

Parcours Elfe, thème « Moyen Âge et fantasy »

Faire la guerre - équipements et combats

Emmanuelle Poulain-Gautret

Une fois encore, il s'agira bien peu de la piétaille, des sergents et des soldats à pieds. Aussi bien, la Chanson de geste les ignore, et même l'historiographie médiévale préfère parler des chevaliers. À peine pourrait-on citer *La Conquête de Constantinople*, récit de la quatrième croisade vue par un petit chevalier de la Somme, Robert de Clari, comme ouvrage évoquant les sentiments et la vie de la masse de l'armée chrétienne – mais Clari aussi, malgré tout, tente d'observer les grands seigneurs et admire les vrais exploits. Au Moyen Âge, la difficile vie des simples soldats et, de façon plus générale, les pénibles conditions matérielles, les maladies, les entrailles qui se vident d'effroi, font rarement partie d'ouvrages littéraires dont les objectifs sont souvent politiques ou, à tout le moins, didactique. Ce sont les lâches qui souillent leurs chevaux dans la chanson de geste, et ceux-là n'intéressent guère qu'à titre de fugaces contre-exemples. Au demeurant, il ne s'agit pas d'un phénomène purement médiéval : la majeure partie de notre littérature, jusqu'à la première guerre mondiale, privilégie les figures d'exception. Certes, Fabrice del Dongo, dans *La Chartreuse de Parme*, est comique à Waterloo, mais enfin il n'est pas un simple soldat du peuple, et il n'est jamais bas.

La fantasy n'échappe guère à ce modèle : si la fantasy épique à la Tolkien met logiquement en scène le monde chevaleresque – dans lequel les Hobbits occupent certes une place à part - même les *Annales de la Compagnie noire*, consacrée à une armée de mercenaires de toutes origines, s'attache à quelques personnages, comme Toubib, qui ne combattent pas sans idéaux nobles. Et lorsque l'on s'intéresse à un guerrier issu du peuple, comme Roran dans *Eragon*, c'est pour le faire accéder aux plus hautes responsabilités.

A quoi ressemble donc un guerrier de fantasy ? Il porte le plus souvent tout l'équipement attendu d'un chevalier – d'un chevalier du bas Moyen Âge, car au douzième siècle on ignore encore la lourde armure de plaques de métal (ou plates) que nous connaissons tous. Chez les chevaliers arthuriens des romans de l'époque, ou dans la *Chanson de Roland*, on revêt une tunique matelassée, le gambison, sur laquelle on porte le haubert, une cotte de mailles fendue qui comprend une capuche (cmail) et descend en dessous des genoux ; on passe par-dessus la cotte, la tunique de tissu ; enfin on se protège la tête d'un heaume qui comporte une protection nasale. Il ne s'agit pas des pièces d'apparat propre à la Renaissance, mais bien de se protéger de dangers réels. Cet équipement relativement léger permet d'ailleurs de conserver plus de souplesse, bien que l'évolution des techniques permette même à un chevalier revêtu d'une armure de plates de garder une liberté de mouvements acceptable. Dans la chanson de geste, les auteurs s'attachent à décrire la robustesse des équipements, et réservent l'aspect esthétique aux décorations du heaume, orné d'or et de pierres précieuses.



Dans les romans arthuriens de Chrétien de Troyes, il s'agit moins de guerre que de tournois ou de duels : l'auteur évoque donc surtout les couleurs de l'équipement, comme dans *Le Conte du Graal* et son « chevalier aux armes vermeilles », couleurs qui permettent de se faire reconnaître ou au contraire de se dissimuler. Les armoiries ne se développent que progressivement, elles ne sont d'ailleurs pas l'apanage de la noblesse, mais elles prennent de l'importance quand les heaumes deviennent si couvrants qu'ils ne permettent plus de reconnaître le chevalier à son visage.

