



**HAL**  
open science

## Seigneurs

Florian Besson

► **To cite this version:**

Florian Besson. Seigneurs. Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire. Le médiévalisme, hier et aujourd'hui, 2022, pp.396-397. hal-04747164

**HAL Id: hal-04747164**

**<https://hal.science/hal-04747164v1>**

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 « Seigneurs »,** dans Anne Besson, William Blanc et Vincent Ferré (dir.), *Dictionnaire du médiévalisme*, Paris, Éditions Vendémiaire, 2022, p. 396-397.

## **VERSION AUTEUR POUR HAL**

« Dans son château, le seigneur des Baux... » : la chanson d'Angelo Branduardi, écrite en 1980, convoque dès le premier vers deux éléments emblématiques du médiévalisme contemporain, à savoir le château et celui qui l'occupe. Le « seigneur » : le terme est à lui seul un symbole de la période médiévale, et de ce fait omniprésent dans les fictions médiévalistes. On le rencontre par exemple dans des titres d'œuvres (*Les Seigneurs de Bohem* d'Estelle Faye pour la fantasy, *Le Seigneur de Charny* de Laurent Decaux pour le roman historique, 2017 dans les deux cas) ou de jeux vidéo (*Medieval Lords*, 2004). Dans les dialogues de séries ou de films médiévalistes, de très nombreux « my lord » scandent chaque réplique, rappelant aux spectateurs et spectatrices que l'action se déroule dans un univers politique et sociologique radicalement différent du nôtre.

Car le seigneur – suzerain, comte, baron... – est d'abord et avant tout associé à l'idée d'une domination exercée par un petit nombre d'hommes sur les autres. À la différence du chevalier, auréolé d'un halo romantique, le seigneur est d'abord perçu à travers les attributs concrets de son pouvoir : le château qu'il habite, les hommes d'armes qui l'entourent, la violence qu'il peut déployer à travers eux. Souvent, le seigneur est d'ailleurs une figure repoussoir, au mieux cruelle et corrompue, au pire sadique et maléfique. Ce stéréotype est présent dans des dizaines de films, de romans ou de bandes dessinées : pensons au Prince Jean du *Robin des Bois* de Disney (1973), au shérif de Nottingham que campe Alan Rickman dans le *Robin des Bois : Prince des Voleurs* (Kevin Reynolds, 1991) ou encore au baron de Brek Zarith, ennemi de Thorgal dans la bande dessinée de Van Hamme et Rosinski (à partir de 1977). Les seigneurs sont également couramment associés à la torture – tel Ramsay Bolton dans *Game of Thrones* (2011-2019) –, au droit de cuissage – on songe à une célèbre scène dans le film *Braveheart* (1995) – au pillage des campagnes ou à d'autres formes de violence : dans le roman *Du domaine des murmures* (Carole Martinez, 2011), le châtelain incestueux emmure sa fille Esclarmonde. Même quand ils ne sont pas explicitement maléfiques, on les voit généralement manier sans scrupules une violence très directe : chez les Monty Python, le roi du château des marais fait assassiner le père de sa future belle-fille pour pouvoir l'épouser lui-même et annexer ses terres (*Sacré Graal !*, 1975) ; dans *Game of Thrones*, Tywin Lannister gouverne avec une main

de fer pour assurer la suprématie de sa famille. On reconnaît là, diffractés mais cohérents, les échos de l'historiographie du XIX<sup>e</sup> siècle, prompte à noircir exagérément les dominants de l'époque féodale pour mieux, du même coup, valoriser la démocratie contemporaine. On ne s'étonnera pas, dès lors, de voir autant d'adversaires ou de antihéros s'attribuer fièrement le titre de seigneur, tel Lord Voldemort : le terme de « lord », chargé de multiples connotations, suffit à lui seul à indiquer aux lecteurs et aux lectrices que le personnage sera violent et maléfique – dans le sillage du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien (1954-1955), où le seigneur est le ténébreux Sauron. Le programme politique de Voldemort, fondé sur la recherche d'une domination des sorciers sur les Moldus et sur l'éviction des sorciers « impurs », semble d'ailleurs marqué du sceau de l'anachronisme, contre la modernité sociale et politique qu'incarnent les héros.

L'on trouve bel et bien des seigneurs héroïques dans les fictions médiévalistes, sur le modèle par exemple d'Aragorn, qualifié de « seigneur » par Legolas ou Éowyn, ou seulement positifs dans leur exercice de l'autorité (ainsi du règne de Sanglier sur le Castel de Broc dans *Chien du Heaume* de Justine Niogret, 2010). Reste que ces seigneurs bienveillants entretiennent le plus souvent une relation compliquée avec le pouvoir, dont ils refusent régulièrement les titres, les attributs ou les conséquences – ce qui peut aller, comme dans la série *Kaamelott* (2005-2009), jusqu'à l'abdication du souverain qui s'exclame « Arrêtez de m'appeler sire ! », incapable de concilier ses idéaux très contemporains avec les réalités de l'exercice du pouvoir dans une société médiévale.

La violence, l'ambition, la cruauté sont ainsi, dans les médiévalismes contemporains, les principales caractéristiques du seigneur médiéval. Par contraste, les sources médiévales, si elles savent également faire le portrait de seigneurs tyranniques, valorisent les dominants – ne serait-ce que parce qu'elles sont le plus souvent produites par et pour l'élite sociale et culturelle. Les seigneurs y apparaissent avant tout comme des gestionnaires, soucieux de leur lignage et de leur capital foncier, souvent très cultivés. Cette image n'est pas totalement absente aujourd'hui : on la retrouve par exemple à travers les nombreux jeux – vidéo ou de plateau – qui proposent aux joueurs et aux joueuses de se mettre à la place d'un seigneur pour gérer un domaine territorial. En s'occupant de lever des impôts, d'agrandir son domaine, de négocier alliances et mariages avec ses voisins, de conduire des troupes ou de parrainer des artistes, le joueur ou la joueuse fait ainsi, dans une certaine mesure, l'expérience de la complexité de la domination nobiliaire médiévale, qui ne passe pas uniquement par la violence.

FLORIAN BESSON

## **Bibliographie**

AURELL Martin, *Le Chevalier lettré : savoir et conduite de l'aristocratie aux XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles*, Paris, Fayard, 2011.

BESSON Florian, « “Arrêtez de m'appeler sire !” Les enjeux du refus du pouvoir dans la fantasy médiévaliste », in *L'Atelier du Centre de recherches historiques*, n° 19, 2018, en ligne.

MORSEL Joseph, *L'Aristocratie médiévale. La domination sociale en Occident, V<sup>e</sup>-X<sup>e</sup> siècle*, Paris, Armand Colin, 2004.

**Voir aussi :** Châteaux, Chevaliers et chevalerie, Guerres, Paysans