



HAL
open science

Géographie

Florian Besson

► **To cite this version:**

Florian Besson. Géographie. Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui, 2022, pp.183-186. hal-04747148

HAL Id: hal-04747148

<https://hal.science/hal-04747148v1>

Submitted on 21 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.

Florian Besson, notice « Géographie », dans Anne Besson, William Blanc et Vincent Ferré (dir.), *Dictionnaire du médiévalisme*, Paris, Éditions Vendémiaire, 2022, p. 183-186.

VERSION AUTEUR POUR HAL

Diversité des représentations et des médias

Le rapport à l'espace des différentes productions médiévalistes contemporaines est complexe. D'un côté, on ne peut qu'insister sur la forte hétérogénéité des représentations, qui tient notamment aux divers médias dans lesquels se réinvente le Moyen Âge. L'espace ne peut en effet être présenté de la même manière dans un film ou une série télévisée – qui ont besoin d'un décor et doivent donc organiser des tournages dans des lieux existants –, dans un roman, qui peut décrire le cadre spatial dans des termes très précis ou au contraire très flous, ou encore dans certains jeux de société qui n'utilisent l'espace que comme un élément visuel à des fins décoratives. Dans d'autres médias encore, par exemple la publicité, l'espace n'est qu'à peine présent, tout au plus réduit à une simple toile de fond. Encore faudrait-il affiner cette typologie, qui dépend en réalité beaucoup des œuvres, de leurs auteurs ou autrices, des publics visés, etc. Dans la trilogie de films *Le Seigneur des Anneaux* réalisée par Peter Jackson (2001-2003), l'espace est par exemple mis au service de la dimension épique de l'histoire : les montagnes gigantesques, les plaines infinies, les immenses statues dressées au détour d'une rivière, les crêtes sur lesquelles se découpent les héros dans la lumière glorieuse du coucher de soleil, jouent le même rôle que la musique et doivent nourrir l'exaltation stupéfaite des spectateurs et spectatrices. Au contraire, dans le *Perceval* d'Éric Rohmer (1978), le décor est volontairement réduit à sa plus simple expression et stylisé, les rares éléments présents à l'arrière-plan rappelant des décors de théâtre, comme pour mieux inviter à ne se concentrer que sur le jeu des acteurs et des actrices. Le décor peut parfois, au contraire, servir à nourrir un effet de réel, via des tentatives, plus ou moins élaborées, de reconstitution : certaines se révèlent très intéressantes, comme la ville d'Acre dans la série *Knightfall* (2017-2019), voire extrêmement pertinentes, comme le village fictif de Kingsbridge inventé par Ken Follett dans *Les Piliers de la Terre* (1989) ; d'autres ne s'appuient que sur un certain nombre de clichés bien ancrés. La façon dont l'espace est représenté peut en outre évoluer au fil d'une œuvre : les premières saisons de la série *Kaamelott* (2005-2006) ne proposent que des plans fixes, dans un petit nombre de lieux – la taverne, la chambre à coucher, la salle du trône – alors que le livre V de la série (2007) s'ouvre soudainement au monde, en filmant de loin des paysages très divers, de la côte aux pâturages. Impossible donc de proposer un modèle global de l'espace ou de la géographie médiévaliste.

Invariants et lieux topiques

On peut cependant dégager un certain nombre de tendances structurelles qu'on retrouve dans de nombreuses œuvres. Ainsi de l'utilisation de plusieurs lieux topiques, caractéristiques de l'imaginaire médiévaliste : c'est le cas bien sûr du château-fort, symbole à lui seul de la période, mais aussi de la taverne, refuge pour les héros, ou encore de la forêt, peuplée soit par des brigands plus ou moins sympathiques (pensons à l'importance de la forêt de Sherwood abritant Robin des Bois et ses compagnons), soit, dans la fantasy, par des elfes ou autres créatures fabuleuses. On pourrait également mentionner l'importance des paysages nordiques, presque systématiquement dépeints comme des territoires glacés peuplés par des barbares violents – des Vikings aux Sauvageons de *Game of Thrones* (2011-2019) –, quand ce n'est pas par des monstres inhumains, des orques du maléfique Morgoth chez J.R.R. Tolkien (*Le Silmarillion*, posthume, 1977) aux Trollocs de *La Roue du temps* de Robert Jordan (1990-2013). Se construit au fil de ces œuvres un véritable « boréalisme », un imaginaire du Nord qui, comme l'orientalisme, s'articule autour de grands clichés à la fois géographiques, ethniques et politiques. D'autres représentations se nourrissent les unes des autres, dessinant des parcours intertextuels ou intermédiaires. Ainsi voit-on, dans le livre V de *Kaamelott*, un Arthur déprimé errer sur une plage désolée qui ressemble fortement à celle du *Septième sceau* d'Ingmar Bergman (1957) ; il y est d'ailleurs rejoint par le sinistre Méléagant, cachant son visage sous un capuchon comme le fait la mort chez Bergman.