Dans la fantasy, ces équipements à fort potentiel descriptif occupent naturellement une place importante – pour ne rien dire des armures rutilantes et des heaumes ouvragés qu'affectionnent les films et les séries. Tolkien reste sobre : il évoque les cottes de mailles scintillantes portées par les hommes et les elfes lors des grandes batailles du Premier Âge, certains heaumes comme les casques ailés de la Garde de Minas Tirith, ainsi que quelques pièces particulières, comme la cotte du fabuleux Mithril, fabriquée par les nains, léguée par Bilbo à Frodo, ou encore le heaume du dragon porté par Turin : « *Ce heaume était d'acier gris tout ouvragé d'or, et s'y trouvaient gravées les runes de la victoire. Un pouvoir l'habitait, qui protégeait quiconque le portait des blessures et de la mort, car l'épée se rompait qui l'effleurait, et le trait déviait brusquement qui le frappait.* » On voit qu'en bon médiéviste, Tolkien s'intéresse ici plus aux vertus du heaume qu'à ses ornements : de fait, le chevalier chez Tolkien n'est pas celui du monde arthurien courtois, mais bien celui des épopées guerrières. George R. R. Martin, en revanche, se livre dans le *Trône de fer* avec plaisir à la description des armures et des emblèmes, de la « *simple cotte de mailles gris fer enfilée sur des hardes de cuir bouilli* » au luxueux équipage du chevalier des fleurs : « *les plates émaillées de son armure étaient agencées de manière à figurer des myriades de fleurs différentes* » – il s'agit bien ici d'un équipement de tournoi, non de guerre. On pourrait enfin citer Jean-Philippe Jaworski qui, dans *Janua Vera*, joue à exhiber sa dette à l'égard du modèle médiéval, tout en mélangeant les types d'équipements, dans un véritable tableau : « *Aussi brillante qu'une enluminure d'épopée, l'armée a traversé les campagnes [...]. Couronnée d'une forêt bariolée de pennons, de gonfanons, de bannières, d'enseignes et d'étendards ; pavoisée de blasons, d'armoiries et de couleurs de dames ; chatoyante de cottes brodées, de tabards galonnés, de panaches extravagants ; rutilante d'écus ornés, d'armes serties, de heaumes orfèvrés, la suite guerrière du Roi-Dieu a scintillé, fugace, sur les horizons* ». On n'est pas si loin ici de la *Chanson de Roland*, où « *brillent les casques aux pierres serties d'or / et les écus cuirasses safranées / et les épieux les enseignes fixées* » : de fait, si les auteurs du Moyen Âge classique s'attardent peu à décrire les couleurs des étendards, l'évocation de ceux-ci, ouverts pour le combat mais fermés, c'est-à-dire attachés à la hampe, quand on ne combat pas, reste un élément attendu de la description du chevalier en armes.

Les chevaux sont également indissociables des chevaliers, et font naturellement partie du décor de la fantasy épique. Il est d'ailleurs amusant de constater que même chez les mercenaires des *Annales de la compagnie noire*, les personnages principaux acquièrent, outre les « montures ordinaires » quelques « destriers » à l'endurance exceptionnelle, plus ou moins magiques. Dans le *Seigneur des Anneaux*, Gripoil est clairement un cheval d'épopée



médiévale, bien que les cavaliers du Rohan s'apparentent plus aux peuples des sagas nordiques.

