

# *Kaamelott*

Histoire et œuvres audiovisuelles à l'heure du numérique



Morgane MAMOU

Sous la direction de Thierry BONZON

Sous la co-direction de Justine BRETON

## Remerciements

J'adresse mes sincères remerciements à toutes les personnes qui m'ont aidé et encouragé dans la réalisation de ce mémoire.

Dans un premier temps, je tiens à remercier mon directeur de mémoire, Monsieur Bonzon, pour son accompagnement qui m'a permis de m'orienter et de trouver des solutions afin d'avancer dans la réalisation de ce travail.

Je souhaite également adresser mes remerciements à tous les professeurs de ma formation qui ont pu me conseiller et me guider dans la définition précise de mon sujet.

Je tiens particulièrement à remercier Madame Breton pour son soutien précieux, ses conseils et la source d'inspiration qu'elle a été pour moi.

Pour leur soutien au quotidien, je souhaite aussi remercier mes proches, mes parents pour leur aide et leur soutien qui ont été véritablement importants pour moi. Je remercie aussi JB, le fan ultime de *Kaamelott* que j'ai pu rencontrer et qui a aussi pris le temps de m'aider et de me supporter durant cette année.

Et enfin, j'aimerais remercier mes camarades de classe pour leur soutien et leur bienveillance au quotidien ainsi que toutes les personnes avec qui j'ai pu m'entretenir et sans qui ce mémoire n'aurait pas lieu d'être.

# Table des matières

<b>Introduction</b>	5
<b>I/ Kaamelott : un héritage des légendes arthuriennes</b>	13
1.1- Les légendes arthuriennes à travers l’histoire	13
1.1.1- Des légendes bretonnes	13
1.1.2- Des origines littéraires de la légende à son influence dans les sociétés	15
1.1.3- Les influences et utilisations du mythe	20
1.2- Les légendes arthuriennes dans notre culture populaire	23
1.2.1- Un mythe totalement démocratisé	24
1.2.2- Différentes manifestations contemporaines du mythe	31
1.3- L’inscription de Kaamelott dans le canon arthurien	35
1.3.1- Kaamelott, une série d’héritage arthurien	35
1.3.2- Au-delà du mythe, des influences diverses	38
<b>II- Une culture commune de fans actifs</b>	41
2.1- Une communauté de fans active	42
2.1.1- Définir les fans de Kaamelott	42
2.1.2- Un besoin d’échanger	46
2.1.3- Kaamelott : source d’inspiration pour les fans	50
2.2- Un univers fictionnel entre créations, influence et Histoire	54
2.2.1- Un univers geek entre fantasy et science-fiction	55
2.2.2- Un univers singulier	58
2.3- Une série culte intergénérationnelle	61
2.3.1- La force du langage	61
2.3.2- D’un investissement émotionnel à une culture héritée	64
2.3.3- Une œuvre culte	68

<b>III- Une relation à l'Histoire complexe</b>	71
3.1- Kaamelott, une série savante ?	71
3.1.1- Une série entre savoirs et pédagogie	71
3.1.2- Alexandre Astier en roi pédagogue	74
3.2- Appréhender les problématiques du passé	76
3.2.1- L'Antiquité tardive : une période ambiguë à l'image de la série	76
3.2.2- Des fans réceptifs	78
3.3- L'imaginaire au service du réel	83
3.3.1- Quand l'imaginaire se mêle à l'Histoire	83
3.3.2- Un univers fictif aux réflexions philosophiques	86
<b>Conclusion</b>	91
<b>Bibliographie</b>	94
<b>Annexes</b>	97

## Introduction

*« L'imaginaire déborde le territoire de la représentation et il est entraîné au-delà par la fantaisie au sens fort du mot. L'imaginaire construit et nourrit des légendes, des mythes »<sup>1</sup>.*

Avec ces mots, il est possible d'affirmer que les récits merveilleux sont partout autour de nous. Nous les découvrons, les inventons, les réécrivons, les partageons. Ils nous suivent tout au long de notre vie et nous évoluons avec eux. Nous leur donnons un sens qui ne cesse de changer en fonction de notre âge, de nos expériences, de nos échanges. Ils nourrissent notre imaginaire, nous inspirent et peuvent aussi nous permettre d'apprendre sur nous-mêmes, parfois même nous rendre meilleur. Ainsi, Jacques Le Goff éclaire rapport que j'ai toujours entretenu avec ces récits construits de l'imagination des hommes et des femmes d'hier et d'aujourd'hui. J'ai pris conscience de leur force quand je quittais doucement l'enfance, lors de ma découverte d'un récit en particulier : celui du roi Arthur. Je l'ai laissé me guider afin qu'il me fasse découvrir son univers au-delà du réel. Ainsi, j'ai pu croiser des chevaliers au coeur noble et vivre à leur côté des aventures merveilleuses, souvent dangereuses, mais qui avaient toujours un sens, bien que parfois difficile à comprendre pour l'enfant que j'étais. J'ai même pu rencontrer un certain enchanteur ainsi que d'autres créatures magiques comme des fées. Parmi ces dernières, une en particulier m'a fait comprendre que ces légendes ne m'étaient pas étrangères, qu'elles étaient là depuis toujours et qu'elles comptaient bien rester dans ma vie. Depuis, j'ai grandi. Mais je m'étonne toujours de l'omniprésence de ces légendes arthuriennes dans notre société.

En effet, les récits fantasmés qui entourent la figure du roi Arthur sont particulièrement présents dans notre culture populaire contemporaine. Ils sont le résultat de plusieurs siècles de réécritures de cette légende qui ont donné lieu à des versions différentes. Se complétant ou s'opposant, toutes ces versions ont permis la richesse du mythe tel que nous le connaissons aujourd'hui. La version la plus populaire du mythe veut que le roi Arthur soit l'enfant d'une union adultérine entre Uther Pendragon et Ygern, femme de Gorlois, duc de Cornouailles. Attirée par la belle reine, le père d'Arthur a demandé à Merlin de lui permettre de passer une nuit avec elle. L'enchanteur lui a alors permis de prendre les traits de son mari mais à l'unique condition que le fruit de leur union lui revienne. C'est ainsi qu'à sa naissance, Arthur a été remis à Merlin lui permettant de grandir loin du trône. Une fois devenu jeune homme, il finit

---

<sup>1</sup> LE GOFF Jacques, Héros et merveilles du Moyen Âge, Points, 2008, p. 14

par découvrir ses véritables origines quand il retire l'épée de la roche, exploit que seul le roi légitime était prédisposé à accomplir. Nous le connaissons ensuite comme le roi juste et bon qui a mené la quête du Graal accompagné de ses chevaliers de la Table Ronde (Lancelot, Perceval, Gauvain ou encore Yvain). Comme tout récit épique, cette quête est loin de se faire paisiblement. Et la chute de Camelot - le royaume légendaire d'Arthur - est inévitable. Lancelot, le chevalier le plus proche d'Arthur, s'éprend de Guenièvre, l'épouse du roi. Cet amour adultérin affaiblit le roi lorsqu'il l'apprend, peu de temps avant la guerre qu'il entreprend contre son fils Mordred. Avec ce dernier - fruit de l'union avec sa demi-sœur Morgause (ou encore Morgane selon les versions) - ils finissent par s'entretuer et c'est Morgane qui est chargée d'amener le corps du roi sur l'île d'Avalon où il repose jusqu'au jour où il reviendra... Ce résumé reprend les repères arthuriens que nous avons tous plus ou moins assimilés. Plus qu'une légende, il s'agit même d'un véritable mythe puisque la recherche historique sur l'existence d'un potentiel roi Arthur tel que nous le connaissons amène à la conclusion qu'il n'a jamais existé. Dans cette perspective, le récit d'Arthur s'appuie plus sur un ensemble de constructions issues de l'imaginaire que sur des faits bien réels. Pourtant, la croyance en ce héros a bien existé et constitue encore aujourd'hui un doute pour certains. Une des forces de ce mythe réside dans ses ambiguïtés. Entre réalité et fiction, la légende d'Arthur s'est construite en s'inscrivant dans ces deux aspects. Contrairement à certaines figures bien réelles qui ont été entourées de légendes, Arthur de son côté a certainement connu le chemin inverse. Les créateurs successifs de son mythe ont puisé aussi bien dans un ensemble d'influences que dans leur imagination et, par sa diffusion et son utilisation, ont ainsi créé une légende bien ancrée dans notre culture occidentale.

Sans cesse redécouverte, cette légende trouve son sens dans les interprétations qui en sont faites, dans ce que révèle chaque réécriture. Comme le souligne Alban Gautier « *on reconnaît ici la puissance des mythes que savent créer les sociétés humaines et qui méritent à ce titre d'être sans cesse explorés et ré-explorés* »<sup>2</sup>. Une exploration qui pourrait en révéler plus sur les sociétés et l'évolution de nos représentations plutôt que sur l'existence historique d'un roi Arthur. C'est bien la force que le mythe dégage qui lui a permis d'envahir notre culture populaire, aussi bien par la dimension utopique qui entoure le règne d'Arthur que par tous les thèmes qui le constitue et qui en font une légende épique et inspirante. Reprise directe du mythe

---

<sup>2</sup> GAUTIER Alban, *Le Roi Arthur*, Paris, PUF, 2019, p.178

ou de son schéma narratif, c'est ainsi que nous la retrouvons sous différentes formes que ce soit dans la littérature, les bandes-dessinées, les œuvres théâtrales, vidéoludiques, cinématographiques ou encore audiovisuelles. La définition des œuvres audiovisuelles que donne le CSA (Conseil Supérieur de l'Audiovisuel) repose sur ce qu'elles ne sont pas, c'est-à-dire des « *émissions ne relevant pas d'un des genres suivants : œuvres cinématographiques de longue durée ; journaux et émissions d'information ; variétés ; jeux ; émissions autres que de fiction majoritairement réalisées en plateau ; retransmissions sportives ; messages publicitaires ; téléachat ; autopromotion ; services de télétexte* »<sup>3</sup>. Des œuvres littéraires du Moyen Âge à celles de la télévision actuelle, nous pouvons voir que les légendes arthuriennes ont évolué et se sont adaptées dans leur manière d'être représentées. Dans le champ des œuvres audiovisuelles arthuriennes françaises, une en particulier se démarque : la série *Kaamelott*.

