



HAL
open science

Cartes sur table. Réflexions sur le rapport à l'espace dans les séries médiévalistes

Florian Besson, Simon Hasdenteufel

► **To cite this version:**

Florian Besson, Simon Hasdenteufel. Cartes sur table. Réflexions sur le rapport à l'espace dans les séries médiévalistes. *Médiévales*, 2020, 78 (78), pp.13 - 28. 10.4000/medievaux.10731 . hal-03655909

HAL Id: hal-03655909

<https://hal.science/hal-03655909>

Submitted on 9 May 2023

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.

Cartes sur tables : une réflexion sur le rapport à l'espace dans les séries médiévalistes

Florian Besson (docteur en histoire médiévale de l'Université Paris-Sorbonne
florient.latin@gmail.com)

Simon Hasdenteufel (Sorbonne Université, simon.hasden@lilo.org)

Résumé

Cartes et espaces sont des composantes essentielles des œuvres de *fantasy* car elles constituent les soubassements des mondes imaginaires. Pourtant, lorsque celles-ci se trouvent mises en scène dans le cadre de séries télévisées, elles proposent des représentations de l'espace relativement pauvres ou stéréotypées. Elles échouent ainsi la plupart du temps à rendre la richesse des perceptions de l'espace au Moyen Âge. Certes l'effet de contextualisation et d'immersion est souvent assuré pour le spectateur. Toutefois, force est de constater que l'espace se réduit souvent à un simple décor ou bien entretient diverses formes de clichés géographiques – les campagnes vides, le « château-fort », l'Orient exotique. La manière dont l'espace est traité reflète davantage nos imaginaires contemporains que ceux du Moyen Âge.

Mots-clés : séries, médiévalisme, territoires, géographie, cartes

Abstract

“He makes me memorize every damn city, town, lake, forest and mountain”.
Geographical representations in medievalist TV shows

English title?

Maps and territories are integral parts of *fantasy* literature, because they are the foundations of imaginary worlds. Yet, when they are adapted in TV shows, the geographical representations become rather poor and stereotyped. Thus, TV series fail most of the time to render the reality of medieval perceptions of space. Sure, there is an effect of contextualization and of immersion for the public. Nevertheless, space is mainly reduced to a mere decor or it nurtures some forms of geographical clichés, as empty countryside, fortified castle, or exotic East. Lastly, the way space is treated in TV shows is more the reflect of our own contemporary representations than those of Middle Ages.

Keywords : medievalism, geography, maps, TV shows

Dans l'une des scènes iconiques de la saison 7 de *Game of Thrones*¹, la reine Cersei Lannister se tient debout dans une cour à ciel ouvert du palais de King's Landing, contemplant une grande carte du continent de Westeros en train d'être achevée sur le sol. L'œuvre est de toute beauté et d'une grande exactitude. Elle présente avec justesse les contours du continent ainsi que ses reliefs ; les toponymes sont indiqués et l'on peut repérer deux roses des vents orientées vers le nord. Alors que la célèbre série de HBO, au cœur d'un engouement public et médiatique stupéfiant, est souvent présentée comme

1 D. BENIOFF et D. B. WEISS, *Game of Thrones*, HBO, 2011-en cours, saison 7, épisode 1.

s'inspirant fortement de l'histoire médiévale², on ne peut que constater à quel point cette carte, à mi-chemin entre la fresque et la mosaïque, ressemble peu à celles qui existaient au Moyen Âge – ce qui n'empêche pas son créateur d'expliquer qu'il s'est inspiré de « nombreuses cartes médiévales³ ». Bien différentes des diagrammes cartographiques dits en « TO », ou même des beaucoup plus sophistiquées cartes marines des XIV^e-XVI^e siècles, la carte que se fait faire la reine Lannister nous semble on ne peut plus familière.

La scène se poursuit toutefois avec l'arrivée de son frère jumeau Jaime Lannister, lequel, face à la carte de Cersei, rappelle que son père lui a fait apprendre le nom et l'emplacement de chaque ville, village, lac, forêt et montagne de ce monde. Ce sont alors deux visions de l'espace qui, dans cette scène, se rencontrent et s'articulent, plus qu'elles ne s'opposent. La première, celle de Cersei, est proche de la géopolitique actuelle où l'on conçoit l'espace à partir des représentations cartographiques les plus fidèles et fonctionnelles possibles. L'espace, perçu depuis le haut, est découpé en tranches, ce qui participe de son abstraction et de son appropriation. La seconde, celle de Jaime, serait au contraire plus médiévale : ce sont les éléments sensibles et concrets de l'environnement naturel qui permettent à l'individu de se repérer. Pour reprendre la distinction opérée par Alain Guerreau, l'espace contemporain est « continu et homogène », autrement dit fondé sur la cartographie et les principes de la géométrie moderne, là où l'espace médiéval est « discontinu et hétérogène », en ce qu'il est polarisé autour d'éléments naturels saillants⁴.