Il faudrait enfin réserver un module entier aux épées, éléments majeurs de l'armement chevaleresque. Comme Joyeuse, l'épée de Charlemagne, Durendal, l'épée de Roland, Excalibur, l'épée d'Arthur, les épées de la fantasy sont nommées : dans le roman bien nommé *L'Arcane des épées*, elles sont trois, Peine, Epine et Minneyar ; Eragon dans le cycle éponyme possède Brisingr ; et pour n'en citer qu'une chez Tolkien, celle d'Aragorn se nomme Andúril – mais il est symbolique que le petit Bilbo décide lui aussi de donner un nom à sa lame, nommée Dard. La fantasy reprend aussi correctement la valeur symbolique des épées : arme de la noblesse, utilisée pour l'adoubement (qui jusqu'au XIVe siècle se fait du plat de la main), les épées représentent également le pouvoir légitime et caractérisent le chevalier auxquels elles appartiennent. Elles se transmettent d'ailleurs dans un lignage, pensons à Aragorn recevant les tronçons de Narsil. Mais les œuvres de fantasy poussent plus loin la personnification. Puisqu'elles ont un nom, autant en faire des êtres véritables, douées d'une volonté propre, souvent maléfique : c'est le cas chez Tad Williams, et l'on ne saurait manquer de citer la terrible Stormbringer d'Elric chez Moorcock. Même chez Tolkien, on trouve Anglachel ou Gurthang, le fer de Mort, qui parle à Túrin, ou encore Morqueues qui force le fermier Gilles à dompter un dragon.

Les épées ne constituent cependant pas les seules armes du monde de la fantasy. Les chevaliers possèdent aussi boucliers et lances, comme Gil-Galad chez Tolkien, dont les armes resplendent. Comme au Moyen Âge, l'arc est bien représenté : dans le monde médiéval, c'est une arme plutôt archaïque, liée aux hommes des bois ; ainsi Tristan fabrique-t-il un arc infailible lorsqu'il est réfugié dans la forêt, et ne répugne guère à tuer d'une flèche les seigneurs félons. C'est sans doute cette proximité avec une nature ancienne qui justifie l'emploi de l'arc par les elfes tolkieniens. Quant aux haches et aux marteaux des nains, ils relèvent plutôt de la mythologie nordique des nains forgerons : ce sont les nains qui créent le marteau Mjöllnir pour Thor – même s'ils ne se privent pas de forger aussi des épées.

Si l'on aborde à présent la représentation des guerres et des batailles, très fréquentes dans la fantasy depuis Tolkien, on constate à nouveau leur proximité avec les choix des auteurs du Moyen Âge : en effet ces derniers se montrent peu intéressés par les progrès techniques de la guerre ou de la poliorcétique, la science des sièges. Dans les œuvres épiques du quinzième siècle, on trouve les mêmes passages obligés qu'au douzième siècle : le siège, ses péripéties, sa sortie héroïque des assiégés et la bataille rangée faite de mêlées et de duels. On aborde certes les questions de stratégie, et l'on peut évoquer les machines de guerre, mais l'essentiel demeure l'héroïsme, individuel ou collectif, et le combat à l'épée reste le modèle noble : on se souvient d'ailleurs que la noblesse française, prête au combat traditionnel, avait été surprise et déprimée par le recours pragmatique aux archers voulu par les Anglais à la bataille d'Azincourt en 1415. Enfin, la guerre donne l'occasion de faire émerger un « capitaine », un meneur d'hommes, tout en valorisant le compagnonnage, essentiel dans les chansons de



geste et à la guerre, qui n'a que peu à voir avec la solitaire quête de prouesse du chevalier arthurien.

Toutes ces remarques pourraient s'appliquer à la fantasy : certaines batailles se révèlent peut-être plus modernes par l'intérêt porté à la stratégie, comme la bataille de la Néra dirigée par Tyrion dans *GoT*, ou celles des premiers volumes des *Annales de la compagnie noire*, mais la fantasy ignore le progrès technologique. Le déroulement des grandes batailles du *Seigneur des anneaux*, Gouffre de Helm ou Champs du Pelennor, restent proches du modèle médiéval, notamment de la fin du Moyen Âge, où les sièges incluent tours d'assaut, catapultes et rangées d'archers. Chez les chevaliers, comme au Moyen Âge, il s'agit de mêler *sapientia* et *fortitudo*, la sagesse et la force, et d'éviter l'*hybris*, l'excès qui mène à la ruine, même si le guerrier peut connaître le *furor* épique, le déchaînement de violence sur le champ de bataille, tel que le connaît Eomer durant la bataille devant Minas Tirith : le passage est intéressant, car la limite est ici ténue entre le *furor* et l'*hybris* - Eomer manquant d'ailleurs de perdre la vie. Notons à cet égard que dans les vraies batailles médiévales, on évite de tuer les vaincus, et particulièrement les nobles, qui constituent une source de rançon importante – Henri V d'Angleterre à Azincourt créa d'ailleurs la surprise de ses hommes en exigeant l'exécution des prisonniers dont il ne pouvait s'embarrasser – ses archers eux-mêmes jugèrent ce geste peu chrétien.