Cette série réalisée par Alexandre Astier a réactivé le mythe en France. Diffusée sur M6 entre 2005 et 2009, elle a su capter l'attention d'un vaste public. En effet, tout un chacun, du moins en France, semble connaître cette série ce qui peut notamment s'expliquer par les nombreuses rediffusions qui se sont succédées et qui se succèdent encore sur les chaînes du groupe M6. Toutefois, d'autres aspects doivent aussi être pris en compte comme l'humour de la série, son format court pour les premières saisons à la manière de sketches ou encore sa manière d'allier un quotidien trivial à une quête merveilleuse. Cette série se concentre plus particulièrement autour de la figure d'Arthur qui essaye tant bien que mal de mener la quête du Graal. Cette dernière se complique au niveau de son entourage. Que ce soit les chevaliers, sa famille ou encore ses conseillers, tous présentent des caractéristiques menant à mal cette quête. Naïf, peureux, violent ou encore incompetent, la figure héroïque des chevaliers médiévaux est à l'opposé de nos représentations initiales. Même les personnages censés être empreints de magie et de merveilleux comme Merlin m'impressionnent plus. Chacun d'entre eux sont tournés en dérision et leur écriture souligne leurs différences notamment par un trait de caractère bien spécifique joué jusqu'au bout par les acteurs. Finalement, *Kaamelott* entreprend une « *désacralisation, non pas seulement du Moyen Âge, mais aussi d'une certaine façon de le représenter* »<sup>4</sup>. La série

---

<sup>3</sup> « Qu'est-ce qu'une œuvre cinématographique et audiovisuelle ? », CSA [En ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.csa.fr/Arbitrer/Promotion-de-la-production-audiovisuelle/Qu-est-ce-qu-une-oeuvre-cinematographique-et-audiovisuelle>

<sup>4</sup> DUPUY Marie, « Kaamelott ou la chair revisitée », In. BESSON Florian, BRETON Justine (dir.), *Kaamelott, un livre d'histoire*, Vendémiaire, 2018, p. 54

propose une vision plus réaliste du déroulement de la quête, en laissant le merveilleux et l'héroïsme de côté, les réservant aux récits écrits comme le met en évidence le rôle du Père Blaise, scribe d'Arthur. Cependant, l'aspect parodique de cette réécriture ne définit pas entièrement l'œuvre d'Alexandre Astier. Série au format court pour ses quatre premières saisons - intitulées plus précisément livres - le réalisateur prend plusieurs risques pour les deux dernières notamment en rallongeant la durée des épisodes. Au début, elle se présente donc comme une *shortcom* c'est-à-dire un programme court sur ton humoristique. De 3 minutes environ au début de la série, les épisodes durent plus de 45 minutes à sa fin. Si le risque est pleinement assumé par le réalisateur qui a toujours préféré les formats plus longs, il n'en demeure pas moins important car l'ambiance de la série prend aussi une tournure véritablement osée. Elle devient beaucoup plus sombre et les sujets sont traités avec un peu moins de légèreté. Nous finissons par suivre Arthur dans une quête beaucoup plus personnelle. D'un début rempli d'espoir de la part du roi, son objectif principal est de trouver le Graal tout en dirigeant le royaume selon ses valeurs et ses idées progressistes. Même si la communication est difficile avec ses chevaliers et ses proches, il se place en roi pédagogue afin de les faire évoluer, il se montre patient avec eux. Jusqu'ici, la série a un ton plus léger et l'humour caractérise chaque épisode. Mais ensuite, nous suivons le roi dans sa perte d'espoir ponctuée par une trahison de la part de Lancelot qui était jusqu'à ce moment son bras droit et le plus efficace de ses chevaliers. Les dieux semblent abandonner Arthur ce que confirment les dires de la Dame du Lac et ce dernier sombre progressivement dans une dépression. L'humour se fait plus rare laissant la place à des scènes plus profondes, parfois même poétiques, et tragiques comme la fin du livre V avec la tentative de suicide du roi. Ces premiers éléments nous indiquent que *Kaamelott* est devenu bien plus qu'une série télévisée humoristique et nous pouvons y déceler de profondes réflexions de la part d'Alexandre Astier. La richesse de cette série lui a permis de connaître un énorme succès au-delà de son cadre de diffusion à la télévision. Déclinée en bande-dessinée, elle a aussi été éditée en coffret dvd dont un collector qui est sorti le 3 octobre 2018, presque dix ans après la fin de la série. Le 22 janvier dernier, un film a même été annoncé pour 2020 après une longue attente des fans.

Cette série a su fidéliser un groupe de passionnés qui sont restés actifs pendant toutes ces années. Une implication caractéristique des fans admiratifs d'une œuvre comme l'indique Philippe le Guern : « *tout le monde semble à peu près s'entendre sur ce qui est supposé définir*



*un fan, même si cette définition emprunte souvent au sens commun : d'une part, un certain niveau d'engagement dans l'admiration, supérieur à ce qui est habituellement attendu du public ordinaire. »*<sup>5</sup> Cet engagement prend différentes formes en commençant par leur consommation excessive des oeuvres qui les passionnent, les amenant à un certain niveau d'expertise sur elles. Ce comportement se caractérise aussi par un désir, voir un besoin, matériel, en effet, le collectionneur étant avant tout un passionné. Philippe Le Guern complète sa définition comme suit : « *D'autre part, un double niveau d'implication : en interne, le fan est celui qui pousse le plus loin le rapprochement entre passion et style de vie [...] En externe, les fans inscrivent leur passion dans les réseaux communautaires où se construisent échanges et interactions sociales avec d'autres "eux-mêmes" »*<sup>6</sup>. Cette définition caractérise les fans de manière assez générale mais nous voyons déjà que l'engagement de ces passionnés ne se fait pas que de manière passive avec le fait de consommer mais aussi active. Philippe Le Guern met notamment en avant leur réflexe d'échanger autrement dit, leur passion les pousse à communiquer avec d'autres fans. Nous pouvons prendre pour exemple les conventions où ils se réunissent et où ils peuvent échanger, débattre, participer à des activités et conférences en lien avec leur passion et son univers. Ces rencontres dans la vie réelle peuvent prendre des formes variées au-delà des conventions. Toutefois, il existe aussi d'autres lieux de partages qu'offrent maintenant le numérique et plus particulièrement internet. Ce dernier facilite les échanges entre fans en donnant à tous la parole. Ils peuvent s'exprimer quand ils veulent et créer des espaces dédiés à leur passion commune comme des forums ou encore des groupes de discussion spécifiques dans les réseaux sociaux. Depuis le début du XXIe siècle, se développe le web 2.0 et avec lui un ensemble de pratiques qui favorisent les liens sociaux virtuellement. Internet permet alors à ces fans de nouvelles manières de communiquer et d'exprimer leur passion ainsi que leur créativité autour d'elle. Ils peuvent l'enrichir avec des créations parfois issus d'un travail collectif mais aussi en apprendre plus sur ce qui les passionne par les informations et réflexions que chacun met en ligne.

De manière plus globale, il est aussi important de rappeler que cet espace virtuel permet d'avoir accès à une multitude de renseignements et de savoirs. A l'heure de la transition numérique, toutes ces connaissances convergent vers un même lieu accessible à tous et donnent la

---

<sup>5</sup> LE GUERN Philippe, « "No matter what they do, they can never let you down...". Entre esthétique et politique : sociologie des fans, un bilan critique », *Réseaux*, 2009/1 (n° 153), p. 19-54

<sup>6</sup> *Ibid.*

possibilité à chacun d'avoir une certaine curiosité culturelle. En effet, il est notamment aisé de faire des recherches sur une question que nous nous posons et de trouver rapidement une réponse. Nous pouvons aussi tomber par hasard sur du contenu culturel comme par exemple sur Youtube où existe aujourd'hui de nombreuses chaînes de vulgarisation scientifique pouvant nous être suggérées. Ici, nous allons nous intéresser à une discipline en particulier : l'Histoire. Numérisation de documents d'archives ou encore d'essais scientifiques, reconstitution 3D, web-documentaire, expositions interactives... Le numérique touche bien au champ historique et à la diffusion de ses avancées. L'Histoire n'a jamais autant été accessible à tous et elle fait aussi l'objet d'échanges sur le web entre les personnes qui souhaitent s'instruire, ceux qui apportent de la connaissance ou encore entre les passionnés uniquement.

Finalement, aujourd'hui entre les œuvres qui s'appuient sur un contexte historique antérieur et l'accessibilité de l'Histoire par le web, plusieurs problématiques se posent sur notre rapport à cette discipline. Nous pouvons donc nous demander si elles amènent réellement à une curiosité historique ou encore si elles permettent d'accroître nos connaissances. Pour les œuvres cinématographiques, audiovisuelles ou encore vidéoludiques se pose aussi la question du recul que nous avons face à elles, si ce qu'elles peuvent nous montrer de l'Histoire a un impact sur nos représentations de certaines périodes historiques. Nous pouvons supposer que la force visuelle de ces représentations et le travail de les rendre crédible historiquement peuvent amener le spectateur à moins remettre en question ce qu'il voit, contrairement à ce qu'il peut rencontrer sur le web sachant qu'une certaine méfiance se fait de manière plus systématique. Il est particulièrement intéressant de se poser toutes ces questions dans le cas de *Kaamelott*. En effet, il s'agit d'une œuvre audiovisuelle empreinte d'Histoire et qui a un retentissement énorme en France depuis 2005. De manière plus précise, les événements de cette série prennent pour contexte l'Antiquité tardive. Toutefois, et comme le suggère une certaine tradition arthurienne, des éléments médiévaux se glissent dans ce contexte comme la présence des chevaliers.

Par cette réception particulière en France, *Kaamelott* a fait l'objet d'analyses notamment dans le champ de l'histoire culturelle. Dans la recherche récente, la démarche de Florian Besson et Justine Breton avec *Kaamelott. Un livre d'histoire* se démarque particulièrement<sup>7</sup>. Faisant suite à un colloque organisé à l'Université Paris-Sorbonne, ce travail a réuni plusieurs universitaires autour du traitement de l'Histoire visible dans la série afin de montrer sa richesse et tous les

---

<sup>7</sup> BESSON Florian, BRETON Justine (dir.), *Kaamelott, un livre d'histoire*, Paris, Vendémiaire, 2018

enseignements qui s'en dégagent finalement au-delà de sa première lecture humoristique. Une série riche en savoir, ce qu'a aussi mis en évidence Nicolas Truffinet avec un travail où il a insisté sur cette dimension ainsi que celle pédagogique sortant du cadre narratif pour atteindre le public. Cette série aux multiples facettes est aussi à interroger dans l'ensemble formé par les œuvres témoignant d'une manifestation contemporaine du mythe d'Arthur comme souligne le travail de William Blanc et Justine Breton. Au-delà de l'histoire culturelle, il est aussi essentiel de s'aventurer du côté de l'étude de la réception et des *fans studies*. Un domaine où nous retrouvons notamment Henry Jenkins qui est à l'origine de travaux fondamentaux autour des fans. Il est repris par les différents universitaires qui travaillent sur ce sujet et notamment David Peyron qui, de son côté, s'est spécialisé dans la recherche autour de la *pop culture* et plus particulièrement de la culture geek. Ce sont des travaux essentiels pour comprendre les dynamiques qui existent autour des passionnés d'univers fictionnels comme peuvent l'être les fans de *Kaamelott*.