Le renouveau historiographique couramment désigné sous le nom de *spatial turn* a souligné que l'espace n'est jamais une donnée neutre mais plutôt un fait social à part entière, créé par les sociétés qui l'habitent, l'utilisent et se l'approprient⁵. Dans le sillage de ces études, il apparaît que les représentations de l'espace dans ce que l'on peut appeler les séries médiévalistes – c'est à dire l'ensemble des séries qui, sur le mode de la fiction historique ou de la *fantasy*, réinventent la période médiévale – fonctionnent selon le principe du simple décor et présentent dès lors un véritable décalage avec la réalité culturelle du Moyen Âge ; ou plutôt avec les réalités culturelles médiévales, tant il est vrai que, pour le rapport à l'espace comme pour le reste, cette période est marquée par une grande diversité en fonction des époques et des espaces, ce qui n'empêche pas de dégager une certaine cohérence d'ensemble⁶. Il ne s'agit pas, évidemment, de faire un faux procès à ces séries, qui n'ont pas vocation à offrir une forme de vérité historique – même quand elles se présentent comme des « séries historiques » ou, à tout le moins, se déroulent dans un contexte historique présenté comme « vrai ». Cependant, dans la mesure où la réception de ces séries conditionne nos perceptions de cette période, ainsi

2 C. LARRINGTON, *Winter is Coming. Les racines médiévales de Game of Thrones*, Paris, 2019.

3 Cité par Richard Preston, « Discover how Cersei's gorgeous map of Westeros was made », sur [Winteriscoming.net](https://winteriscoming.net), 11 juin 2017, en ligne : <https://winteriscoming.net/2017/11/06/discover-how-cerseis-gorgeous-westeros-conquest-map-was-made/> (ressource accédée le 30 juillet 2019).

4 A. GUERREAU, « Quelques caractères spécifiques de l'espace féodal européen », dans N. BULST, R. DESCIMON, A. GUERREAU, *L'État ou le Roi : les fondements de la modernité monarchique en France (XIV^e-XVII^e siècles)*, Maison des Sciences de l'Homme, p. 85-90.

5 A. TORRE, « Un "tournant spatial" en histoire ? », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 63/5, 2008, p. 1127-1144.

6 Voir P. GAUTIER DALCHE (dir.), *La Terre. Connaissance, représentations, mesure au Moyen Âge*, Turnhout, Brepols, 2013 ; P. ZUMTHOR, *La mesure du monde : représentation de l'espace au Moyen âge*, Paris, 2014.

que nos imaginaires géographiques en tant que spectateur, il semble nécessaire d'interroger les manières dont notre époque interprète et transforme les représentations de l'espace au Moyen Âge.

Une telle perspective semble d'autant plus fructueuse que la dimension spatiale constitue une des composantes essentielles de la *fantasy* médiévaliste. Tolkien, déjà, proposait une carte de la Terre du Milieu, qui venait sous-tendre la création d'un monde cohérent avec sa géographie, sa politique et son histoire. Les romans et séries qui y puisent leur inspiration poursuivent cette tendance : il est bien rare de trouver aujourd'hui un roman de *fantasy* dépourvu de sa carte initiale⁷. Dans ce sillage, l'affirmation récente des séries télévisées dites de « 2^e génération »⁸, qui disposent de gros moyens financiers, permet de donner corps à ces univers fictifs ou historiques sur plusieurs saisons, dans un format long propice à développer l'espace de l'action.

Pourtant, l'espace tel qu'il est mis en scène dans les séries peut faire figure de parent pauvre au regard de la recherche scientifique en histoire. Tout d'abord parce qu'il reste souvent au pire une simple toile de fond, au mieux un décor vaguement utile à l'intrigue générale, lorsqu'un fleuve barre la route des héros ou qu'une forêt offre un refuge temporaire⁹. Ensuite, parce qu'il peut se faire vecteur de clichés qui non seulement sont susceptibles d'appauvrir l'intrigue, mais qui surtout se contentent de reproduire nos représentations contemporaines de l'espace plutôt que d'essayer de retraduire celles qui pouvaient avoir cours dans les mentalités médiévales – alors même que, souvent, les créateurs de ces séries vantent leur « réalisme ». L'espace dans les séries médiévalistes devient ainsi le fruit de nos propres imaginaires, mais aussi de nos enjeux et craintes actuelles.

Il existe cependant des intuitions ou même des partis pris artistiques qui viennent relativiser cette impression quelque peu pessimiste sur l'utilisation du Moyen Âge dans les séries. Il convient donc de s'intéresser aussi à ces usages pertinents, voire prometteurs du Moyen Âge et de voir en quoi ils permettraient de transmettre, par le biais d'une fiction audiovisuelle, des connaissances scientifiques. Le présent article entreprend ainsi d'envisager l'espace comme un élément à part entière des séries inspirées du Moyen Âge, qui les structure et contribue à conditionner le regard du public sur cette période.

La carte comme instrument narratif

Un outil scénaristique efficace

La série suppose des modes de consommation spécifiques, marqués par la discontinuité qu'impose l'attente entre deux épisodes et par la tendance à regarder en

7 F. BESSON « Cartes », dans A. BESSON dir., *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, 2018, p. 41-43 ; S. EKMAN, *Here be dragons. Exploring Fantasy Maps and Setting*, Middleton, 2013, p. 22-39.

8 C. MARTIN, « Les séries les plus chères de tous les temps », *Première* [en ligne, URL : <http://www.premiere.fr/Series/Le-Top-10-des-series-les-plus-cheres-de-tous-les-temps>], octobre 2016, [consulté le 7 mars 2019].

