

Parcours Hobbit, thème « Fantasy et Moyen Âge »

Fantasy historique, médiévale, épique - les cadres de la société

Emmanuelle Poulain-Gautret

Spontanément, le Moyen Âge occidental apparaît comme l'univers « *a priori* », par défaut, de la fantasy telle qu'un lecteur moyen croit la connaître aujourd'hui. On perdrait d'ailleurs son temps à vouloir dresser un catalogue exhaustif : une grande partie de la production du genre, qu'elle s'adresse à un public jeune ou adulte, qu'il s'agisse de littérature ou de jeux, choisit un cadre médiéval ou « moyenâgeux » – nous reviendrons sur la distinction qu'il convient d'établir entre ces termes.

Cette prédominance du modèle médiéval européen tient essentiellement à deux facteurs :

- D'un part à l'origine historique du genre : on a vu qu'on s'accorde à lui reconnaître comme « pères fondateurs » des écrivains anglo-saxons nourris de culture médiévale : Tolkien et Lewis donc, authentiques médiévistes - Tolkien justifiant à lui seul le succès du cadre médiéval, tant il sert de modèle pour de nombreux épigones ; mais aussi, avant eux, William Morris, très influencé par Thomas Malory dont il s'essayait à reproduire le style. On sait en outre que la tradition anglaise lie fortement le merveilleux au monde médiéval, ce qui lie aussi d'emblée le Moyen Âge à l'imaginaire de la fantasy.
- D'autre part, tous les critiques soulignent, avec un certain sens du pragmatisme, l'aspect littéralement « pratique » du monde médiéval pour un auteur de fantasy à la recherche d'un univers à la fois cohérent et « ouvert » ; la période médiévale, tout en proposant un cadre « tout fait », déjà construit, connu de tous dans ses grandes lignes, est très longue : elle est donc assez variée, entre le Haut Moyen Âge, qui commence au 5^e siècle, et le Bas Moyen Âge, qui se termine au 15^e, entre la chute de l'empire romain et le début de la Renaissance ; les historiens estiment d'ailleurs vain de parler du Moyen Âge « en bloc » : il existe plusieurs « Moyen Âge », qui fournissent dès lors un matériau abondant. L'univers du *Trône de fer*, par exemple, ressemble *grosso modo* au Moyen Âge du 14^e siècle. Ensuite, la période présente l'avantage d'être, en général, mal connue dans le détail, ou à travers des clichés : elle offre donc un mélange de mystère, de spiritualité, de barbarie guerrière et d'idéal courtois propre à ravir un auteur et un lecteur désireux de prendre leur distance avec le réel, d'autant que notre imaginaire médiéval, passé au filtre du conte, inclut fées, dragons et autres enchanteurs. La fantasy représente « un » Moyen Âge, à la fois familier et exotique,



ou, pour emprunter les termes de la critique, elle exprime une « médiévalité diffuse » qui fait consensus.

Dès lors, la fantasy à cadre médiéval infuse assez largement les classements typologiques du genre, d'autant que les critères varient : on la trouve majoritairement dans la **high fantasy**, c'est-à-dire schématiquement la **fantasy épique** dans un monde secondaire, qui met en scène un groupe de compagnons, soudés autour d'un élu, chargés d'une lutte contre le Mal qui inclut batailles et utilisation de la magie (on aura reconnu évidemment le *Seigneur des anneaux* de Tolkien, mais l'on peut citer également *L'Arcane des épées*, de Tad Williams) ; on parle d'ailleurs directement de « fantasy médiévale » pour les œuvres de *high fantasy* les plus ouvertement médiévales, comme *Le Trône de fer* de George R. R. Martin.

On peut également rencontrer un monde médiéval dans l'**heroïc fantasy**, qui cette fois raconte les aventures d'un héros solitaire dont la quête est personnelle, et tout particulièrement dans sa branche « **épée et sorcellerie** » (« *sword and sorcery* »), monde plus sombre et plus brutal (celui par exemple de *L'Assassin royal* de Robin Hobb, ou du *Cycle des épées*, de Fritz Leiber, qui serait d'ailleurs l'inventeur de l'expression « sword and sorcery »).