Cette série, par son univers, joue avec nos représentations des deux époques - Antiquité et Moyen Âge - visiblement à l'écran tout en apportant des problématiques et connaissances liées à elles. Les fans en sont d'autant plus exposés du fait de leur implication dans la série. Il est alors possible de se poser une question en particulier : en quoi la série *Kaamelott* influence-t-elle la relation des fans à l'Histoire ? Comme nous l'avons vu, la force visuelle d'une œuvre comme *Kaamelott* peut véritablement influencer nos représentations mais il serait particulièrement intéressant de mesurer l'importance de ce phénomène. Nous pouvons nous demander comment cette influence sur les fans est possible mais surtout s'ils retiennent de réelles connaissances, l'objectif principal de la série ne reposant pas sur cet aspect.

Pour répondre à toutes ces interrogations, il est alors essentiel de s'intéresser aux fans de *Kaamelott* car ils ont un rapport particulier avec la série et sont alors plus réceptifs à ce qu'elle transmet de l'écran aux téléspectateurs. J'ai donc réalisé plusieurs entretiens afin d'avoir des témoignages complets sur leur relation avec la série ainsi qu'avec son aspect savant et historique. Ainsi, j'ai pu m'entretenir avec douze fans français de la série dans une tranche d'âge de 22 à 41 ans. Une enquête qui se complète avec un corpus web. Les fans de la série sont très actifs virtuellement notamment sur les réseaux sociaux comme Facebook et Twitter. Il s'agit d'un espace où ils témoignent de différentes manières leur relation avec la série, leurs

interrogations autour d'elles et leurs créations liées à elle. Ce sont des espaces ouverts à la créativité, au partage et au débat sur différents sujets qui constituent *Kaamelott*.

Cette étude nous amène à nous intéresser aux légendes arthuriennes, à revenir sur leur construction, au départ littéraire, afin de voir leur manifestation dans la culture populaire dont *Kaamelott* en est une des dernières. C'est après cette contextualisation de la série - essentielle pour comprendre sa place dans ce mythe d'Arthur ainsi que ses influences - que nous nous intéresserons aux fans, à ce qui les unie et les caractérise. Nous verrons ainsi progressivement leur rapport à l'Histoire et ce que *Kaamelott* apporte dans ce rapport.

## **I/ *Kaamelott* : un héritage des légendes arthuriennes**

*Arthur : Pour le Graal, j'ai bâti une forteresse, moi. Kaamelott, ça s'appelle. J'ai été chercher des chevaliers dans tout le royaume. En Calédonie, en Carmélide, à Gaunes, à Vannes, aux Pays de Galles. J'ai fait construire une grande table, pour que les chevaliers s'assoient ensemble. Je l'ai voulu ronde, pour qu'aucun d'entre eux ne se retrouve assis dans un angle, ou en bout de table. C'était compliqué, alors j'ai essayé de rigoler pour que personne ne s'ennuie. J'ai raté, mais je veux pas qu'on dise que j'ai rien foutu, parce que c'est pas vrai.*

*Kaamelott, Livre V, Episode 8 : Le retour du Roi*

### **1.1- Les légendes arthuriennes à travers l'histoire**

Aujourd'hui, les légendes arthuriennes sont partout autour de nous. Des œuvres qui s'en inspirent aux affiches publicitaires pour le Morbihan en passant par les inspirations politiques, ce sont autant d'exemples qui témoignent de l'importance de ce mythe dans notre culture. Cette importance s'explique en partie par le fait qu'il révèle un lien particulier au passé et, plus exactement, il témoigne d'une survivance de croyances, d'attentes et d'espoirs qui se sont modelés à un moment précis de notre histoire.

#### **1.1.1- Des légendes bretonnes**

Les légendes arthuriennes telles que nous les connaissons aujourd'hui sont le résultat de plusieurs siècles d'histoire, d'influences et de créations. La pluralité employée pour les désigner s'explique alors par leurs évolutions et manifestations au fil du temps. Elles se sont répandues par le biais de récits qui ont relaté les faits merveilleux d'Arthur et de son entourage. A chaque nouveau récit, de nouveaux éléments se sont ajoutés à la légende créant ainsi plusieurs versions de celle-ci. Vouloir trouver la trace d'un Arthur bien réel au sein de ces œuvres est un exercice difficile et presque impossible<sup>8</sup>. La réalité met à mal le merveilleux car,

---

<sup>8</sup> GAUTIER Alban, *Le Roi Arthur*, Paris, PUF, 2019

en effet, ce roi glorieux n'a probablement jamais existé. C'est d'ailleurs pour cela qu'il est plus pertinent de se concentrer ici sur ces œuvres plutôt que sur les faits supposés. De plus, par cette démarche, nous verrons que *Kaamelott* respecte certaines traditions narratives du cycle arthurien.

Toutefois, avant d'accepter l'éventualité que cette légende n'a que peu de choses à voir avec la réalité, la croyance en Arthur et son fameux règne a longtemps perduré. Cette croyance explique dans une certaine mesure une des forces de cette légende. En effet, une partie de la légende s'inscrit dans la réalité, elle contient alors des repères qui renvoient à des époques et même des lieux bien identifiés. Pendant longtemps, la croyance en l'existence d'un roi Arthur a existé. Ne l'oublions pas, Arthur est considéré comme étant le roi des Breton et c'est donc là que son mythe trouve toute son essence.

Les légendes arthuriennes constituent ainsi la majeure partie de ce qu'on appelle la matière de Bretagne. Pour reprendre Pierre Courroux, cette dernière désigne « *l'ensemble des œuvres qui se rapportent à des légendes et histoires, souvent fortement teintées de merveilleux, se déroulant dans un passé mythique en Bretagne continentale ou insulaire. La principale figure de cette matière est le roi Arthur* »<sup>9</sup>. La légende du roi Arthur s'est développée dans un premier temps en Bretagne. Ce terme désignait alors l'île de Bretagne et dès le VI<sup>e</sup> siècle, il était aussi valable pour la péninsule armoricaine aussi appelée « petite Bretagne ». Ainsi, sous l'adjectif « Breton » se cache toutes les populations qui vivaient dans ces lieux, les Gallois, les habitants de Cornouailles mais aussi de la péninsule armoricaine. Bien que dispersés géographiquement, ces peuples avaient pour la plupart une culture commune qui commençait par le langage. Ils se retrouvaient autour de langues dites brittoniques, appartenant à la famille des langues celtiques, dont deux principales s'y rattachent : le Gallois et le Breton. Il paraît alors logique que se posent les questions concernant les origines celtiques de certains éléments dans les légendes arthuriennes comme, par exemple, le personnage de Morgane qui pourrait être inspiré de la déesse Morrigan. C'est ainsi que l'historicisation du mythe d'Arthur a joué, essentiellement au XIX<sup>e</sup> siècle, « *un rôle important dans le débat autour des droits des minorités celtes –*

---

<sup>9</sup> COURROUX Pierre, « Ni vaine ni plaisante ? La matière de Bretagne et les chroniqueurs », *Revue Circé*, 2015.  
URL : <http://www.revue-circe.uvsq.fr/ni-vaine-ni-plaisante-la-matiere-de-bretagne-et-les-chroniqueurs/>

*Irlandais, Gallois, Écossais, Corniques – et sur la définition même de la nation britannique »*<sup>10</sup>  
et que nous pouvons retrouver des représentations d'un Arthur celte.

Quiconque se penche sur la légende d'Arthur se retrouve face à ce genre de subtilités qu'il est essentiel de comprendre pour aborder toutes les problématiques liées à ce sujet. Le mythe d'Arthur, par l'intérêt qu'il a su gagner, a traversé des siècles d'histoire. Il a ensuite été repris et utilisé par plusieurs peuples et pour différents buts, témoignant ainsi des changements marquants de leur histoire.

### **1.1.2- Des origines littéraires de la légende à son influence dans les sociétés**

La légende du roi Arthur, de son royaume et de ses chevaliers s'est d'abord construite à travers des œuvres littéraires. Il paraît alors essentiel de revenir sur les grandes étapes de la construction arthurienne.

Une première mention certaine du roi Arthur est couramment attribuée à un moine gallois du nom de Nennius. En effet, il serait l'auteur de l'*Histoire des Bretons (Historia Brittonum)*, un texte datant du début du IXe siècle et relatant l'histoire de la Grande-Bretagne du Ve au VIIIe siècle. Cette compilation, faite à partir de plusieurs sources, permet un premier ancrage historique à la figure d'Arthur qui n'est pas ici un roi mais un chef militaire. Ce dernier aurait permis plusieurs victoires des Bretons contre l'envahisseur Saxon. L'apport de l'œuvre de Nennius est considérable dans la construction du mythe. Il est envisageable de s'interroger sur la présence d'Arthur dans des sources antérieures comme dans *Y Gododdin* - un long poème gallois datant probablement du VIe ou du VIIe siècle - mais avec Nennius il est possible de considérer cette mention comme la naissance littéraire de la légende arthurienne. L'influence de ce texte a été considérable dans les récits suivants.

Dès le Xe siècle, l'image d'Arthur se transforme progressivement en passant de guerrier à roi, faisant ainsi de lui la figure mythique que nous connaissons aujourd'hui. Arthur devient une véritable fierté chez les peuples brittoniques et même une figure de résistance<sup>11</sup>, essentiellement chez les Gallois qui souhaitent lutter contre les envahisseurs Saxons.

