



**HAL**  
open science

## Chevaliers imaginaires et imaginaires chevaleresques

Florian Besson, Justine Breton

► **To cite this version:**

Florian Besson, Justine Breton. Chevaliers imaginaires et imaginaires chevaleresques. Chevaliers. Moyen Âge et Renaissance : histoire et imaginaires, Museo Stibbert, pp.321-327, 2024. hal-04745401

**HAL Id: hal-04745401**

**<https://hal.science/hal-04745401v1>**

Submitted on 20 Oct 2024

**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.

## Le chevalier, héros du médiévalisme

Le chevalier est un noble, symbole d'une époque souvent perçue comme le temps de la domination des aristocrates sur les paysans, souvent réduite à la violence et à la brutalité des premiers, et souvent représentée, dans les films, les romans, les jeux vidéo ou les programmes scolaires, uniquement au prisme des aventures des seigneurs. Le chevalier est largement associé au christianisme, lui-même étroitement relié dans les imaginaires collectifs à ce « temps des cathédrales » qu'est censé être le Moyen Âge. En outre, le chevalier convoque par sa simple présence des valeurs de courage et de noblesse, tandis que l'armure devient fréquemment un symbole de force et de résistance. Même dans les œuvres pour enfants, où les contextes guerriers sont pourtant moins présents, nombre de jeunes héros et héroïnes rêvent de devenir chevalier pour prendre part à l'aventure et incarner un idéal, comme dans l'album *Chevalier Chouette* (2023) de Christophe Denise ou dans *Les Aventures du chevalier Silence* (2019) de Fabien Clavel. Avec son fidèle destrier, le chevalier devient un explorateur et un conquérant — des croisés aux héros de la Table Ronde qui parcourent les chemins de l'Europe entière. L'image même du chevalier, à force de répétitions et d'œuvres épiques, fait à la fois rêver et voyager.

D'ailleurs, les artistes et créateurs ne s'y trompent pas ; le chevalier est la figure la plus représentée sur les couvertures de romans, de bandes dessinées, de films et de jeux qui se déroulent dans un cadre médiéval. Il apparaît souvent en plan rapproché, ce qui laisse apparaître suffisamment son buste pour donner à voir sa posture de combattant et le haut de son armure, tout en mettant en évidence son regard déterminé : dans l'imaginaire contemporain, le chevalier est avant tout un guerrier, ce qui se traduit par sa force de caractère et par son physique athlétique. Cela est d'autant plus vrai que l'image du chevalier est presque exclusivement associée à l'armure de plates, dont l'usage est pourtant restreint d'un point de vue historique. Dans tous les cas, le chevalier est muni d'une épée ; l'arme, déjà mise en valeur dans les récits médiévaux, est devenue la

« *Chevalier* » (*A Knight's Tale*)

Extrait du film réalisé par Brian Helgeland,  
avec Heath Ledger, 2001

condition nécessaire et suffisante pour faire le chevalier, quitte parfois à être détournée sous des formes variées. Ainsi les « chevaliers Jedi » de *Star Wars* manient-ils des sabres-laser, adaptation futuriste de l'arme de prédilection de ces guerriers. Dans les romans de fantasy médiévaliste, l'épée occupe d'ailleurs une place centrale, au point par exemple de donner son titre à une saga comme *L'Épée de vérité* (Terry Goodkind). L'armure de plates contribue elle aussi à faire l'identité du chevalier, y compris dans des fictions qui semblent très éloignées du Moyen Âge européen, tel le célèbre manga des *Chevaliers du Zodiaque* (1986-1990), plutôt ancré dans une Antiquité grecque réimaginée mais dont les héros méritent leur titre de « chevaliers » parce qu'ils possèdent ces magnifiques armures célestes d'or et d'argent.