9 Ce qui, évidemment, n'a rien de particulièrement spécifique aux séries de *fantasy*, mais tient bien plutôt aux contraintes narratives propres à la fiction. Même dans les chansons de geste médiévales, l'espace est souvent peu décrit, réduit à un ensemble de lieux avant tout fonctionnels, qui ne sont convoqués que pour abriter des événements.

même temps des séries différentes¹⁰. La mémoire du spectateur doit donc en permanence être remobilisée, d'où la présence fréquente de résumés au début d'un épisode. L'espace peut également être convoqué pour fournir cet effet de contextualisation rapide. Le célèbre générique de *Game of Thrones* déroule ainsi la carte du monde tout en introduisant subtilement les principaux thèmes et enjeux de la série. L'apparition de châteaux, immédiatement reconnaissables à leurs fortifications caractéristiques, suffit en quelques secondes à ancrer la série dans une époque précise – le Moyen Âge – et donc à convoquer, dans l'esprit du spectateur, un ensemble d'images, plus ou moins conscientes, qui sont à mêmes de susciter son intérêt. On retrouve certes une logique semblable dans les récits médiévaux, en particulier dans les chansons de geste où l'apparition d'un château constitue un leitmotiv en même temps qu'une promesse narrative¹¹. Toutefois, dans le cadre de *Game of Thrones*, l'insertion de ces édifices au cœur d'une carte animée ancre résolument le motif du « château fort » dans les imaginaires contemporains de l'espace. Il en va de même avec l'esthétique de ces bâtiments : la présence de rouages et d'engrenages, dont les imbrications font littéralement pousser les villes et les châteaux hors de terre, constitue une actualisation de l'image du château. Cette mise en scène permet par ailleurs d'évoquer les jeux de pouvoir, placés au cœur de la série. Le générique joue ainsi comme une promesse, offrant au spectateur du médiéval et des intrigues politiques complexes.

En outre, à chaque épisode, le générique met en scène des lieux différents afin d'informer sur les endroits et les personnages qui seront concernés dans l'épisode en question. Le générique de *Game of Thrones*, par son utilisation de la carte, parvient ainsi à relever le double défi de donner les clés de compréhension de l'histoire, que l'on commence ou que l'on reprenne le fil du scénario, et de procurer un nouveau souffle à la série médiévaliste. Soulignons également que les toponymes remplissent un rôle similaire : le plus souvent transparents – Winterfell est ainsi la demeure ancestrale des Stark, seigneurs du Nord dont la devise est « *Winter is coming* », tandis que les rois résident à King's Landing –, ils permettent de planter immédiatement le décor et peuvent servir d'aide-mémoire.

Cette carte du générique constitue enfin un véritable réservoir d'histoires, conformément à la logique des séries. Plusieurs lieux de l'univers de *Game of Thrones* restent en effet inexplorés, laissant ainsi le champ libre à d'autres histoires, notamment à des « *spin off* » qui sont l'une des ressources narratives mais aussi économiques de la série contemporaine. Dans le même ordre d'idée, les mondes du *Seigneur des Anneaux* ou de *The Witcher*, sur lesquels Amazon et Netflix préparent respectivement des séries, sont de véritables mannes scénaristiques et économiques sur le long terme.

Un instrument de contextualisation historique, avec ses limites

10 Les pratiques comme le *binge watching* font disparaître cette discontinuité, mais ne correspondent sans doute pas au mode de consommation le plus fréquent. Voir Séverine BARTHES, « Production et programmation des séries télévisées », dans S. SEPULCHRE (dir.), *Décoder les séries télévisées*, De Boeck, coll. « Info & Com », 2011, p. 47-73.

11 D. KULLMANN, « Le château et la ville dans les chansons de geste du XIV^e siècle », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, 35, 2018, p. 129-150.

Cette utilisation de la carte comme outil revêt également une grande importance quand il s'agit de présenter au public un contexte historique *a priori* peu familier. La série *The Last Kingdom*¹² débute ainsi *in medias res*, en pleine guerre entre vikings et royaumes anglo-saxons. La carte des premières secondes du générique vient alors apporter des repères géographiques et narratifs : on y retrouve le découpage théorique de l'Angleterre du haut Moyen Âge en plusieurs petits royaumes anglo-saxons qui font face à des expéditions vikings représentées par une tâche noire en pleine extension. Le cadre historique est ainsi efficacement posé, beaucoup plus rapidement que ne pourrait le faire une explication oralisée dans la série : la brièveté étant toujours l'un des enjeux-clés des séries, on peut largement penser que l'usage d'une carte en générique est vu comme un moyen de gagner du temps.

Ces représentations, pour autant, ne vont pas sans poser problème, car elles s'adosent à des présupposés qui ne sont ensuite jamais questionnés : les vikings, en l'occurrence, apparaissent comme une vague sombre et terrible. Le figuré utilisé pour représenter leur progressive conquête du monde anglo-saxon, une nuée ardente s'étendant lentement, se retrouve d'ailleurs dans d'autres œuvres : c'est ainsi par exemple qu'est figurée la menace représentée par le maléfique seigneur noir Sauron dans les premières secondes du film *La Communauté de l'Anneau*¹³. Or les images mentales se nourrissent mutuellement et s'articulent, dans les imaginaires individuels et collectifs, en des constellations qui sont souvent de l'ordre de l'impensé. Rapprochés des Orcs du Mordor, les vikings de *The Last Kingdom* sont donc présentés, avant même que la série n'ait véritablement commencé, comme de redoutables envahisseurs, voire des barbares – alors même que les recherches les plus récentes soulignent au contraire la complexité du phénomène des raids scandinaves¹⁴. Plus problématique encore, le générique s'achève sur une Angleterre presque entièrement recouverte par la vague viking, alors même qu'au début du x^e siècle de nombreuses régions dans le sud et l'ouest de l'île tiennent encore. Cette séquence renvoie ainsi au mythe des « invasions barbares » et ne laisse guère entrevoir la complexité des relations entre Anglo-Saxons et Scandinaves¹⁵. De fait, cette complexité apparaît moins dans les représentations de l'espace proposées par *The Last Kingdom*, que dans le traitement narratif du personnage principal de la série, Uhtred de Bebbanburg, un Anglo-Saxon élevé au milieu des vikings, qui doit faire face à une véritable quête d'identité.