---

<sup>10</sup> BLANC William, *Le roi Arthur, un mythe contemporain*, Paris, Libertalia, 2016, p 213-214

<sup>11</sup> *Ibid.*

Comme nous venons de le voir, plusieurs mentions à Arthur étaient jusqu'ici déjà visibles. Toutefois, nous pouvons constater qu'après l'*Histoire des Bretons*, un autre grand tournant survient avec l'*Histoire des rois de Bretagne (Historia regum Britanniae)* rédigé par Geoffroy de Monmouth vers 1135-1138. Contrairement aux œuvres antérieures, ce chanoine à Oxford y parle longuement du roi puisqu'une importante partie de ce texte lui est consacré. Il s'appuie essentiellement sur l'*Histoire des Bretons* mais également sur les *Mabinogion*, des contes gallois qui ont nourri le tissu légendaire d'Arthur et qui ont été mis par écrit entre les Xe et XIIe siècles<sup>12</sup>. Il y fait le récit de la vie et du règne d'Arthur mais même s'il s'appuie sur différents textes, une part d'inventivité marque son écrit. Il introduit notamment la relation adultérine entre les parents d'Arthur et le départ de ce dernier à Avalon après sa mort. Ce dernier aspect est important pour comprendre le retentissement de l'œuvre sur la population. En effet, dans un contexte où les principautés galloises sont menacées par la monarchie anglo-normande, Arthur représentait un espoir par son retour probable. Selon Alban Gautier, il est possible de considérer Geoffroy de Monmouth comme l'inventeur du roi Arthur par sa démarche d'écrire une histoire complète sur ce personnage<sup>13</sup>. De plus, contrairement aux œuvres antérieures, l'*Histoire des rois de Bretagne* connaît une diffusion importante notamment grâce à la traduction en langue vernaculaire. Il s'agit de la première fois qu'un texte arthurien en latin est traduit<sup>14</sup>. Une traduction rendue possible notamment par le poète Wace avec son *Roman de Brut* rédigé vers 1155 où il se permet d'introduire également des éléments comme la Table Ronde. Par cette diffusion, Arthur devient ainsi au XIIe siècle un modèle de roi et de guerrier dans toute l'Europe occidentale<sup>15</sup>.

Toutefois, il serait incorrect de croire que les légendes arthuriennes faisaient partie de la culture populaire. Au contraire, elles parlaient à une certaine élite qui trouve dans ces textes des idéaux à suivre. En effet, en plus de l'utilisation politique du mythe comme nous le verrons plus en détail dans une prochaine partie, les récits arthuriens permettaient de véhiculer des valeurs à une certaine aristocratie et notamment aux chevaliers qui, à partir du XIIe siècle, ont pris une place de plus en plus grande dans les sociétés médiévales occidentales. Parmi les œuvres de fiction qui mettent en scène une chevalerie idéalisée renforçant ainsi le pouvoir de cette classe,

---

<sup>12</sup> LAMBERT Pierre-Yves, *Les Quatre Branches du Mabinogi et autres contes gallois du Moyen Âge*, Paris, Gallimard, 1993

<sup>13</sup> GAUTIER Alban, *op. cit.*, p. 86

<sup>14</sup> BLANC William, *op. cit.*, p. 25

<sup>15</sup> *Ibid.*, p.25-30



celles de Chrétien de Troyes sont les plus emblématiques. Cet auteur est l'un des plus influents concernant les légendes arthuriennes notamment en France. Il est l'auteur des célèbres textes du *Chevalier au Lion* (1177-1181), du *Chevalier de la Charrette* (1177-1181) ou encore du *Conte du Graal* (1181-1191). Ces textes marquent une certaine rupture avec les précédents puisque ce sont les chevaliers de la table ronde qui sont mis en avant au détriment d'Arthur qui a plutôt un rôle d'arbitre. Ces œuvres célèbrent l'amour courtois qui devient un thème en vogue dès le XIIe siècle et dont Lancelot est l'incarnation. Ce dernier est ainsi prêt à traverser le Pont de l'Épée pour secourir Guenièvre guidé par sa loyauté et son honnêteté pour celle qu'il aime. De plus, ces chevaliers évoluent au sein d'une cour qui constitue un lieu de paix, presque utopique où ils sont traités en pied d'égalité autour de la Table Ronde. Les violences physiques se manifestent ainsi à l'extérieur contre des menaces comme des créatures fabuleuses. Il s'agit réellement d'un processus de développement de la chevalerie. D'après William Blanc, ces écrits sont des moyens de changer les mœurs et il est possible d'aller plus loin dans cette analyse comme Martin Aurell qui a repris Norbert Elias pour comparer ce phénomène à une « *une civilisation des mœurs* »<sup>16</sup>. Cette normalisation de l'aristocratie guerrière qui se couple à un projet éducatif dans les textes de Chrétien de Troyes s'incarne dans le personnage de Perceval le Gallois. Ce dernier, souhaitant devenir un chevalier, se doit de suivre une éducation morale reflétant la noblesse de son titre. Il se doit ainsi d'épargner des adversaires vaincus ou encore de prier. Finalement, ces textes « *visent ainsi à faire de l'aristocratie militaire un instrument de Dieu au même titre que le clergé* »<sup>17</sup>. Par cette œuvre, le poète français introduit également un aspect de la légende qui est devenu presque indissociable du roi Arthur et de ses chevaliers : la quête du Graal.

L'apport de Chrétien de Troyes dans la légende est considérable et il a notamment inspiré une autre œuvre majeure dans la construction du mythe arthurien. Celle-ci est le *Cycle Post-Vulgate*, aussi appelé *Roman du Graal*, probablement rédigée entre 1230 et 1240. Ce récit est le résultat d'un immense travail de compilation qui réunit les écrits de Chrétien de Troyes et ceux de Geoffroy de Monmouth. Les romans qui composent ce cycle sont écrits en prose, non plus en vers, ce qui rend la légende du roi Arthur plus accessible. Ils connaissent une large diffusion à tel point que le XIIIe siècle est considéré comme le grand siècle arthurien à l'époque médiévale. La légende se diffuse partout en Europe, de la Scandinavie jusqu'en Italie.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 34-36

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 39

Il existe même une version en hébreu de la légende écrite dans les années 1270 et qui porte pour titre *Melekh Artus (Le Roi Arthur)*. Cette période de la légende arthurienne s'accompagne d'une christianisation accentuée par le *Cycle Post-Vulgate* mais aussi par le clerc français Robert de Boron. En reprenant William Blanc, la chevalerie est alors vue comme « *une sorte de méritocratie aristocratique que seuls les meilleurs des hommes issus des rangs de la noblesse peuvent prétendre exercer à travers une série d'épreuves reconnus par Dieu* »<sup>18</sup>. Les œuvres participant à la formation des légendes arthuriennes servaient donc à légitimer le pouvoir de l'aristocratie militaire. Toutefois, ces récits font aussi preuve de critiques et de mises en garde. Ainsi, la quête du Graal s'oriente vers un échec causé par les péchés des chevaliers dont l'adultère de Lancelot et Guenièvre ou encore l'inceste d'Arthur et de sa demi-sœur. La nature de l'homme rattrape ainsi la quête et entraîne la chute de Camelot.

Les textes portant sur le roi Arthur ont marqué tout le Moyen Âge jusqu'à sa fin. Il est alors possible de citer un autre auteur de cette époque qui a eu une influence considérable dans notre perception de la légende. Il s'agit de Thomas Malory qui entre 1469 et 1470 a achevé *Le Morte D'Arthur*. Ce chevalier anglais propose un récit complet de cette légende s'apparentant à une synthèse de tous les textes arthuriens diffusés jusqu'à lui. Ainsi, son œuvre se présente comme une compilation de plusieurs textes portant sur le roi Arthur et ses chevaliers. Son œuvre témoigne de l'intérêt du mythe dans toute la noblesse anglaise. Ce texte atteste une nouvelle fois de certaines préoccupations, surtout politique, de l'époque de sa rédaction. En effet, le contexte en Angleterre en cette fin de Moyen Âge se marque par plusieurs troubles : échec de la guerre de Cent Ans (1337-1453), perte de possessions, guerre des Deux-Roses (1455-1485)... autant d'épreuves que doit surmonter l'île de Bretagne. Malory est très marqué par ce contexte notamment dû au fait qu'il est un chevalier et qu'il s'est alors engagé dans ce conflit. Il opère, lui aussi, des changements comme en affirmant notamment qu'Arthur a été couronné empereur à Rome après avoir conquis une grande partie de l'Europe. Arthur est toujours un personnage qui, dans les esprits, a réellement existé. Dans la version de Malory, la gloire de son règne résume l'histoire des rois d'Angleterre des deux derniers siècles. En effet, après avoir unifié les îles britanniques, il a réussi à soumettre le continent, un parcours qui fait écho aux rois d'Angleterre conquérants des XIVe au XVe siècle<sup>19</sup>. Cette œuvre a finalement eu une influence considérable notamment chez les auteurs du XIXe siècle lors de la redécouverte du Moyen Âge

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 44

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 49-54

et des légendes arthuriennes. Un regain d'intérêt qui fait suite à un relatif déclin des légendes arthuriennes dans le champ littéraire à l'époque moderne où s'est diffusé une fascination pour l'Antiquité.

La redécouverte du Moyen Âge au XIXe siècle s'est accompagnée d'une idéalisation de cette époque. Elle a été mythifiée et c'est à ce moment que s'est développé le médiévalisme qui se caractérise plus particulièrement par la « *projection dans le présent d'un ou plusieurs Moyen Âge idéalisés* »<sup>20</sup>. Dans ce Moyen Âge presque entièrement imaginé, les légendes arthuriennes occupent une place importante. A tel point qu'une partie de la manière dont cette période historique et ces légendes étaient perçues influencent encore aujourd'hui nos représentations de ces deux sujets. La redécouverte de ces dernières s'est notamment exprimée par la réédition de textes arthuriens comme *Le Morte D'Arthur* et une fascination allant même au retour des valeurs et vertus de la chevalerie chez l'aristocratie. Cet idéal chevaleresque va jusqu'à influencer l'éducation des jeunes garçons de cette classe, ce qui a même inspiré Robert Baden-Powell lors de la création des boy-scouts en 1907<sup>21</sup>. La prépondérance du thème légendaire était alors considérable et la peinture de cette époque en est un exemple évident. En face des moralistes qui voyaient en les chevaliers de la table ronde des modèles pédagogiques, des peintres romantiques ont montré une fascination plus large par leur intérêt pour les histoires d'amour, les quêtes et le merveilleux qui entourent les légendes<sup>22</sup>. Ces artistes, se rattachant pour la plupart au préraphaélisme, témoignent de l'importance du mythe arthurien dans la culture occidentale. Il est possible de citer plusieurs artistes, surtout anglo-saxons, comme Frederick Sandys, John William Waterhouse, Edmund Blair Leighton ou encore le français Gaston Bussière. Leurs œuvres ont permis la diffusion des représentations que se faisaient les contemporains de l'époque sur le Moyen Âge.