À l'inverse, certains lieux ne sont que très rarement représentés. Ainsi des paysages désertiques, qu'on ne croise guère que dans les fictions se déroulant durant les croisades. Les dunes de sable baignées de soleil ne correspondent pas aux paysages le plus souvent associés au Moyen Âge : on attend des paysages brumeux, des montagnes enneigées, des forêts automnales, des villes aux ruelles étroites ou des intérieurs de châteaux éclairés par des torches. C'est ce type de paysages qui dominent par exemple les tableaux préraphaélites mettant en scène des personnages médiévaux, lesquels inspirent ensuite les premiers auteurs de fantasy. De même pourrait-on remarquer la rareté des scènes se déroulant en mer, ce qui s'explique bien sûr par des raisons pratiques – pour les films et les séries télévisées, il est très complexe de filmer en mer – mais qui prouve également que la période médiévale est associée à la terre plus qu'à la navigation maritime. On connaît pourtant l'importance de celle-ci au Moyen Âge : le bassin méditerranéen est densément parcouru par des marchands, tandis que les pouvoirs riverains tentent de contrôler la mer en construisant des flottes parfois imposantes, voire en devenant de véritables thalassocraties. Mais les scènes maritimes sont davantage reliées, dans l'imaginaire collectif, à d'autres périodes, qu'il s'agisse de la piraterie moderne ou de la Grèce antique. Globalement, on peut également remarquer que l'espace tend à être simplifié. L'action se concentre dans un certain nombre de lieux, tandis que les espaces intermédiaires sont peu représentés, ce qui permet aux personnages de les traverser rapidement, d'autant plus qu'ils sont souvent vides : dans le jeu de société *Kingdomino* (2016), les joueurs doivent ainsi construire un royaume autour d'un

château central, en combinant des dominos représentant plusieurs types d'espace (forêt, champs, marais, etc.) ; les illustrations des tuiles représentent quelques êtres humains, quelques traces d'activité, mais sont le plus souvent vides de présence humaine. Cette représentation, très fréquente dans les jeux, renvoie davantage à la façon dont nous percevons aujourd'hui les espaces ruraux qu'à la manière dont les campagnes étaient pensées au Moyen Âge : non seulement celles-ci accueillent alors l'écrasante majorité de la population, mais surtout elles constituent l'idéal même du « beau paysage », comme l'a montré Léonard Dauphant. Dans les fictions médiévalistes en revanche, comme la campagne n'offre guère d'intérêt, elle se voit vidée de ses habitants et uniquement traversée par les personnages principaux. On retrouve une telle idée dans de nombreux jeux de rôle ou jeux vidéo, qui permettent fréquemment de « sauter » d'un endroit à un autre, via des moyens magiques ou de simples ellipses narratives, en coupant donc le déplacement proprement dit. Les aventuriers du *Donjon de Naheulbeuk* (à partir de 2001) utilisent ainsi une couronne magique leur permettant de se téléporter, en évitant ainsi de longs et périlleux déplacements « à travers les plaines » ; tandis qu'au contraire, le jeu vidéo *Kingdom Come: Deliverance* (2018) revendique une expérience « réaliste » qui passe notamment par le fait de ne pas proposer de tels courts-circuits, imposant au joueur d'accomplir de longs parcours en pleine campagne pour relier deux points d'intérêt – ce qui n'est pas sans faire penser à la référence canonique en littérature, *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien (1954-1955), et à ses dizaines de pages passées à arpenter les plaines du Rohan ou celles, désertiques, du Mordor. L'espace condensé, abstrait, se retrouve également dans de nombreux films et séries : le célèbre générique de *Game of Thrones* (2011-2019), avec sa caméra rasant à toute vitesse la carte pour ne s'attarder qu'autour des cités et des châteaux où se concentre l'intrigue, est à cet égard emblématique. Dans les deux dernières saisons, les personnages se libèrent même totalement des contraintes spatiales : les déplacements semblent se faire presque instantanément, permettant à Daenerys de venir sauver Jon ou à Jaime Lannister d'arriver à temps à Winterfell. Ce faisant, ces représentations rompent avec une réalité médiévale qui imprègne toutes les chroniques historiques : les déplacements y sont en effet très lents, prenant souvent des semaines, si ce n'est des mois ou des années. Cependant, on trouve déjà dans les romans et les chansons de geste médiévaux un tel espace replié sur quelques points nodaux, ce qui permet d'abrégé les déplacements et de libérer du temps pour l'intrigue en elle-même.