Toutefois, ces représentations médiévalistes de ce combattant mettent le plus souvent de côté une pièce d'armure pourtant capitale pour sa survie : le heaume. Aucun chevalier du Moyen Âge ne serait jamais parti au combat sans protection sur la tête, qu'il s'agisse de traquer des bandits, de repousser une armée ennemie ou de s'élancer dans la lice à l'occasion de joutes. Il en va là simplement du bon sens, et les sources écrites comme le mobilier archéologique insistent bien sur cette importance du heaume dans l'équipement de base de tout chevalier. Pourtant, cette évidence de sécurité se heurte aux principes de représentations qui président aujourd'hui à la mise en scène des chevaliers, en particulier dans les films. Un acteur, dûment rémunéré pour son rôle, doit en effet pouvoir être reconnu par les spectateurs et spectatrices, or, difficile d'identifier quelqu'un sous un heaume fermé... Et voilà pourquoi les chevaliers des films et des séries partent en guerre tête nue et joutent sans heaume, sans inquiétude aucune ! Notons toutefois la tentative de compromis opérée par Ridley Scott dans son film *Le Dernier Duel* (2021), où les chevaliers arborent un étonnant demi-heaume, bien peu historique certes mais conciliant la sécurité des combattants avec les enjeux de la valorisation des acteurs. Un bel exemple qui nous rappelle que ces représentations omniprésentes du chevalier sont en réalité des créations contemporaines qui, le plus souvent, en disent plus sur la société qui les produit, les met en scène et les consomme que sur l'époque ainsi réinventée.



« *Le Dernier duel* » (*The Last Duel*)  
Extrait du film réalisé par Ridley Scott,  
avec Matt Damon, 2021 (Pictorial Press)

Enfin, remarquons qu'aujourd'hui, l'imaginaire chevaleresque n'est pas (entièrement) réservé aux hommes. À force de représentations qui tentent de rééquilibrer les enjeux de genre, de plus en plus de femmes chevaliers, ou *chevaleresse*s, sont mises en scène dans les fictions. Le modèle historique de Jeanne d'Arc apparaît comme le plus évident, même si, historiquement parlant, fort peu de femmes médiévales ont réellement pu porter l'épée et l'armure (voir pages 108-119) ; mais qu'importe, car là encore l'intérêt est dans la manière dont les fictions contemporaines retravaillent le matériau médiéval. Dans des films, des jeux vidéo, des romans, des femmes revêtent ainsi l'armure par défaut, par choix ou par vocation, adoptant des codes associés au masculin pour pouvoir s'épanouir pleinement. C'est aussi l'occasion, pour les auteurs et les créateurs, d'interroger les limites de nos propres sociétés patriarcales, en déplaçant des enjeux contemporains dans un contexte médiéval. Dans *Le Seigneur des Anneaux* (1954-1955) de J. R. R. Tolkien, la princesse Eowyn revêt l'armure des Rohirrim pour combattre aux côtés des peuples de la Terre du Milieu, allant jusqu'à vaincre le seigneur des Nazgûl. Dans la bande dessinée *La Chevaleresse* (2022), d'Elsa Bordier et Titouan Beaulin, Héloïse et son époux échangent leur place pour vivre leurs propres passions, loin des rôles que souhaite leur imposer leur époque. Si elles doivent souvent se faire passer pour des hommes pour espérer trouver leur place, les chevaleresse affirmes toutefois de plus en plus leur place dans l'imaginaire chevaleresque. Il est d'ailleurs révélateur que la dernière trilogie *Star Wars* s'attache au parcours d'une héroïne, tout comme le faisait déjà la série *Clone Wars* : Rey Palpatine / Skywalker et Ashoka Tano sont de véritables chevaleresse, agissant avec courage, honneur, droiture morale et sens de la justice, ce qui reflète une profonde féminisation de cette figure pluriséculaire.

Le chevalier est ainsi un véritable mythe transmédiatique — c'est-à-dire réinventé et réactualisé par des médias très variés, des films aux romans, des séries aux jeux de société, de la publicité aux jouets pour enfants, etc — dont la longévité est tout à fait frappante. Étudier ces transformations, ces réappropriations, ces créations contemporaines permet de prendre la mesure de la fascination qu'exercent encore aujourd'hui des modèles littéraires et sociaux inventés aux XI<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> siècles, qui ont su traverser les siècles et continuent à inspirer et à faire rêver.