Toutefois, certaines manifestations artistiques peuvent être vues comme formant une continuité avec les œuvres littéraires arthuriennes médiévales. Nous avons vu que de nombreux textes majeurs des légendes se sont construits tout au long de cette époque mais la réécriture de ce mythe ne se limite pas à l'époque médiévale. En effet, au XIXe siècle se diffuse une des œuvres

---

<sup>20</sup> CARPEGNA FALCONIERI Tommaso di, *Médiéval et militant. Penser le contemporain à travers le Moyen Âge*, Paris, Publications de la Sorbonne, sous presse (traduction de *Medioevo Militante. La politica di oggi alle prese con barbari e crociati*, Turin, Einaudi, 2012)

<sup>21</sup> BLANC William, *op.cit.*, p. 64

<sup>22</sup> ROLLAND, Marc. *La renaissance arthurienne du xix<sup>e</sup> siècle* In : *Le Roi Arthur : Le mythe héroïque et le roman historique au XX<sup>e</sup> siècle*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2004

les plus célèbres et influentes du cycle arthurien : *Les Idylles du roi* d'Alfred Tennyson. Il s'agit d'une suite de poèmes qui a été composée entre 1859 et 1885 et qui propose une vision complète de la légende à la manière de Thomas Malory. Là encore, le récit témoigne d'une influence du contexte de sa rédaction ainsi que des idées politiques et morales de son auteur empreint d'un fort conservatisme.

Finalement, nous pouvons dire que les légendes arthuriennes, depuis leurs premières manifestations, ont marqué les sociétés occidentales notamment par un apport réciproque : la légende servait le réel et inversement, le réel nourrissait la légende.

### **1.1.3- Les influences et utilisations du mythe**

Nous l'avons vu, les légendes arthuriennes se sont construites et complexifiées par les réécritures que différents auteurs ont entreprises. Le schéma créatif des œuvres arthuriennes est quasiment toujours le même : l'auteur reprend un ou plusieurs textes antérieurs qu'il réinterprète en fonction du contexte dans lequel il évolue tout en ajoutant ses propres inventions ou influences. Toutefois ces œuvres étaient plus qu'un récit imaginaire. En effet, comme nous l'avons vu, la croyance en Arthur était bien réelle et même vectrice d'enseignement dans les comportements. La puissance du mythe en faisait d'ailleurs un intérêt politique important. Pouvoir se revendiquer héritier du roi Arthur a pu être un enjeu de pouvoir pour les rois médiévaux. De plus, la souplesse de la légende a pu permettre l'intégration d'arguments politiques comme l'ascendance romaine d'Arthur.

En effet, une des premières utilisations du mythe se trouve dans le désir de mettre en évidence l'héritage antique de l'île de Bretagne. En reprenant une certaine chronologie, l'Arthur de Geoffroy de Monmouth présente des similitudes avec certaines descriptions qui en sont faites d'Alexandre le Grand, notamment visibles dans le *Roman d'Alexandre* se diffusant depuis le XI<sup>e</sup> siècle. Cette assimilation, notamment dans l'aspect des conquêtes, prend tout son sens quand nous savons que Geoffroy de Monmouth était soutenu par Étienne de Blois. Ainsi dès le XII<sup>e</sup> siècle la monarchie anglaise s'empare de la légende, Arthur devient alors une figure qui lui permet de se revendiquer comme héritier d'un passé glorieux et mythique. En effet, le parallèle entre Arthur et l'Antiquité ne s'arrête pas à la simple assimilation à Alexandre le Grand. Brutus est présenté comme un ancêtre d'Arthur ainsi que comme le premier roi légendaire de l'île, lui-même descendant d'Enée fondateur mythique de l'empire romain. Toute

cette construction participe à légitimer la politique d'expansion de la monarchie anglaise qui se présente ainsi comme glorieuse et héritière des grands conquérants antiques.

Arthur constitue également une réponse anglo-saxonne aux Capétiens et leur revendication de l'héritage de Charlemagne. Ces figures symboliques servent une confrontation bien réelle entre les deux couronnes. Charlemagne comme Arthur sont deux personnages à la fois empreints de réel et d'imaginaire dont la renommée était une source d'inspiration essentielle pour les rois et de respect pour la population. Le cas d'Arthur particulièrement - et son retour pour chasser les envahisseurs anglo-normands annoncé dans la version de Geoffroy de Monmouth - a engendré une attente de la part de la population. Celle-ci a même pu être une difficulté importante pour l'implantation d'un pouvoir royal comme celui d'Henri II. En effet, à son couronnement en 1154, son règne débute avec un important déficit de légitimité et un vaste royaume à gouverner. C'est dans ce contexte, qui comprend un fort messianisme arthurien, qu'il utilise le mythe de deux manières : en diffusant par les textes l'association de ses conquêtes à celles d'Arthur et en souhaitant mettre un terme à la croyance du retour d'Arthur. Pour se faire, sa stratégie a été de mettre en scène la découverte du tombeau d'Arthur à l'abbaye de Glastonbury en 1190-1191 environ<sup>23</sup>.

Le lien entre Arthur et les rois, essentiellement de la couronne anglaise, se fait encore plus mince au cours de l'époque médiévale puisqu'en 1189 Richard Cœur de Lion devient le premier roi d'Angleterre à être explicitement comparé au roi Arthur. L'utilisation politique du mythe d'Arthur poursuit la royauté, essentiellement anglaise, jusqu'à la fin du Moyen Âge. Cette utilisation est jointe aux écrits car les auteurs sont le plus souvent soutenus par les rois. Ainsi, le récit de Thomas Malory est aussi un outil qui sert la légitimation d'Henri VII Tudor à la fin de la guerre des Deux-Roses. Ce dernier avait, tout comme Henri II, une légitimité faible du fait qu'il descendait de la famille des Lancastre, protagoniste de la guerre civile contre la maison d'York, qu'il était d'ascendance bâtarde et qu'il était issu de la petite noblesse galloise. La légende du roi mythique lui a permis de trouver une certaine légitimité par la fabrication d'une généalogie le rattachant à Arthur. Le souverain a même favorisé la diffusion de *Le Morte D'Arthur* auprès des imprimeurs montrant ainsi la relation de complémentarité qui existait entre les auteurs et la royauté. Les auteurs trouvaient évidemment un intérêt à l'écriture de ces œuvres que ce soit par rapport à leur relation avec la couronne et leurs privilèges mais aussi

---

<sup>23</sup> BLANC William, *op. cit.*, p. 29-30

pour partager et justifier des idées qui leur étaient propres. C'est un aspect que l'on retrouve dans *Le Morte D'Arthur* Thomas Malory qui sert ses idées de réunifier l'Angleterre, de donner une image rêvée de la monarchie ainsi que de justifier ses privilèges de vieille famille chevaleresque. En reprenant William Blanc, son récit sert finalement à montrer qu'« *on n'est vertueux parce qu'on est noble et pas l'inverse* »<sup>24</sup>.

Les références arthuriennes s'inscrivent aussi dans un contexte international puisque la diffusion du mythe ne se limite pas en Angleterre mais également dans toute l'Europe occidentale. Pour illustrer cela, nous pouvons prendre comme exemple la France, où Arthur étant un suzerain du royaume, sa légende servait d'outil politique entre François Ier et Henri VIII. Nous retrouvons ce mythe aussi chez les Habsbourg, dans l'intention de l'empereur Maximilien Ier à faire de lui son ancêtre tout en mettant ainsi le caractère universel de son pouvoir.

La légende d'Arthur trouve aussi sa place dans les changements politiques du XIXe siècle. Cette période est notamment celle de l'affirmation du fait national au XIXe siècle. La plupart des pays se pensent comme une entité unie par une même identité construite autour d'un passé glorieux. C'est ainsi que les ancêtres des Français sont identifiés comme étant les Gaulois ou encore les Saxons pour l'Angleterre. Les légendes arthuriennes par l'importance qu'elle ont eu à l'époque médiévale sont aussi un enjeu mais la question sur son appartenance se pose. Un grand débat a eu lieu notamment entre les Français, les Gallois et les Anglais. Par la dernière manifestation du mythe avec *Le Morte D'Arthur*, l'Angleterre se retrouve finalement gagnant de ce débat. Nous pouvons donc voir que la postérité de cette œuvre de Thomas Malory est bien considérable. Il connaît un nouveau succès au XIXe siècle et son statut de roi anglais plutôt que de roi breton s'affirme et se diffuse. La notice consacrée dans la neuvième édition de *l'Encyclopedia Britannica* datant de 1879 affirme d'ailleurs que « *le texte de Malory est à l'esprit anglais ce que l'Iliade fut à l'âme grecque* »<sup>25</sup>. Le parallèle est aussi fait entre la représentation de Camelot censé être un royaume avancé sur son temps et l'ère industrielle dans laquelle était entrée l'Angleterre. L'idée d'État avancé que se fait ce dernier passe aussi par sa conception de son entreprise coloniale. Dans cette perspective, la légende sert également de modèle à son expansion notamment dans l'idée des colonisateurs d'apporter leur connaissance,

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, p.55

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 58

dans l'idéal d'avoir un esprit désintéressé ainsi que d'unifier des territoires. Dans une époque où se mêle impérialisme et nationalisme, il est évident que l'aspect culturel des sociétés s'en retrouve marqué. Nous retiendrons dans cette optique l'œuvre d'Alfred Tennyson, *Les Idylles du roi*, qui fait la promotion à la fois du nationalisme mais aussi de l'impérialisme.

Un dernier point à aborder est la redécouverte du Moyen Âge qui se fait aussi en réaction aux révolutions. La référence à cette époque devient un moyen de renforcer la légitimité des aristocrates à l'époque victorienne. Ainsi, la chevalerie médiévale, empreinte d'un fort imaginaire par l'influence des légendes arthuriennes, devient un modèle pour eux. Ils en affirment une nouvelle qui leur permet de se distinguer du reste de la population et, comme nous l'avons déjà évoqué, cette distinction touche principalement l'éducation des jeunes hommes.<sup>26</sup>

Finalement, nous avons vu que les légendes arthuriennes ont eu un retentissement considérable dans les époques antérieures à la nôtre. Les différentes réécritures du mythe l'ont nourri et lui ont permis de se complexifier. Nous ne pouvons pas non plus occulter l'importance de la redécouverte du mythe au XIXe siècle dans notre perception actuelle du Moyen Âge et plus précisément de la légende puisque les œuvres postérieures en ont été fortement inspiré. L'histoire d'Arthur trouve en effet une nouvelle jeunesse dans le monde contemporain par une seconde redécouverte mais, contrairement au Moyen Âge et au XIXe siècle, cette fois, il touche la population dans sa globalité. Le mythe s'est finalement popularisé et diffusé ailleurs qu'en Occident.