Reprise et écarts

De fait, un certain nombre des clichés géographiques du médiévalisme reprennent, sous des formes plus ou moins retravaillées, des représentations géographiques datant du Moyen Âge, que la reprise soit directe et consciente, ou indirecte. La forêt, par exemple, est à l'époque pensée comme un espace autre, échappant à l'emprise de l'homme, un espace qui, notamment dans les romans arthuriens, est

empli de péripéties, sous la forme de brigands, de chevaliers rivaux, de monstres à terrasser ou d'énigmes à résoudre. On retrouve cette vision dans les différents opus de la franchise *Zelda* : alors que les villages ou les villes sont des havres de paix, dans lesquels le héros se rend pour dormir, manger ou faire des emplettes, la forêt abrite des créatures monstrueuses à combattre et des donjons à explorer. La bande-annonce du *Perceval* de Rohmer s'achève sur l'image d'un chevalier monté sur son cheval, tandis qu'une voix féminine chante doucement « le chevalier sans nul arrêt, va chevauchant par la forêt » : la forêt promet une histoire infinie, ininterrompue. D'autres visions géographiques sont parfois plus fines, témoignant d'une bonne connaissance de certaines représentations médiévales de l'espace. Ainsi l'errance d'un roi Arthur déprimé par la découverte de sa stérilité s'accompagne-t-elle, dans le livre V de *Kaamelott*, de longs plans mélancoliques sur des plages vides ou des forêts enneigées, comme si la dépression du roi entraînait la désolation progressive du royaume : cela n'est pas sans faire penser à la façon dont la blessure du Roi pêcheur, dans la légende arthurienne, se traduit spatialement dans la « terre *gaste* » qui entoure son château. À côté, enfin, de ces représentations nuancées, d'autres ne font sens que par rapport à nos visions et à nos pratiques contemporaines de l'espace : de très nombreux films ou séries représentent ainsi des personnages en train d'utiliser des cartes, notamment pour préparer une bataille, alors qu'il s'agit là d'un rapport à l'espace typiquement contemporain. La carte renvoie en effet à une appréhension abstraite de l'espace, qui ne correspond pas à la façon dont les médiévaux pensaient le monde qui les entourait. Les recherches historiques se sont abondamment penchées depuis une quinzaine d'années sur cette question du rapport à l'espace – c'est ce que l'on appelle le *spatial turn* –, renouvelant profondément nos connaissances sur ce sujet, mais la plupart des fictions médiévalistes contemporaines semblent n'avoir pas encore intégré ces acquis de la recherche. Il sera à cet égard intéressant de voir si, dans les années à venir, d'autres façons de mettre en scène l'espace médiéval apparaissent dans les productions médiévalistes.

FLORIAN BESSON

Bibliographie

BESSON Florian, HASDENTEUFEL Simon, « Cartes sur table. Réflexions sur le rapport à l'espace dans les séries médiévalistes », *Médiévales*, n° 78, 2020.

DAUPHANT Léonard, *Géographies. Ce qu'ils savaient de la France (1100-1600)*, Seyssel, Champ Vallon, 2018.

ZUMTHOR Paul, *La Mesure du monde. Représentation de l'espace au Moyen Âge*, Paris, Éditions du Seuil, 1993.

Voir aussi : Châteaux, Nature