Sans carte, une logique des lieux récurrents

Dans la série française *Kaamelott*¹⁶, il n'est plus question de carte porteuse de souffle épique. L'espace, très resserré par le choix de la caméra fixe – du moins, dans les premières saisons – donne au contraire assez peu d'informations au spectateur sur l'intrigue. Il n'en présente pas moins une véritable fonction narrative. La série s'organise

12 C. SKINNS (production), *The Last Kingdom*, BBC, 2015-en cours.

13 P. JACKSON, *La Communauté de l'Anneau*, 2001.

14 A. WINROTH, *Au temps des Vikings*, Paris, 2018, p. 18-21, p. 32, p. 54-55 ; B. DUMEZIL dir., *Les Barbares*, Paris, 2016, p. 1375.

15 A. GAUTIER, « Le jeune Alfred et les vikings : de la coopération à la confrontation ? », dans R. LE JAN, G. BUHRER-THIERRY, *Coopération : Rivaliser, coopérer dans les sociétés du Haut Moyen Âge (500-1100)*, Turnhout, Brepols, p. 217-230.

16 A. ASTIER, *Kaamelott*, M6, 2005-2009.

en effet autour de quelques lieux récurrents qui se trouvent associés à différents types d'interactions entre les personnages. La salle à manger, par exemple, rappelle la mésentente qui règne au sein de la famille royale, puisque les repas se terminent souvent mal entre Arthur, Guenièvre et les parents de cette dernière¹⁷. Lorsque le spectateur voit le lieu de l'action propre à chaque épisode, il anticipe ainsi ce qui va se jouer entre les personnages.

La brièveté étant un enjeu particulièrement brûlant pour une série comme *Kaamelott*, qui fait dans ses premiers « livres » le choix d'un format ultra-court (épisodes de trois minutes), le fait d'associer ainsi un lieu à une situation narrative permet, là aussi, de gagner du temps. Lorsque la scène s'ouvre sur le roi Arthur se prélassant dans son bain, on sait immédiatement qu'il va être dérangé par un chevalier indiscret ou des paysans rebelles¹⁸ ; lorsque la scène initiale représente Arthur et Guenièvre dans leur lit conjugal, on s'attend à assister à une dispute entre les deux époux¹⁹. Les lieux récurrents de *Kaamelott* répondent ainsi autant à un souci d'économie – tant temporelle que financière – qu'à une façon habile de construire les personnages et leurs relations en les associant à un espace en particulier.

L'espace mis en scène dans les séries : porteur et révélateur de visions sur le Moyen Âge

L'espace n'est qu'un décor

Au-delà de la carte, l'espace comme lieu de l'action est également utilisé dans les séries en tant qu'instrument d'immersion. Le passage par le château, la campagne, la forêt hostile ou encore le marché urbain apparaissent ainsi comme des étapes presque obligatoires du récit : ces lieux sont littéralement des *topoi*, fonctionnant à la façon d'invariants scénaristiques et symboliques qui doivent planter le décor en rappelant au spectateur à quelle époque il se trouve et en suscitant un « effet de réel »²⁰, destiné à donner une certaine crédibilité historique. Cette fidélité historique, qu'elle soit avérée ou revendiquée, peut en effet constituer un véritable argument de vente. La série *Knightfall*, qui mêle de manière assez convenue le mythe du Graal à la chute des Templiers, propose plusieurs environnements qui semblent réalistes, comme les alentours de la Sainte-Chapelle et du donjon du Temple, le réalisme servant à susciter la curiosité historique du spectateur²¹. Plus encore, la récurrence des lieux d'action, souvent sous forme de plans larges, permet d'ancrer durablement dans l'imaginaire du spectateur une géographie fictionnelle qui lui devient coutumière, favorisant ainsi l'immersion sur le long terme²². À nouveau, c'est surtout le cas dans une série de fantasy comme *Game of Thrones* qui multiplie les panoramas des principaux lieux de l'histoire et présente ces derniers sous

17 *Kaamelott*, Livre I, épisode 2, « La tarte aux myrtilles ».

18 *Kaamelott*, Livre II, épisode 10, « La chambre » ; Livre 3, épisode 75, « Le justicier ».

19 *Kaamelott*, Livre I, épisode 19, « Le repos du guerrier ».

20 R. BARTHES, « L'effet de réel », *Communications*, 11, 1968, p. 87-88.

21 D. HANDFIELD et R. RAYNER, *Knightfall*, History, 2017-en cours, saison 1, épisodes 1 et 2.

22 I. DEROIDE, « Les séries historiques entre la fiction et le réel : quand les scénaristes rivalisent avec les historiens », *TV/Series*, 1, 2012, p. 15 [en ligne, URL : <https://journals.openedition.org/tvseries/1038>].

différents angles au fil de la série²³... quitte, assez souvent, à proposer des images contradictoires, une forêt ou une rivière disparaissant entre deux saisons, ce qui est en soi révélateur d'un rapport assez distancié à l'espace²⁴.

Toutefois, l'exposition de ces lieux demeure la plupart du temps brève et réduite à quelques plans : l'espace reste souvent traversé, peu considéré et réduit à un décor. Surtout, l'effet de réel, pour persuasif qu'il soit, peut s'avérer limité ou trompeur. C'est particulièrement le cas quand on sort des espaces urbains, relativement connus dans la culture commune, pour s'aventurer dans le monde des campagnes, majoritaires au Moyen Âge, mais que la série médiévaliste peine souvent à saisir²⁵. Dans *Knightfall* comme dans *Game of Thrones*, la campagne est le lieu du vide, de la nature et des grands espaces, parsemés de quelques maisons à l'aspect misérable²⁶. Il s'agit d'un espace traversé – par les héros – mais très rarement habité. L'objectif est évidemment de répondre à la nécessité, tant économique que narrative, de ne pas trop multiplier les figurants et les décors. Si on retrouve de telles conceptions dans des chansons de geste médiévales, dans lesquelles les voyages se font souvent avec une grande rapidité, le texte préférant condenser les distances pour mieux détailler l'intrigue²⁷, reste qu'on a là une image qui renvoie bien plus à la perception de notre ruralité contemporaine, avec ses contradictions, qu'à une véritable reconstitution des réalités médiévales. Le Moyen Âge central, du XI^e siècle au XIII^e siècle, est en effet un moment de croissance économique où, dans une grande partie de l'Europe, l'espace rural est largement aménagé, anthropisé et exploité²⁸, cette mise en ordre des campagnes étant perçue positivement par de nombreux auteurs médiévaux qui y voient un signe de beauté et de prospérité²⁹.