## **1.2- Les légendes arthuriennes dans notre culture populaire**

Qu'ont en commun *Star Wars*, *Le Seigneur des Anneaux* ou encore *Harry Potter* ? A part être des sagas cultes qui ont marqué trois générations différentes, ils mettent tous en scène un personnage élu entre tous chargé d'une lourde quête tout en étant entouré d'un cercle d'amis fidèles, conseillé par un vieux guide et rencontrant des objets magiques. Bien évidemment, des détails manquent à ce tableau mais rien qu'avec ces éléments nous pouvons remarquer qu'une certaine construction narrative se démarque et rappelle les légendes arthuriennes. En effet, nous avons tous en tête l'image du jeune Arthur retirant l'épée du rocher et devenant ainsi en charge, en tant que roi, d'accomplir la quête du Graal. Une quête qui ne peut être possible sans ses

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 64-65

fidèles chevaliers qui composent la Table Ronde. N'oublions pas également Merlin, son sage conseiller ou encore le fait qu'il soit représenté comme un roi juste et profondément bon. Tant de similitudes qui ne sont pas un hasard. En effet, la popularité des légendes arthuriennes est telle qu'elles ont influencé les auteurs, les réalisateurs ou encore scénaristes jusqu'à aujourd'hui.

### 1.2.1- Un mythe totalement démocratisé

Nous avons vu que le mythe arthurien avait surtout été utilisé par les Gallois et les Anglais jusqu'au XIXe siècle et dans un second temps par les Français. Le XIXe siècle constitue réellement un tournant pour ces légendes par leur redécouverte en Europe mais également aux Etats-Unis.

L'idéalisation du Moyen Âge par des élites du sud de l'Amérique y est aussi présente. Toutefois, plusieurs tendances existent dans ce pays et nous pouvons y voir une démocratisation progressive du mythe. L'idéal chevaleresque associé aux valeurs de la vieille aristocratie perdure uniquement dans cette partie du pays. Dans tout le reste de la nation, le mythe devient de plus en plus accessible à différentes classes sociales. C'est un processus qui se fait progressivement, de la nouvelle bourgeoisie d'affaire aux classes suivantes. Les œuvres jouent un rôle essentiel dans cette démocratisation et une en particulier marque ce phénomène : *The Vision of Sir Launfal* de James R Lowell en 1848<sup>27</sup>. Il s'agit d'un long poème qui était très populaire aux Etats-Unis et qui « assimile le rêve démocratique américain à la chevalerie arthurienne »<sup>28</sup>. Ces légendes commencent ainsi à être de plus en plus utilisées dans des œuvres mais plus précisément dans des discours notamment par rapport à l'intérêt pédagogique de celles-ci. Elles ont servi de discours satiriques comme nous pouvons le retrouver dans *Un Yankee du Connecticut à la cour du roi Arthur (A Connecticut Yankee in King Arthur's Court)*. Ce roman écrit par Mark Twain en 1889 critique l'idéalisation du Moyen Âge par les élites anglaises et américaines. L'auteur précise même que son but à travers cet ouvrage était de faire apprendre au public anglais à avoir plus d'humanité<sup>29</sup>. Comme l'analyse William Blanc, nous pouvons aussi y voir une critique des capitalistes et du colonialisme américain et européen. Un

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 117

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> *Ibid.* 82



mythe, deux utilisations différentes : à cette époque, les Anglais l'utilisent pour promouvoir leur politique impérialiste et Mark Twain marque par ce même mythe son opposition.

L'œuvre de Mark Twain a été très populaire aux Etats Unis et a connu de nombreuses déclinaisons notamment au cinéma avec *Le Fils de l'oncle Sam chez nos aïeux (A Connecticut Yankee)*, film de David Butler sorti en 1931, ou encore celui de 1979 *Un cosmonaute chez le roi Arthur (Unidentified Flying Oddball)* de Russ Mayberry. *Un Yankee du Connecticut à la cour du roi Arthur* a donc considérablement influencé les récits arthuriens postérieurs. Une influence visible jusqu'en URSS où de nombreux auteurs s'y sont inspirés comme Arcadi et Boris Strougatski avec *Il est difficile d'être un dieu (Трудно быть богом)*, un livre de 1964 qui propose notamment une critique du stalinisme<sup>30</sup>. Ce récit de Mark Twain permet donc une approche différente du mythe puisqu'il conte l'histoire d'un *selfmade man* du XIXe siècle qui se retrouve projeté à la cour du roi Arthur. Cette histoire mêle ainsi de manière concrète le Moyen Âge et le monde moderne par une approche inédite dans l'utilisation du mythe.

Une dernière œuvre littéraire que nous ne pouvons omettre tant elle a influencé l'utilisation moderne du mythe est le cycle retenu sous le nom de *La Quête du roi Arthur (The Once and Future King)* de Terence Hanbury White. A travers trois romans écrits entre 1938 et 1940 et consacrés à ces légendes, il revient sur l'ensemble du règne d'Arthur. Dans l'ordre, les romans ont pour titre : *Excalibur : l'Épée dans la pierre (The Sword in the Stone)*, *La Sorcière dans la forêt (The Witch in the Wood)* qui devient ensuite *The Queen of Air and Darkness*) et *Le Chevalier (The Ill-Made Knight)*. Deux récits se sont ensuite ajoutés : *La chandelle dans le vent (The Candle in the Wind)* et *Book of Merlyn*. Ce qui démarque plus particulièrement l'œuvre de T. H. White se trouve dans son premier roman *Excalibur : l'Épée dans la pierre* qui constitue un des premiers récits à être entièrement dédié à la jeunesse et l'éducation d'Arthur. L'aspect éducatif et pédagogique est alors une position consciemment prise par l'auteur qui voit en cette légende un moyen de changer les choses. En effet, il a écrit en partie dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale et voit dans *Le Morte Darthur* de Thomas Malory - dont il a consacré une thèse - une recherche d'un antidote à la guerre. Ce que souligne d'ailleurs Justine Breton : « *Sans proposer de véritable remède, l'œuvre de Malory apparaît néanmoins comme une illustration des dérives et des échecs inhérents à la guerre, en particulier lorsqu'il s'agit*

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 102

d'un conflit civil et familial »<sup>31</sup>. Au travers de son œuvre, T. H. White partage notamment son rejet de la guerre et du totalitarisme d'une part et l'éducation chevaleresque qui se fait dans les *public schools* d'autre part. Il finit par présenter un Arthur pédagogue plutôt qu'en guerrier, en un roi qui souhaite la paix entre les nations<sup>32</sup>.

Cette œuvre permet une nouvelle redécouverte des légendes arthuriennes mais cette fois-ci au XXe siècle. Elle connaît notamment une grande popularité dans les pays anglophones en particulier aux Etats-Unis. Une manifestation de celle-ci se trouve dans la comédie musicale de 1960 à succès *Camelot* mais aussi chez les studios Disney avec *Merlin l'Enchanteur (The Sword in the Stone)* sortie en 1963. Dans ce dernier c'est bien la jeunesse et l'éducation d'Arthur qui est au centre mais l'utilisation du récit de T. H. White est différente dans le sens porté puisque Disney fait plutôt la promotion de la modernité et des progrès technologiques.

Toutefois ce n'est pas la première fois qu'Arthur et la légende qui l'entoure sont adaptés à l'écran. Nous avons vu précédemment quelques exemples de films inspirés d'œuvres relatant des faits liés aux légendes arthuriennes. D'un point de vue plus chronologique, nous pouvons nous apercevoir que ce thème est présent à l'écran depuis bien longtemps. Une première manifestation du mythe à l'écran est visible dans les débuts du cinéma, et, plus précisément, en 1904 avec l'adaptation cinématographique de l'opéra de Wagner *Parsifal* produit par Thomas Edison et réalisé par Edwin S. Porter<sup>33</sup>. Plusieurs films se sont ensuite enchaînés comme *Launcelot and Elaine*, de Charles Kent sorti en 1909 ou encore *Le roi Arthur et les chevaliers de la Table ronde (Re Artù e i cavalieri della tavola rotonda)* de Giuseppe De Liguoro en 1910. Toutefois, comme dans la littérature, certaines œuvres ont eu plus de portée que d'autres comme *Les Chevaliers de la Table Ronde (Knights of the Round Table)* de Richard Thorpe en 1953 - qui a été un premier succès hollywoodien pour les légendes arthuriennes<sup>34</sup> -, la comédie *Monty Python : Sacré Graal ! (Monty Python and the Holy Grail)* de Terry Gilliam et Terry Jones en 1975 et également l'œuvre magistrale que constitue *Excalibur* de John Boorman en 1981. Au-delà de ces œuvres directement liées aux légendes, notons également de gros succès comme le premier volet de *La Guerre des Étoiles (Star Wars)* en 1977 et *Indiana Jones et la*

---

<sup>31</sup> BRETON Justine, « Arthur et Lancelot chez Malory : une guerre de l'irrationnel ? », *Le feu et la folie : L'irrationnel et la guerre (fin du Moyen Âge – 1920)*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2016

<sup>32</sup> BLANC William, *op. cit.*, p. 173-177

<sup>33</sup> HARTY Kevin J., *Cinema Arthuriana : Essays on Arthurian Film*, Garland, New-York, 1991

<sup>34</sup> BRETON Justine, *Le Roi qui fut et qui sera. Représentations du pouvoir arthurien sur petit et grand écrans*, Classiques Garnier, 2019, p. 59

*Dernière Croisade* en 1989 qui réactivent le mythe chevaleresque américain. Une multitude d'autres productions pourraient compléter ce tableau tellement la popularité de la légende est croissante tout au long au XXe siècle, envahissant le cinéma et plus globalement toute la culture populaire.

Les légendes arthuriennes ont même envahi le monde de la musique. Dans les années 1970, elles sont une source d'inspiration pour de nombreux groupes de pop et de rock progressif leur permettant de faire voyager l'auditeur loin du quotidien moderne<sup>35</sup>. Nous pouvons prendre l'exemple des groupes Pendragon ou encore Galahad dont les noms sont évocateurs. D'autres artistes comme Graham Bond ou Rick Wakeman ont pu consacrer un morceau voir un album entier à ces légendes. Quelques années plus tard nous retrouvons des groupes comme Grave Digger formé en 1980 ou Kamelot qui s'inspirent aussi de ces légendes. Notons aussi le groupe Blind Guardian qui a consacré un album entier aux légendes arthuriennes avec *Beyond The Red Mirror* sorti en 2015. D'autres artistes comme Alan Stivell ont contribué au renouveau des légendes d'un point de vu celtique.