## Kaamelott : la chevalerie n'est pas chose aisée...

Mais tous les chevaliers ne sont pas des héros d'épopée — loin de là ! En France, la série télévisée *Kaamelott* (2005-2009), créée par Alexandre Astier, met par exemple en scène une Table Ronde pour le moins bancale. La série reprend ainsi un modèle burlesque déjà proposé par des auteurs comme Mark Twain dans *Un Yankee à la cour du roi Arthur* (1889), ou par le film *Sacré Graal !* (1975) des Monty Python. À la cour de Kaamelott, les chevaliers sont des hommes (très) ordinaires, loin des chevaliers qui entourent le roi Arthur dans les romans médiévaux : l'un est trop bête pour mémoriser son propre nom, l'autre ne pense qu'à manger, un troisième résout tous ses problèmes en décapitant des gens, tandis qu'un autre encore s'évanouit à l'idée de croiser un faisan...

Confrontée à ces héros bien peu épiques, la notion de chevalerie est revue à la baisse. On apprend ainsi que Perceval — le chevalier arthurien par excellence dans les

récits médiévaux, l'un des seuls à pouvoir contempler le Graal — n'est même pas adoubé, ce qui plonge le roi Arthur dans l'embarras : que vont dire les gens s'ils l'apprennent ? Alors que le jeune chevalier Yvain, peinant à définir le terme, croit qu'il s'agit de « là où on range les chevaux » (livre 3, épisode 86), le roi Arthur doit expliquer que la chevalerie est avant tout un ensemble de valeurs positives, incitant tout bon chevalier à défendre les plus faibles et à faire respecter la justice.

Cette idéal chevaleresque défendu par Arthur se heurte toutefois à une réalité bien trop humaine. Comment mener une quête commune quand chaque chevalier privilégie ses projets personnels — qu'il s'agisse d'asseoir son pouvoir ou de trouver un coin à truites tranquille ? Et comment chercher le Graal quand personne ne comprend ce dont il s'agit ? Le scribe de la cour a beau tenter de mettre par écrit la légende de la Table Ronde pour la postérité, il n'empêche que les chevaliers reviennent plus souvent avec des cors aux pieds qu'avec des victoires épiques à raconter. Dans *Kaamelott*, l'imaginaire chevaleresque est trivial et désacralisé, au fil d'une réécriture bien plus subtile qu'il n'y paraît de prime abord qui nous permet de nous identifier plus facilement à ces combattants plus humains qu'héroïques.



« Monty Python, sacré Graal »  
(Monty Python and The Holy Grail)  
Extrait et affiche du film réalisé par Terry Gilliam et Terry Jones, 1975



### Game of Thrones : nous sommes tous des tueurs

À l'inverse, la série télévisée *Game of Thrones* (2011-2019), adaptée de la saga de fantasy de George R. R. Martin, reprend l'image essentiellement négative d'un Moyen Âge sombre, où la violence domine tous les aspects de la vie et où les chevaliers sont des monstres en puissance. Sur le continent de Westeros, la supposée noblesse d'âme et les aventures épiques associées aux chevaliers ne sont que des contes pour enfants, et dissimulent mal une réalité corrompue et terrifiante. Face à la jeune Sansa Stark, prise au piège à la cour royale, le combattant sanguinaire Sandor Clegane, aux traits déformés par d'affreuses cicatrices, révèle toute l'horreur qui caractérise véritablement les chevaliers : « Stannis est un tueur. Les Lannister sont des tueurs. Votre père était un tueur. Votre frère est un tueur. Vos fils un jour seront des tueurs. » (Saison 2, épisode 9). Quant au flamboyant Jaime Lannister, dont la blondeur et les qualités martiales font de lui un avatar du « prince charmant » des contes de fées, il s'avère être un parjure régicide, incestueux, tueur d'enfants et violeur. Sous couvert d'une supposée vision « réaliste » du Moyen Âge et de la nature humaine, qui entretient en réalité des clichés qui diabolisent la période, *Game of Thrones* peint les chevaliers en machines à tuer, qui s'élèvent dans la société à la seule force de leur épée.