Dans *Knightfall*, c'est l'ensemble de l'effort de reconstitution qui se heurte rapidement à de grands clichés sur la période médiévale : la rue est le lieu de la crasse, le château le lieu du pouvoir ou des complots, les chambres les lieux des jeux de séduction. L'espace est uniquement mis au service d'intrigues élémentaires, ce qui s'explique évidemment par une économie de l'action resserrée qui ne peut prendre le temps de poser

23 C'est surtout le cas de King's Landing avec ses lieux emblématiques : le Donjon Rouge, le Grand Septuaire, ou encore Fossedragon qui fait son apparition dans la saison 7 ; mais aussi les rues qui sont associées au « petit peuple », ou encore les murailles aux armées, et les bordels tout à la fois aux scènes de sexe et de complots.

24 Voir par exemple Jeva Lange, « *Game of Thrones* stealthily changed the geography of King's Landing. Why? », *TheWeek.com*, 7 mai 2019, <https://theweek.com/articles/839874/game-thrones-stealthily-changed-geography-kings-landing-why>, ressource accédée le 1er août 2019.

25 On peut se référer à la liste des « principaux lieux de l'intrigue » dressée dans N. Allard, *L'univers impitoyable de Game of Thrones : des livres à la série, enquête et décryptage*, Malakoff, Armand Colin, 2018. On y remarque la prépondérance écrasante d'espaces urbains ou castraux.

26 Parmi les séquences significatives, on peut mentionner dans *Knightfall*, saison 1, l'épisode 1 présentant le modeste hameau de Perceval, perdu au milieu d'un paysage de campagne, ou encore, dans l'épisode 4, la discussion entre le Templier Landry et l'ermite Jonas. Dans *Game of Thrones*, l'arc narratif mettant en scène Arya Stark et Sandor Clegane, dit « le Limier », donne lieu à plusieurs scènes en espace rural, notamment dans la saison 3, épisode 8, ou encore dans la saison 4, épisodes 1 et 3. Dans *Kaamelott* enfin, l'errance d'Arthur dans le livre V l'amène également dans des paysages ruraux présentés comme déserts ou presque.

27 A. LABBE, « Sous le signe de saint Jacques. Chemins et routes dans la représentation épique de l'espace », dans G. BIANCIOTTO et C. GALDERISI (dir.), *L'épopée romane*, Poitiers, 2002, p. 99-116.

28 F. MOUTHON, *Le sourire de Prométhée : l'homme et la nature au Moyen Âge*, Paris, 2017.

29 L. DAUPHANT, *Géographies. Ce qu'ils savaient de la France (1100-1600)*, Ceyzérieu, 2018, p. 69-72.

les décors, ainsi que par des contraintes budgétaires : la reconstitution de la ville d'Acre est intéressante, mais très rapide et destinée sans doute à mal vieillir du fait de l'utilisation d'effets numériques assez brouillons³⁰.

L'« effet de réel » par l'utilisation de l'espace est également faussé à travers les représentations du château médiéval dans la série médiévaliste. Si *Kaamelott* contourne habilement le problème en ne montrant jamais le château³¹, l'édifice est résumé la plupart du temps à ses éléments les plus ancrés dans les représentations collectives : le donjon, les hautes murailles et éventuellement le portail et son pont-levis. L'architecture fantasmée des châteaux de *Game of Thrones*, toute impressionnante qu'elle soit, ne repose guère que sur ces synecdoques architecturales, même si la série a à cœur de montrer plusieurs types de châteaux, de la forteresse urbaine qu'est le Donjon rouge de King's Landing à Harrenhal, château détruit que l'on tente tant bien que mal de rebâtir. Mais, le plus souvent, les châteaux ne sont que des « silhouettes castrales³² » plantées à l'arrière-fond, vers lesquels se dirigent des personnages – presque toujours à cheval –, ce qui contribue là encore à ancrer la série dans un Moyen Âge fantasmé. Or, l'archéologie médiévale récente s'efforce de rectifier ces visions du « château fort » stéréotypé, héritées notamment du XIX^e siècle romantique, pour analyser ces édifices seigneuriaux dans leur complexité à travers le temps et l'espace³³, mais aussi pour souligner la grande diversité de leurs fonctions. On trouve ainsi dans les séries assez peu de mottes castrales, de châteaux uniquement faits de bois, ou alors de simple « manoirs seigneuriaux » – sans parler du fait que les châteaux des séries apparaissent souvent comme des édifices présents de toute éternité, sans prendre le parti de filmer des châteaux en construction, alors même que c'est un phénomène majeur du Moyen Âge dit « féodal », durant lequel les constructions fortifiées se multiplient³⁴.