Dans ces années marquées par la contre-culture, les légendes arthuriennes sont utilisées contre la modernité et servent les causes sociales et écologiques notamment à travers les figures magiques comme Merlin. Une œuvre qui s'inscrit particulièrement dans ce mouvement est *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley publié pour la première fois en 1983. Ce récit porte un véritable discours qui soutient les idées écologiques, féministes et le retour du néo-paganisme. En effet, l'histoire se ficelle autour de la figure de Morgane, l'enchanteresse demi-sœur d'Arthur qui, dans ce récit, est réhabilitée. De femme maléfique à l'origine de la chute de Camelot, elle devient une figure de résistance contre la modernité et ses conséquences. Cet ouvrage a connu un véritable succès et a même été adapté en téléfilm en 2001 sous le nom *Les Brumes d'Avalon* réalisé par Uli Edel. Le mythe d'Arthur utilisé comme figure de résistance, nous l'avons vu, a été assez fréquent dès ses débuts.

C'est aussi le cas dans une autre forme culturelle : les bandes-dessinées. Ainsi, une première manifestation de l'influence arthurienne se trouve dans *Prince Vaillant* (*Prince Valiant in the Days of King Arthur*). Plus qu'un mythe servant de cadre temporel, il a influencé un certain schéma narratif que nous retrouvons aussi dans les comics. Ces derniers relatent non pas les

---

<sup>35</sup> BLANC William, *op. cit.*, p. 280

aventures et les exploits de chevaliers médiévaux mais de super-héros évoluant dans une époque contemporaine à la nôtre. Un cas confirme cette idée : le *Shining Knight* de DC Comics. Ce personnage a été créé par Creig Flessel en 1941 et est plus particulièrement présenté comme un chevalier de la Table Ronde du nom de Sir Justin qui suite à un combat s'est retrouvé enfermé dans iceberg<sup>36</sup>. Il est libéré en 1941 et se retrouve dans le monde moderne des Etats-Unis. Nous retrouvons plusieurs personnages des légendes arthuriennes comme Lancelot, Merlin, Morgane ou encore Mordred. Finalement, ce personnage rend visible le rapport entre légendes arthuriennes et comics sachant que d'autres rendent encore évidentes les influences arthuriennes. C'est le cas de Batman, le « chevalier noir », qui présente lui aussi plusieurs similitudes avec le récit arthurien et qui vient même en aide au roi Arthur dans le numéro 36 (août-septembre 1946) du comic éponyme<sup>37</sup>. Notons également l'influence arthurienne du côté des X-Men à travers la figure du professeur Xavier et des mutants agissant pour le bien commun. Une influence qui se confirme à l'écran puisque le livre *La Quête du roi Arthur* de T. H. White apparaît à plusieurs reprises notamment dans *X2 : X-men United* et *X-men Apocalypse*<sup>38</sup>.

Au cours du XXe siècle, le mythe se diffuse et se popularise jusqu'à connaître ses premières adaptations extra-occidentales. Il s'émancipe du monde occidental et se manifeste notamment au Japon<sup>39</sup>. En 1968, le film d'animation *Horus, prince du Soleil (Taiyou no ouji Horusu no daibouken)* présente d'évidentes influences arthuriennes dès l'affiche qui met en scène un enfant essayant de retirer une épée d'un rocher. Toutefois, le roi Arthur et ses chevaliers n'y sont pas des protagonistes dans l'univers d'Horus. Ils le sont cependant dans série animée *King Arthur (Entaku No Kishi Monogatari Moero Arthur)*. Produite entre 1979 et 1980 par Toei Animation, elle prend plusieurs libertés par rapport aux légendes arthuriennes mais l'univers chevaleresque du Moyen Âge reste présente. Finalement, bien qu'initialement cela ne fasse pas parti de leur culture, nous pouvons bien voir des traces arthuriennes dans de nombreuses œuvres nippones. Nous ne pouvons clore cet aspect sans évoquer encore deux autres en particulier que sont *Code Geass* et *Fate/Stay Night*. La première est un *anime* diffusé entre 2006 et 2008 et qui met en scène un Japon envahit par un empire connu sous le nom de Britannia. Un jeune prince britannique, appelé Lelouche, mène dans ce contexte la résistance

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 406

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 94

<sup>38</sup> BRETON Justine, *op. cit.*, p. 95

<sup>39</sup> BLANC William, *op. cit.*, p. 473

japonaise. Plusieurs éléments sont marqués par le mythe arthurien comme la capitale de Britannia qui se nomme Pendragon ou encore le nom de certains « Knightmares » - des robots constituant l'armée de Britannia – comme Lancelot, Perceval ou Galaad. La deuxième œuvre est un jeu vidéo datant de 2004 qui se concentre autour d'un lycéen embarqué dans une guerre secrète, la Guerre du Saint Graal. Il a le pouvoir d'invoquer un servant du nom de Saber une femme guerrière qui est en réalité le légendaire roi Arthur. Ici ce dernier n'est pas un homme mais bien une femme qui a dû cacher son identité. *Fate/Stay Night* a connu un tel succès qu'il a été adapté en anime, entre 2006 et 2015, et en manga, entre 2006 et 2012.

Toutefois, ce jeu vidéo n'est pas le premier à mettre en scène le mythe arthurien. En 1983, *Galahad and the Holy Grail* est une des premières manifestations vidéoludiques de la légende. Un enchaînement est visible puisqu'il est suivi par *Excalibur* en 1983 ou encore *Sir Lancelot* en 1984<sup>40</sup>. L'adaptation de films ou de séries en jeu vidéo se développant de plus en plus, certains s'inspirant du mythe arthurien n'y échappent pas. C'est le cas avec *King Arthur and the Knights of Justice* en 1995 ou encore *King Arthur* en 2004. Le premier est une adaptation du dessin animé du même nom diffusé entre 1992 et 1993. Le second renvoie au film réalisé en 2004 par Antoine Fuqua *Le Roi Arthur (King Arthur)*. Le début des années 2000 marque une floraison particulière d'œuvres marquées par le médiéval-fantastique et c'est alors que sort en 2001 le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) *Dark Age of Camelot*. Ce jeu a connu une large popularité et une importante partie de ses joueurs ont aussi envahi les serveurs d'un autre MMORPG : *World of Warcraft*. Ce dernier sorti en 2004 et développé par Blizzard Entertainment fait suite à une série de jeux vidéo englobés sous le nom *Warcraft*. Le joueur, ici, se retrouve dans un univers médiéval-fantastique complètement inspiré par les grandes œuvres de ce genre et le mythe arthurien. En témoigne notamment le personnage d'Arthas, un jeune prince empreint au début de son histoire à toutes les valeurs du roi légendaire tout en étant sous la protection d'un certain Uther. Quelques années plus tard, c'est au tour des développeurs de *Tomb Raider* de montrer un intérêt pour les légendes arthuriennes. En 2006 sort *Tomb Raider : Legend*, un jeu vidéo où Lara Croft part en quête d'Excalibur emportant avec elle le joueur dans un univers empreint de l'univers arthurien.

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 477

Nous pouvons voir à travers tous ces exemples que ce mythe entretient à partir du XXe siècle un lien profond avec la *fantasy* et plus particulièrement le médiéval-fantastique<sup>41</sup>. Ce genre est né à la fin du XIXe siècle en Angleterre mais se déploie rapidement aux Etats-Unis. Essentiellement anglophone, ce genre entretient un lien particulier avec les légendes arthuriennes. Ces dernières, sans être l'unique influence dans la construction du genre, nourrissent fondamentalement les univers imaginaires de la *fantasy*. Un exemple évocateur se trouve dans une des œuvres de références de ce genre : le *Seigneur des Anneaux* publié entre 1954 et 1955. Ce long récit signé J.R.R. Tolkien présente de nombreux éléments arthuriens - à travers la communauté de l'anneau, la figure d'Aragorn ou encore celle de Gandalf - qui s'explique notamment par l'intérêt qu'y portait l'auteur. En effet, philologue et passionné de textes médiévaux, il a étudié des légendes comme celles de Beowulf et d'Arthur. En témoigne son poème inachevé intitulé *La Chute d'Arthur* et qui revient sur les derniers instants du roi légendaire. Panthéon inévitable de la *fantasy*, l'œuvre de J.R.R. Tolkien a participé au bouillonnement de ce genre qui a influencé la créativité de toute une nouvelle génération. Cet aspect est visible à travers les jeux de rôle où les influences de la *fantasy* sont fortes et certains portent même directement sur les légendes arthuriennes comme *Knights of the Round Table* en 1976.

A travers ce que nous venons de voir, nous pouvons deviner qu'il serait ici impossible de faire une liste exhaustive des influences du mythe arthurien dans les œuvres contemporaines, d'autant plus que certaines sont même redécouvertes comme *Knights of the Square Table* datant de 1917 par le travail de Kevin J. Harty<sup>42</sup>. Il est ainsi possible de voir chaque année des sorties d'œuvres complètement inspirées des légendes arthuriennes. En 2017 nous pouvons noter deux blockbusters : *Le Roi Arthur : la légende d'Excalibur* (*King Arthur: Legend of the Sword*) de Guy Ritchie ou encore *Transformers : The Last Knight* de Michael Bay. L'année 2018 voit l'univers arthurien se matérialiser dans *Ready Player One* de Steven Spielberg. En cette année 2019, c'est au tour d'*Alex : le destin d'un roi* (*The Kid Who Would Be King*) réalisé par Joe Cornish de reprendre le mythe d'Arthur et de l'adapter au monde contemporain. Un nouveau jeu vidéo est aussi prévu prochainement, il s'agit de *Camelot Unchained* qui

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 310

<sup>42</sup> *Ibid.*, p 125

comprend le même *game designer* que *Dark Age of Camelot* à savoir Mark Jacob. Une adaptation en *live-action* de *Merlin l'enchanteur* se fait aussi attendre depuis 2015.

Le sujet des manifestations du mythe arthurien est aussi riche que la légende elle-même. Ces légendes sont des récits qui n'ont cessé d'inspirer les hommes et les femmes. Auparavant mythes exclusifs, ils sont devenus au fur et à mesure une référence culturelle à échelle mondiale. En reprenant les mots de William Blanc, « *de parangon des vertus de la classe dominante anglaise, elle est devenue, sous l'impulsion de la culture populaire américaine, un modèle accessible à tous* »<sup>43</sup>. Ainsi, le mythe ne cesse d'évoluer et de se diffuser. Il connaît des mutations en fonction du contexte dans lequel il est repris mais toutes ces œuvres suggèrent ainsi un mélange entre modernité et imaginaire arthurien.