Ensemble de livres, films et jeux vidéos  
inspirés de l'univers chevaleresque  
Photographie des Éditions du Château des ducs de Bretagne

Ce principe est d'ailleurs privilégié dans nombre de jeux vidéo et jeux de rôle. Les œuvres ludiques exploitent souvent l'idée de conflit en tant que ressort narratif principal, et accentuent par conséquent le rôle actif mais destructeur des chevaliers. Le héros de jeu est avant tout un combattant et un conquérant, qui doit affronter une succession d'adversaires humains ou monstrueux, dans une omniprésence de la mort — infligée mais aussi éprouvée, comme dans la série des jeux *Dark Souls* édités par FromSoftware, qui ont fait du rapport systématique du chevalier à la mort une véritable marque de fabrique. Et cette dimension ne se limite pas aux jeux les plus violents ou à destination d'un public averti. Pensons, parmi des milliers d'exemples, aux jeux vidéo de la franchise *Zelda* : Link, l'avatar incarné par le joueur, ne s'illustrerait que par sa capacité à sauver la princesse et à vaincre des monstres, dont les fameux boss des donjons, ce qui lui permet d'obtenir des objets et des armes plus puissants, eux-mêmes utilisés pour vaincre de nouveaux adversaires.

C'est l'habileté du chevalier à infliger la mort qui est valorisée, bien plus que sa capacité à gouverner son fief, à régler les conflits avec ses voisins sans faire couler le sang ou à parler plusieurs langues. Sans même parler d'aspects encore moins visibles dans les fictions contemporaines. Alors que les chevaliers médiévaux s'avèrent souvent très cultivés, rédigeant poèmes, textes de lois ou traités de fauconnerie, ceux réinventés par *Game of Thrones*, série qui s'inscrit ce faisant dans une solide tradition fictionnelle, ne sont guère plus que des brutes épaisses.



*Un chevalier croisé*  
Antonio Canova  
Huile sur toile, XVIII<sup>e</sup> siècle  
Musée d'Arts de Nantes  
(Inv. 27)

## Les chevaliers rêvés de l'extrême droite

L'extrême droite adore la figure du chevalier, à laquelle elle ne cesse de se référer depuis des décennies. Jadis portée par des essais ou des romans, cette instrumentalisation de l'histoire fleurit aujourd'hui aussi dans des vidéos en ligne. Ce courant politique lui-même pluriel trouve sans aucun doute commode l'ambivalence du chevalier médiéval, qui peut servir à des usages politiques certes complémentaires, cependant distincts. On peut d'abord y voir le noble défenseur de la veuve et de l'orphelin, entièrement imprégné de valeurs morales qu'il s'agirait de « retrouver », contre une modernité corruptrice et décadente. On peut ensuite en faire le modèle même du combattant chrétien, insister sur sa piété, son rôle de défenseur de l'Église — reprenant ce faisant une idéologie chevaleresque médiévale très largement cléricalisée durant le XIII<sup>e</sup> siècle — et donc utiliser le chevalier pour promouvoir les « racines chrétiennes de l'Europe » ; à moins qu'on n'en fasse un héros français, se battant pour sa patrie, dans un récit nationaliste évidemment anachronique. On peut enfin mettre en valeur son rôle militaire, en faire un preux combattant, attaché à défendre ses biens le fer à la main, prompt à tuer ses ennemis : se déploient à partir de ce motif des lectures masculinistes ou violemment xénophobes. Dans tous les cas, ces chevaliers sont pensés comme des modèles, qui devraient guider l'action politique contemporaine, qu'il s'agisse de revenir à des supposées valeurs ancestrales, de refaire de la France la fille aînée de l'Église ou d'organiser une nouvelle croisade contre les musulmans. Si ces interprétations peuvent souvent faire sourire, tant elles accumulent les clichés et les erreurs grossières du point de vue historique, on rappellera que de tels fantasmes ont pu nourrir de véritables attentats, comme à Oslo et Utøya en 2011 ou à Christchurch en 2019.

De fait, l'imaginaire chevaleresque a des conséquences bien réelles, qui traduisent toute la malléabilité mais aussi la prégnance de ces images réinventant le Moyen Âge aujourd'hui