Une immersion du public au prix des clichés

Par ailleurs, à vouloir donner au spectateur le sentiment d'une immersion immédiate, la série médiévaliste prend le risque d'appauvrir la matière historique et d'entretenir ou de fabriquer des clichés. *Vikings*, *Last Kingdom* ou *Game of Thrones* proposent une image du « Nord » comme une terre inhospitalière, dont les habitants, hommes et femmes, du fait de la rudesse de leur pays, sont des guerriers impitoyables vêtus de fourrure et se divertissant de la violence. À l'inverse, les peuples du sud ou de l'Orient se trouvent présentés comme des modèles de raffinement. *Game of Thrones* a par

30 *Knightfall*, saison 1, épisode 1.

31 J. BRETON, « 'It's only a model' : l'impossible aboutissement d'une quête déconstruite dans *Sacré Graal !* des Monty Python », dans C. NOACCO et C. IMBERT dir., *Le Château allégorique : sens, contre-sens et questionnement d'une image mentale dans la construction du paysage d'autorité*, à paraître.

32 A. LABBE, « "A cet chastel ancien et rebelle ...: Une silhouette castrale dans la Chevalerie Vivien », dans *"Plaist vos oïr bone cançon vallant" ? Mélanges de langue et de littérature médiévales offerts à François Suard*, vol. 1, 1999, Lille, p. 503-513.

33 A. A. SETTIA, *Castelli medievali*, Bologne, 2017.

34 F. MAZEL, *Féodalités. 888-1180*, Paris, 2010, p. 447-8 ; F. MADELINE, « La pierre des chantiers royaux en Angleterre dans la seconde moitié du XII^e siècle : origines et distribution », dans J.-P. GELY et J. LORENZ dir., *Carrières et bâtisseurs de la période préindustrielle. Europe et régions limitrophes*, 2011, p. 207-222.

exemple choisi le palais de l'Alcazar à Séville comme siège de la famille Martell³⁵. Cette vision est partagée jusqu'à un certain point par *Kaamelott* : alors que Rome est caractérisée par le soleil, la lumière, la couleur et les couleurs chaudes – le rouge, le jaune –, la Bretagne où Arthur débarque dans le livre V est un monde sombre et froid, marqué par des teintes grises ou noires et dont le climat rude effraye les Romains³⁶.

L'Orient, quant à lui, est le lieu des créatures fantastiques : c'est là que naissent les dragons de Daenerys, un clin d'œil aux mappemondes médiévales aux marges desquelles figurent toutes sortes de monstres mythiques, voire une référence directe au célèbre « *here be dragons* » que l'on trouve sur le « globe de Lennox », réalisé entre 1503 et 1507. Ces clichés géographiques en viennent à devenir le soubassement esthétique et scénaristique de la série. C'est particulièrement le cas dans *Marco Polo*³⁷ : plutôt que se prêter à une véritable réflexion sur le voyage et l'altérité au Moyen Âge, l'histoire reprend les clichés topographiques de l'Orient dans la mise en scène de l'espace. L'arrivée de Marco à la cour mongole en est un véritable concentré puisque l'empire de Kubilay Khan est présenté au spectateur à travers un ensemble de lieux stéréotypés : la steppe, le palais de l'empereur, la salle du maître d'arts martiaux, le palais des plaisirs³⁸. Si elles empruntent fortement à l'orientalisme du XIX^e siècle, ces images ne sont pas non plus sans évoquer un certain nombre de références proprement médiévales. Les géographes et les voyageurs médiévaux, reprenant un certain nombre d'images héritées de la période gréco-romaine, font en effet déjà de l'Orient un espace à la fois luxueux et luxurieux, exotique et dangereux, peuplé de monstres, d'eunuques et de soieries ; les géographes arabes quant à eux, en accord avec la théorie ptoléméenne des climats, font du Nord un espace sauvage, dont les habitants sont à la fois féroces et poilus³⁹. Les séries médiévalistes reprennent ainsi, plus ou moins consciemment, ces géographies imaginaires médiévales.

Pour autant, on entend parfois, au détour d'un épisode, une remarque qui frappe le médiéviste par sa pertinence : Arthur se plaint ainsi de ne pas vouloir conquérir de nouveaux territoires car son royaume s'étend déjà jusqu'à une Aquitaine si lointaine que « la moitié du temps je ne sais jamais ce qu'ils foutent !⁴⁰ », un souci que les souverains Plantagenêts devaient très largement partager – sinon forcément exprimer en ces termes⁴¹. Dans *Game of Thrones*, la nécessité dans laquelle se trouve Robb Stark de négocier avec les Frey, seuls à contrôler un pont fortifié, rappelle à quel point les cours d'eau ont été, durant toute la période médiévale, des barrières efficaces, utilisées à l'échelle locale dans les processus de délimitation et de partage de l'espace et pouvant devenir de véritables frontières politiques⁴². Par ailleurs, certaines représentations

35 *Game of Thrones*, saison 5, épisode 2.

36 P. DUCRET, « L'Antiquité romaine au cœur du Moyen Âge breton », dans F. BESSON et J. BRETON dir., *Kaamelott, un livre d'histoire*, Paris, 2018, p. 167-178.

37 J. FUSCO, *Marco Polo*, Netflix, 2014-2016.

38 *Marco Polo*, saison 1, épisode 1

39 J.-C. DUCENE, *L'Europe et les géographes arabes du Moyen Âge, IX^e-XV^e siècle*. « La grande terre » et ses peuples : conceptualisation d'un espace ethnique et politique, Paris, 2018.

40 *Kaamelott*, Livre IV, épisode 19 « La Foi bretonne ».

41 J. GILLINGHAM, *The Angevin Empire*, 3e éd., Londres, Edward Arnold, 2001 ; Fanny Madeline, *Les Plantagenêts et leur empire*, Rennes, 2014, p. 22.