La **fantasy historique** a logiquement vocation à accueillir (entre autres) le Moyen Âge : c'est le cas de la fantasy arthurienne, mais aussi de presque toute l'œuvre du canadien Guy Gavriel Kay, qui parcourt, dans un monde qui reste imaginaire et nourri de magie, toute la période médiévale réelle : l'empire byzantin (*La Mosaïque de Sarance*), l'Angleterre celte et saxonne (*Le dernier rayon du soleil*), l'âge d'or médiéval français (*Une chanson pour Arbonne*), l'Espagne de la fin du Moyen Âge (*Les Lions d'Al Rassan*), l'Italie pré-renaissance (*Tigane*). On peut également citer le français Jean-Philippe Jaworski, avec par exemple certaines des nouvelles du recueil *Janua Vera*.

Enfin, la **dark fantasy**, fantasy sombre, noire, pessimiste, encline à la violence et à l'amoralisme, peut aussi trouver un cadre médiéval favorable : c'est le cas du cycle des *Annales de la Compagnie Noire*, de Glen Cook. Reste que la **light fantasy**, celle qui s'amuse, ne dédaigne pas non plus le Moyen Âge : on lira avec profit la quarantaine de volumes des *Annales du Disque Monde*, de Terry Pratchett !

Riche matière donc, que le Moyen Âge dans la fantasy – on aura compris qu'il sera ici impossible d'aborder toutes les œuvres concernées, la littérature à elle seule constituant un réservoir déjà inépuisable : je m'intéresserai donc surtout à la fantasy épique.



À travers quelques exemples, la question que je me propose de traiter sera celle de la nature du Moyen Âge représenté dans les œuvres de fantasy : quelle est la part – si elle existe – de l'Histoire, des connaissances historiques, dans l'élaboration de ces univers à coloration médiévale, mais aussi quelle proximité peut-on établir, à défaut de filiation véritable, rarissime, entre la fantasy et les véritables œuvres médiévales, chansons de gestes épiques ou romans arthuriens ?

Avant de commencer, un mot, comme promis, sur la distinction qui règne entre « médiéval » et « moyenâgeux » : le second terme, qui signifie à l'origine « qui évoque ou qui se rapporte au Moyen Âge », a pris une coloration péjorative et se rapporte plutôt à un Moyen Âge « bricolé » (celui des « fêtes moyenâgeuses ») ou aux réalités les plus archaïques du Moyen Âge réel (celles des « mentalités moyenâgeuses »).

Je l'ai dit, le Moyen Âge occidental, et notamment à partir du Moyen Âge central, où s'affermissent les notions en un temps de relative stabilité, fournit un cadre à la fois souple et cohérent à la fantasy. Tout d'abord du fait de la rigueur de ses déterminations sociales, qui superposent aux trois fonctions archétypales mises au jour par l'historien Georges Dumézil les trois ordres voulus par Dieu. En effet, les trois fonctions duméziliennes : la première, liant magie et pouvoir, la deuxième, guerrière, et la troisième, associée à la production (qu'il s'agisse de nourriture, de richesse ou d'enfants) se retrouvent, *mutatis mutandis*, dans les trois ordres médiévaux : les clercs (savants et religieux), la noblesse (les chevaliers) et le peuple qui travaille (paysans, artisans, bourgeois). Cette grande lisibilité des strates sociales, à la fois aisément reconnaissables et, selon Dumézil, profondément constitutive de l'imaginaire de nos sociétés, convient à un genre qui exploite d'ordinaire plus les archétypes que les nuances ou les bouleversements sociaux. Le cadre privilégié de la fantasy médiévale, celui que d'aucuns ont pu nommer, à l'image d'un parc d'attraction, « fantasyland », sera donc celui d'une société rurale immobile, non mécanisée, parcourue de charrettes qui vont au bourg et de cavaliers qui vont au château.