Mais dans les textes, l'adversaire, peu ou prou, est une figure du mal. Qu'elles soient médiévales ou de fantasy, la plupart des représentations de l'ennemi incluent en effet une part diabolique : même lorsque Roland ou Guillaume combattent des envahisseurs païens, ceux-ci ne sont pas exactement humains, et le face-à-face est souvent inégal. Il s'agit régulièrement de géants aux yeux de braise, bénéficiant d'une force extraordinaire et d'une violence animale, éventuellement venus de contrées infernales, comme Chernuble de Munigre dans *La Chanson de Roland*. L'univers de la fantasy, qui laisse une très large place à la magie, peut dès lors s'en donner à cœur joie lorsqu'il s'agit de faire jouer tous les ressorts de la magie noire, par exemple dans *Eragon*, ou dans les *Annales de la Compagnie noire*, pour ne citer qu'eux. Le combat singulier n'en devient que plus héroïque, le héros étant confronté à une radicale altérité, méprisant généralement les règles du combat loyal : le duel atteint dès lors une dimension mythique – mais il serait facile ici de sortir du monde médiéval et d'évoquer aussi la *Guerre des étoiles* ou Harry Potter. Notons cependant que le *Trône de fer*, lorsqu'il s'agit de duel, joue plus souvent sur l'ambiguïté des personnages : à cet égard, le personnage de Sandor Clégane, effrayant bouclier lige du mauvais prince Joffrey, surnommé le Limier ou le Chien, se caractérise bien par un aspect repoussant et une carrure exceptionnelle, mais il se montre plus chevaleresque que son frère Gregor, alors même qu'il n'est pas chevalier comme lui. Il explique d'ailleurs cyniquement à la jeune Sansa Stark que Gregor, lors d'un tournoi, a volontairement visé le cou d'un jeune chevalier dont le gorgeret était mal lacé (p. 371).

De fait, la fantasy subit le poids des grands bouleversements modernes et se garde souvent mieux qu'on ne croit du manichéisme : elle garde la mémoire des guerres mondiales ainsi que du nouveau regard porté sur la guerre qu'elles ont impliqué. Tolkien nous montre aussi la bataille du point de vue des petits hobbits, notamment de Merry au Pelennor ; dans *L'Arcane des épées*, le jeune Simon ne peut s'empêcher d'être écoeuré par la violence qu'il découvre, au point de même ne plus supporter l'idée des tournois : « *La guerre était comme une tempête ou un tremblement de terre, une chose horrible avec laquelle on ne pouvait plaisanter. L'imiter lui semblait presque un blasphème [...]. Lorsque tout cela serait terminé – si cela se terminait un jour – alors Simon éviterait la guerre autant que possible, grande ou petite* » (AE, t. II, p. 1064) et plus loin : « *Si Simon avait encore des illusions sur la noblesse de la guerre, elles disparurent durant cette longue journée sur le lac gelé. Au cœur d'un aussi terrible carnage, le sol jonché des corps d'amis et d'ennemis mutilés ou ensanglantés, certains même défigurés par d'horribles blessures ; les pleurs et les plaintes d'hommes mourants[...] il était impossible de voir dans la guerre autre chose q[u'][...] une sorte d'enfer sur terre* » (AE, tII, p. 1197). Les chefs de guerre de fantasy sont d'ailleurs souvent soumis à la tentation du renoncement – nous y reviendrons, puisque nous aborderons dans notre dernier module la question de l'héroïsme.

Emmanuelle Poulain-Gautret