42 L. DAUPHANT, *Le Royaume des quatre rivières. L'espace politique français, 1380-1515*, Seyssel, 2012, p. 238-240.

symboliques de l'espace, appréciées des textes médiévaux, sont fort bien rendues par les séries : ainsi l'hiver s'abat-il sur Kaamelott lorsque le roi Arthur déprime au livre V, ce qui répond directement au lien effectué, dans la légende arthurienne, entre la Terre gaste et la blessure du Roi pêcheur. La lente déchéance du souverain passe dans la série par son incapacité croissante à se repérer dans son espace, au point de devoir finalement recourir à un guide en lui confessant qu'il n'est « pas foutu de retrouver la route de Kaamelott⁴³ » : perdu dans son propre royaume tout comme il est enfoncé dans sa dépression, Arthur ne peut plus, en toute logique, que répéter qu'il « n'est plus le roi⁴⁴ ». Les séries médiévalistes savent ainsi présenter, parfois avec une grande subtilité, des éléments pertinents au plan historique, se rapprochant de la façon dont les hommes du Moyen Âge pensaient leur rapport à l'espace.

Une vision très contemporaine de l'espace

Néanmoins, le rapport des personnages de séries médiévalistes à l'espace est le plus souvent identique au nôtre. On le voit notamment par leur facilité à s'en abstraire, grâce à des déplacements ultra-rapides, épinglés lors de la saison 7 de *Game of Thrones*⁴⁵, alors que les chroniques médiévales, en particulier celles consacrées aux croisades, font bien sentir la lenteur des déplacements – même si, une fois encore, le topos du voyage instantané se retrouve dans de nombreuses chansons de geste, permettant par exemple à Baudouin, dans le *Bâtard de Bouillon*, ou à Alexandre dans *Cligès*, de passer en quelques lignes respectivement de la Mer rouge et de la Grèce à la Bretagne arthurienne. Les dragons jouent le même rôle que les avions contemporains, permettant de sauter instantanément d'un point à l'autre, en contractant à la fois l'espace et le temps. *Kaamelott* sait cependant se moquer de cette vision contemporaine de l'espace et des usages qui l'accompagnent : revenant d'un pèlerinage en Terre sainte, où il s'est rendu pour recueillir des informations sur le Graal, le seigneur Dagonet parle comme un touriste du XXI^e siècle, évoquant des « spécialités locales » et distribuant des souvenirs de voyage autour de lui⁴⁶. Plus loin, c'est le Père Blaise qui organise des visites guidées du château, anticipant de plusieurs siècles la patrimonialisation des châteaux-forts⁴⁷.

Enfin, la présence de nombreuses cartes au fil des épisodes met en évidence le fait que ce rapport à l'espace est souvent peu questionné, comme s'il allait de soi. La série *Marco Polo* présente ainsi dans la salle du trône Kubilay Khan surplombant une immense carte de la Chine – certes approximative, pour donner l'illusion du réel au spectateur – et à partir de laquelle le souverain commande ses mouvements de troupes en vue d'unifier géographiquement son empire et de faire tomber les frontières, selon ses mots⁴⁸. *Game of Thrones* multiplie pour sa part les cartes, la plus célèbre étant celle de Dragonstone⁴⁹, à

43 *Kaamelott*, livre V, épisode 43, « Le phare ».

44 F. BESSON, « “Arrêtez de m'appeler sire !” Les enjeux du refus du pouvoir dans la fantasy médiévaliste », *L'Atelier du Centre de recherches historiques*, 19, 2018 [en ligne, URL : <https://journals.openedition.org/acrh/8200>].

45 *Game of Thrones*, saison 7, épisode 6.

46 *Kaamelott*, livre I, épisode 27, « De retour de Judée ».

47 *Kaamelott*, livre I, épisode 69, « La mort le roy Artu ».

48 *Marco Polo*, saison 1, épisode 1.

49 *Game of Thrones*, saison 2, épisode 1 et 10 ; saison 3, épisode 10 ; saison 7, épisode 1.

laquelle répond celle que fait dessiner Cersei à King's Landing, symbolisant les ambitions territoriales des protagonistes qui s'y penchent.

Ainsi, en de nombreuses occurrences, les personnages se réunissent-ils, à la veille d'une bataille décisive, autour d'une carte jetée sur une table, pour y déplacer des pions figurant les forces en présence⁵⁰. Si ce rapport à la carte nous est familier, il est totalement anachronique et ne correspond en rien à la façon dont les hommes et les femmes du Moyen Âge pensaient leur espace⁵¹. Outre le fait que l'objet carte est extrêmement rare, puisque coûteux, et n'aurait donc en aucun cas été utilisé lors d'une bataille – lors de la troisième croisade, les seigneurs d'Orient latin, à la demande de Richard Cœur de Lion, dessinent dans le sable un plan de Jérusalem pour en préparer le siège, preuve qu'ils n'ont visiblement pas de carte à leur disposition⁵² –, la carte traduit en effet une appréhension abstraite et figurée de l'espace qui est une construction historique moderne. Bref, les souverains de Westeros appréhendent clairement leur royaume à travers une carte, à la différence de la plupart des pouvoirs médiévaux⁵³. Ce rapport à l'espace est d'autant plus curieux que leur titulature est restée centrée sur un peuple – ils sont « kings of the Andals and of the Rhoynar and of the First Men », alors même que l'apparition de l'expression « roi de France » – et non plus « des Francs » – est une étape importante dans la construction théorique du royaume. Le rapport des personnages à l'espace est ainsi un mélange d'attitudes médiévales et contemporaines.