Toutes les classes sociales ne sont pas pour autant également représentées dans la fantasy. On s'en doute, la réalité de la vie du peuple intéresse peu les auteurs : il fait souvent fait partie du décor, à peu de frais, par l'intermédiaire de quelques paysans, souvent affamés et/ou incultes, ou de quelques artisans et marchands utiles à l'acquisition de tel ou tel bien. Non que ce type de personnages n'ait pas existé dans la réalité médiévale, mais les œuvres de fantasy les privilégient, au détriment notamment de la bourgeoisie des villes, force montante du Moyen Âge, très active - jusqu'en politique. La fantasy ignore les nuances : le rôle nourricier des jardins, les oppositions entre les paysans riches et les paysans pauvres, les solidarités contre le pouvoir du seigneur, les révoltes populaires y trouvent peu de place. Le monde du peuple constitue le plus souvent une étape : on traverse des villes et des villages, ou, mieux, on s'extrait rapidement de ce monde : c'est le cas par exemple dans *L'Assassin royal*, qui s'ouvre sur l'arrivée du héros, bâtard d'un prince, au château royal : son grand-père laboureur



ne veut plus assurer sa subsistance ; dans *L'Arcane des épées*, le jeune Simon, serviteur du château royal, se trouve rapidement amené à côtoyer la noblesse, et si Tolkien se montre finalement le plus attaché à la représentation du petit peuple, à travers le monde paisible des Hobbits longuement décrit à l'ouverture du *Seigneur des Anneaux*, c'est malgré tout pour les propulser dans un autre univers – que l'on pense aux aventures de Bilbo, ou encore de Merry et Pippin, qui deviennent liges de grands seigneurs.

Mais si la fantasy reste indifférente à l'évolution du tiers-état, il en allait de même dans la plus grande partie de la production littéraire médiévale : le peuple hante les fabliaux, mais sous forme de stéréotypes sociaux, et se trouve bien peu mis en valeur dans la chanson de geste ou le roman. Dans *La Suite du roman de Merlin*, écrit au milieu du XIII^e siècle, le jeune Tor, qui se croit fils d'Arès le vacher, est amené à la cour et y découvre, lui aussi, qu'il est le fils bâtard d'un prince.

La classe de ceux qui prient, les clercs, ne joue pas non plus un rôle primordial dans la fantasy. Dans certaines œuvres, peut-être du fait du rôle important joué par différents ordres magiques, ils sont absents : ainsi dans les œuvres de Tolkien ou dans le cycle d'Elric ; même dans *Les Chroniques de Narnia*, on trouve un Christ allégorisé en lion, mais pas de clergé. Certes, Tad Williams, avec *L'Arcane des épées*, bien qu'il fonde sa religion sur un équivalent du Christ crucifié tête en bas, reprend l'essentiel du clergé chrétien et livre quelques belles figures de religieux, comme le lecteur Ranéssin ou le père archiviste Strangyeard. Mais lorsqu'un clergé d'allure plus ou moins médiévale est représenté, c'est souvent comme force négative, conservatrice : les prêtres tagliens des *Annales de la Compagnie noire* sont des nuisibles, septons et septas apparaissent peu dans *Le Trône de fer* jusqu'au moment où il s'agit de punir la reine Cersei. Ou alors, il s'agit d'un clergé inquiétant, en relation avec les forces primitives de la terre, comme chez Jaworski, qui invente le clergé des Desséchés, investi d'un sacerdoce funéraire, dont le culte se perpétue dans « le Bosquet du Dieu », mais aussi sur les routes en quête des morts perdus. Or les historiens insistent tous sur l'extrême importance de l'Eglise dans la construction de la société médiévale, dans laquelle elle joue un rôle politique, diplomatique, économique et intellectuel.

Mais la fantasy tend à dissocier ces fonctions, et par là même à réduire le rôle des religieux. C'est particulièrement clair dans le *Trône de fer* : sans parler des inquiétants prêtres rouges, les religieux des septs possèdent des communautés de moines, les septons parlent beaucoup de péchés, pratiquent le baptême, mais ce ne sont pas des savants (certains ne savent pas lire, et récitent simplement des prières apprises par cœur). Les mestres quant à eux ressemblent à des clercs, par leur culture, par la prononciation de vœux, par l'existence d'un conclave pour les archimestres, mais ce ne sont pas des religieux, et ils n'ont quasiment pas de relations avec le peuple. La Garde de Nuit, avec son serment de chasteté, de pauvreté et de service à vie, son vêtement noir, ressemble à un ordre monastique – Samwell Tarly, son embonpoint et son goût des bibliothèques, évoque bien sûr le moine médiéval – mais la Garde de Nuit n'a pas