Là encore, *Kaamelott* sait jouer avec ce décalage : Perceval répète ainsi qu'il « ne comprend rien aux cartes » et que les points cardinaux « changent selon comment on est tourné ». Pour se repérer, Perceval reprend alors le vocabulaire des chartes médiévales : rivière, gros rocher, arbres, autant d'éléments naturels qui structurent son espace vécu⁵⁴. De même, dans *The Last Kingdom*, le viking Ravn, vieil aveugle, appréhende-t-il l'Angleterre à travers le goût de l'eau, le bruit des poissons dans un fleuve ou encore les différentes rumeurs rapportées sur les régions voisines, comme le Wessex, « où l'on fait pousser ce que l'on veut ». Son espace vécu, extrêmement réduit, est avant tout un espace construit par les sens, ce qui s'approche davantage des sensibilités médiévales – l'espace avant tout « vécu », saisi par le bas, par opposition avec la vision aérienne de la carte⁵⁵.

Il est par ailleurs intéressant de noter que les personnages de *Kaamelott* ont peu de prise sur leur propre espace. Non seulement les chevaliers se perdent en permanence – dans des forêts, des labyrinthes, des châteaux hantés –, mais encore ils passent également un temps considérable à faire des trajets inutiles, à l'image de Perceval et Karadoc, absents pendant plusieurs semaines pour tuer un « serpent géant » qui s'avère finalement

50 Dans la huitième et dernière saison de *Game of Thrones*, chacune des deux grandes batailles marquant la fin de la série – celle de Winterfell et celle de King's Landing – est par exemple précédée par un conseil de guerre autour d'une carte et de pions (saison 8, épisode 2, épisode 4).

51 P. BOUCHERON, « Représenter l'espace féodal : un défi à relever », *Espaces Temps*, 68-70 (*Histoire/géographie*, 2 : *Les promesses du désordre*), 1998, p. 59-66.

52 Ibn al-Athīr, *Al-Kāmil fī al-tārīkh* (suite), in *Recueil des Historiens des Croisades, Historiens Orientaux*, tome II, première partie, Paris, Imprimerie Nationale, 1887, p. 1-180, ici p. 55.

53 V. THEIS, « Se représenter l'espace sans carte. Pratiques d'écriture de la Chambre apostolique au XIV^e siècle », dans P. BOUCHERON, M. FOLIN et J.-P. GENET dir., *Entre idéal et matériel. Espace, territoire et légitimation du pouvoir*, Rome, 2018, p. 329-364.

54 *Kaamelott*, Livre I, épisode 8, « La carte ».

55 *The Last Kingdom*, saison 1, épisode 1. Sur la définition de l'espace médiéval comme un « espace vécu », voir notamment P. ZUMTHOR, *La mesure du monde : représentation de l'espace au Moyen âge*, op. cit., p. 36.

être une simple anguille⁵⁶. Est-ce, de la part de l'auteur, une façon de jouer avec des motifs littéraires médiévaux, lorsque des personnages, tel Guingamor dans le lai qui porte son nom, restent trois siècles dans une ville en croyant y rester trois jours ? En tout cas, ces pratiques très confuses de l'espace s'accompagnent également d'une incapacité à se représenter théoriquement l'espace. Yvain s'avère incapable de comprendre que la Bretagne est une île, Guenièvre dessine les soldats sur la carte, ne percevant pas la différence entre des figurés pérennes et d'autres plus temporaires, Perceval et Karadoc pensent que les châteaux hantés sont des châteaux en T, avant, pour trouver le Graal, de se mettre à creuser « sur toute la surface du royaume », avouant eux-mêmes, face à l'incrédulité d'Arthur, qu'ils ne se « rendent pas compte » de l'ampleur de la tâche⁵⁷. Ce rapport à l'espace renvoie à la désorientation permanente de chevaliers incapables de trouver leur place, au sens propre comme au sens figuré, *a fortiori* de trouver le Graal. Alexandre Astier joue autant avec l'image – médiévale – du « nice », le personnage naïf qui ne maîtrise pas les codes de l'univers dans lequel il évolue⁵⁸, qu'avec l'image – médiévaliste – selon laquelle les hommes du Moyen Âge sont stupides, notamment pour tout ce qui touche à l'abstrait.

*

Pour humoristiques qu'ils soient, ces questionnements n'en renvoient pas moins à des enquêtes historiques en cours, qui cherchent à retracer la façon dont les médiévaux pensaient et se représentaient leur espace, dessinant ainsi de belles convergences entre réalité et fiction. Quand les croisés de la première croisade, à peine partis, pensent avoir atteint Jérusalem à chaque nouveau château qui se profile à l'horizon, au grand désespoir des prêtres qui savent bien combien la route est encore longue⁵⁹, ils ne sont finalement pas si loin de l'apparente naïveté de Perceval et Karadoc qui pensent pouvoir creuser sur tout le royaume avant l'hiver. Ainsi, là où les objectifs de contextualisation et d'immersion des séries de « 2^e génération », contribuent plutôt à enraciner les clichés médiévaux dans l'imaginaire collectif, l'ironie et la dérision qui structurent l'écriture de *Kaamelott* permettent une véritable mise à distance de nos stéréotypes et offrent donc des réflexions assez profondes sur les représentations de l'espace au Moyen Âge.

56 *Kaamelott*, Livre II, épisode 4, « Le serpent géant ».

57 *Kaamelott*, Livre II, épisode 27, « Le forage ».

58 Voir Aurélie Houdebert, « Perceval ou le malentendu chevaleresque », dans F. BESSON et J. BRETON dir., *Kaamelott, un livre d'histoire*, op. cit., p. 27-38.

59 Guibert de Nogent, *Gesta Dei per Francos*, dans *Recueil des Historiens des Croisades, Historiens occidentaux*, tome IV, Paris, 1879, livre I, chapitre 7, p. 142.