vocation spirituelle. Le poids de l'Eglise chrétienne, élément essentiel de la charpente du monde médiéval occidental, constitue donc sans doute une gêne pour des auteurs qui veulent toucher un large public, dans une société qui s'est éloigné des religions, sans compter que ces auteurs savent bien, par ailleurs, quelle image négative véhicule l'Eglise médiévale dans l'imaginaire commun – que l'on pense à la majorité des religieux du *Nom de la Rose*, plus d'ailleurs dans la version cinématographique due à Jean-Jacques Annaud que dans le livre d'Umberto Eco. Au reste, la littérature narrative du Moyen Âge réel, pourtant écrite par des clercs, ne les représente guère que dans ses genres parodiques.

Reste donc, pour séduire auteurs et lecteurs aussi bien médiévaux que de fantasy, la classe noble, celle des chevaliers et des seigneurs. On conçoit aisément pourquoi elle recueille tous les suffrages : la noblesse habite ces châteaux qui font tant rêver, elle secrète le raffinement des codes courtois, elle recèle ces chevaliers héroïques qui combattent à l'épée ou brandissent leurs bannières. Dans *L'Assassin royal*, au cœur du « royaume des six duchés », le nouveau nom du héros rendu à sa famille noble sera on ne peut plus clair : il devient Fitz Chevalerie.

De fait, la structure d'ensemble du monde féodal est souvent globalement respectée dans la fantasy : on retrouve bien la composition pyramidale, le roi, ses vassaux, leurs hommes liges, ainsi que les valeurs de cette noblesse : l'attachement au fief, à la terre, la fidélité à la famille, la foi jurée, l'honneur. Comme dans la noblesse médiévale, les relations sont structurées par un double réseau : réseau vertical, de devoir féodo-vassalique, et horizontal, de devoir à l'égard du lignage ; dans la famille, la primogéniture l'emporte, les bâtards occupent une place marginale – *Le Trône de fer* constitue ici sans doute le meilleur exemple, bien qu'il ne représente réellement qu'à Winterfell la véritable famille noble médiévale, élargie à la parentèle de tous ceux qui dépendent du seigneur, la *mesnie*. La fantasy reprend même le puissant lien qui unit un neveu à son oncle maternel : comme Roland est le neveu de Charlemagne ou Gauvain le neveu d'Arthur, Frodon est le neveu de Bilbo, qui lui confie d'ailleurs ses armes. Enfin, les très grands seigneurs de fantasy, comme ceux du Moyen Âge réel, gardent une marge de liberté à l'égard du pouvoir royal, ce qui engendre naturellement trahisons et péripéties diverses – comme la chanson de geste, la fantasy s'intéresse au politique : c'est particulièrement clair dans *Le Trône de fer*. Manque cependant le plus souvent le conseil des barons, essentiel dans la société féodale : les rois de fantasy bénéficient d'une royauté plus absolue, plus personnelle.

Si les aventures chevaleresques ont toujours plu à toutes les catégories sociales – les paysans du 19^e siècle lisaient encore les récits héroïques dans les livrets de colportage – il faut cependant souligner que les représentations du monde noble dans la littérature narrative médiévale avaient pour objectif premier l'éducation de la noblesse elle-même, à qui elle tendait un miroir valorisant, l'incitant à appliquer les vertus chevaleresques et courtoises, de même qu'elle s'appliquait à montrer au roi comment il devait gouverner. La chanson de geste



comme le roman arthurien avaient une dimension politique et didactique évidemment perdue, bien que la fantasy ne soit pas étrangère à une réflexion, souvent pessimiste et mélancolique, sur l'exercice du pouvoir par les classes dominantes, ou encore à la transmission d'un idéal de comportement noble – nous y reviendrons. Quoi qu'il en soit, la fantasy aime la noblesse au combat, et c'est ce que nous étudierons dans notre prochain module.

Emmanuelle Poulain-Gautret