### **1.2.2- Différentes manifestations contemporaines du mythe**

Nous avons vu que les légendes arthuriennes ont connu une large diffusion et qu'elles témoignent des transformations relatives au contexte des réécritures. Elles ont permis la remise en question du passage à la modernité en Europe ou encore de l'interventionnisme des Etats-Unis avec des œuvres comme *Un Yankee du Connecticut à la cour du roi Arthur*<sup>44</sup>. Ces utilisations ont ouvert la voie à différentes manières de mettre en scène le mythe arthurien. Cette partie propose ainsi une typologie des œuvres arthuriennes, mettant en scène des personnages des légendes, en fonction de l'époque où l'histoire se déroule, ainsi que des œuvres majoritairement filmographiques du fait que nous allons ensuite analyser la série *Kaamelott*.

Premièrement, nous pouvons nous pencher sur des œuvres où le récit prend complètement place dans une époque antérieure à la nôtre et en particulier le Moyen Âge ou l'Antiquité. Ces récits se construisent en fonction des représentations que nous avons d'un véritable Arthur. Les époques et la réalité des faits se mêlent créant ainsi des contextes qui se trouvent entre plusieurs frontières, entre l'Antiquité et le Moyen Âge ou encore entre la réalité et le légendaire. Un exemple représentatif de cela est *Excalibur* de John Boorman. Ce film épique syncrétise tous ces mélanges en mettant en scène un récit complet des légendes arthuriennes dans un univers médiéval complètement merveilleux et fantasmé où se mêle la question du paganisme dans une quête visant le Saint Graal. Toutefois, ces représentations arthuriennes connaissent des

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 532

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 84-84

évolutions qui suivent notamment celles des travaux historiques. *Le Roi Arthur* d'Antoine Fuqua réalisé en 2004 est un bon exemple de cela puisqu'il reprend la théorie selon laquelle le roi Arthur était un général romain ayant repoussé les invasions saxonnes<sup>45</sup>. L'histoire prend alors pour contexte l'Antiquité que nous retrouvons de manière encore plus subtile dans *La Dernière Légion (The Last Legion)* réalisé par Doug Lefler en 2007. Cette œuvre ne porte pas directement sur le roi Arthur mais revient sur son ascendance et son lien particulier avec l'empire romain. Nous retrouvons alors ici des œuvres qui ont une certaine prétention historique ou encore d'une fidélité aux légendes arthuriennes. Toutefois, ces films gardent une grande part d'imaginaire et certains d'entre eux se construisent autour du merveilleux tout en réécrivant les légendes. C'est le cas de la série *Merlin* diffusée entre 2008 et 2012 sur BBC One. Cette série britannique met en scène la jeunesse de Merlin dès son arrivée à Camelot où règne le père d'Arthur, Uther Pendragon. Nous suivons alors son évolution personnelle mais aussi relationnelle avec Arthur ainsi que dans sa pratique de la magie dans un contexte où elle est réprimée. Un exemple encore plus récent est *Le Roi Arthur : la légende d'Excalibur* de Guy Ritchie qui mêle un ensemble d'influences réécrivant de manière totale et originale le mythe. Nous retrouvons un Arthur serviteur depuis l'enfance qui prend par hasard possession de l'épée légendaire dont il doit en apprendre la maîtrise. Il rejoint ensuite la résistance afin de lutter contre son oncle. Même si certains films se veulent fidèles aux légendes ou encore à l'Histoire, il en est réellement impossible car l'influence moderne reste forte et il existe une multitude de versions de la légende pour en proposer une seule à l'écran.

Un deuxième ensemble d'œuvres utilise cette fois-ci un contexte contemporain au nôtre. Le schéma narratif des légendes arthuriennes se fait ici dans le monde moderne notamment par le biais d'une interprétation moderne du mythe ou encore d'une réincarnation de personnages arthuriens. Nous retrouvons ce scénario notamment dans la série *Guenièvre Jones (Guinevere Jones)* réalisé par Elizabeth Stewart en 2002 ou encore dans le téléfilm Disney de 2010 *Avalon High* réalisé par Stuart Gaillard. Ces deux œuvres mettent en scène des adolescents découvrant qu'ils sont des réincarnations de personnages du mythe arthurien. Pour le tout récent *Alex, le destin d'un roi*, l'idée de la réincarnation n'est pas claire mais le jeune Alex, héros du film, détient Excalibur et peut être vu comme un nouvel Arthur. Nous pouvons remarquer que ce type de scénario se retrouve beaucoup dans les œuvres à destination d'un jeune public

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 248



permettant aux enfants et aux adolescents de s'identifier plus facilement aux personnages légendaires et de nourrir leur imaginaire<sup>46</sup>. Nous retrouvons cette idée d'un nouvel Arthur dans des œuvres moins récentes renfermant des objectifs complètement différents comme le film anglais *King Arthur Was a Gentleman*. Sortie en 1942, cette œuvre de Marcel Varnel conte l'histoire d'un jeune homme passionné des légendes arthuriennes du nom d'Arthur King qui décide de rejoindre l'armée. Quand il y arrive, ses camarades lui jouent un tour en lui faisant croire que l'épée qu'il a trouvé est Excalibur. Arthur voit ainsi sa confiance en lui augmentée, lui permettant de se surpasser au combat. Nous pouvons aisément voir dans ce film un message rappelant que tout le monde peut participer à l'effort de guerre dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale. Nous retrouvons aussi cela dans la série *Charmed* (1998-2006) avec l'épisode 6 de la saison 4 *Un jour mon prince viendra (A Knight To Remember)*, diffusée en 2001, où une des sœurs Halliwell découvre qu'elle est la réincarnation d'une enchantresse du Moyen Âge faisant penser aux représentations qu'il est fait de Morgane. Cette série propose d'ailleurs un épisode où la référence arthurienne se fait plus claire. Il s'agit de l'épisode 8 de la saison 6 *Excalibur (Sword and the City)* diffusé en 2003. Finalement, cette série brouille d'autant plus la frontière entre le monde moderne et les légendes arthuriennes en intégrant des éléments légendaires dans la réalité actuelle mais aussi des enjeux récents comme la représentation de femmes fortes. Ainsi, une des sœurs Halliwell, Piper, détient l'honneur de porter Excalibur. Toutefois, ce n'est pas la première fois qu'une femme est montrée à l'écran avec la légendaire épée. Quelques années auparavant, en 1997, la série *Xena, la guerrière (Xena: Warrior Princess)*, dans l'épisode *Gabrielle's Hope*, avait montré leur héroïne retirant Excalibur de la roche et faisant d'elle une élue, une grande guerrière prête à être reine, tout comme son propriétaire originel le roi Arthur. Les films de cette catégorie peuvent aussi être ceux qui font revivre un Moyen Âge fantasmé dans le monde contemporain, comme *Knightriders* de George A. Romero en 1981. Ce film suit une troupe de *bikers* qui, pour gagner leur vie, font des joutes médiévales non pas à dos de cheval mais en moto. Le groupe peut être assimilé aux chevaliers de la Table Ronde par le fait que le chef se voit comme un Arthur des temps modernes. Ces œuvres, en mêlant ainsi le monde moderne et des éléments médiévaux ainsi qu'arthuriens témoignent de l'importante influence des légendes arthuriennes d'un point de vu scénaristique

---

<sup>46</sup> BRETON Justine, *op. cit.*, p. 45

mais aussi culturel. Des légendes où il est devenu aisé de s'y projeter et d'y intégrer plus concrètement des problématiques liées au monde moderne.

Dans un dernier temps, il est possible de regrouper les nombreuses œuvres où un personnage principal vivant dans notre monde contemporain est transporté à la cour du roi Arthur au Moyen Âge. L'influence de Mark Twain avec son yankee est évidente et nous pouvons relever un exemple d'un autre genre avec *Evil Dead III : l'armée des ténèbres* réalisé en 1992 de Sam Raimi. Troisième volet de la saga *Evil Dead*, le film se concentre autour d'Ash Williams qui se retrouve propulsé au Moyen Âge où il continue de fuir les forces du mal. Ces œuvres mettent en scène un véritable choc des époques où le héros contemporain apporte avec lui des connaissances modernes lui permettant d'évoluer et de s'imposer dans une époque complètement antérieure à la sienne. Ces œuvres interrogent la modernité et nos sociétés actuelles mais elles sont aussi un moyen de revendiquer une appropriation totale d'une légende autrefois exclusif à une certaine élite. Le mythe s'impose alors comme une référence pour toute la population même pour les minorités. Il s'agit d'un aspect que nous pouvons retrouver dans *Le Chevalier Black (Black Knight)* réalisé par Gil Junger en 2001. Ce film met en scène Jamal, un employé afro-américain d'un parc d'attraction à thème historique qui se retrouve au Moyen Âge après avoir trouvé un médaillon. L'influence de Mark Twain reste une nouvelle fois évidente mais ce film transforme son récit, le fait évoluer par l'appropriation afro-américaine qui en est faite.

Nous venons de voir qu'il existe une multitude d'œuvres visuelles faisant référence au mythe arthurien et témoignant de la souplesse de celui-ci, de ses multiples utilisations possibles et de l'ensemble des oppositions qu'il suggère. Nourrissant à la fois l'imaginaire collectif et la culture populaire, ces légendes renferment aussi l'idée d'un parcours initiatique qui nous invite à grandir avec elles. Les œuvres contemporaines accentuent les caractéristiques humaines et non politiques ou guerrières d'Arthur, elles détiennent une certaine force dans leur suggestion d'apprendre d'Arthur, de ce roi bon et juste, et de ses fidèles chevaliers. Nous pouvons grandir avec ces productions, enfant par le dessin animé *Merlin l'Enchanteur* de Disney ou encore les livres « *dont vous êtes le héros* » avec la série *Quête du Graal* puis en grandissant nous rencontrons d'autres œuvres comme *Excalibur* ou encore le jeu vidéo *Fate/Stay Night*. D'autres peuvent encore plus concrètement parler à toutes les générations comme la série *Kaamelott*.

### 1.3- L'inscription de *Kaamelott* dans le canon arthurien

Nous avons vu que les légendes arthuriennes ont eu au fur et à mesure une portée internationale. Mythe diffusé en Europe à l'époque médiévale, elles ont surtout évolué en Angleterre puis aux Etats-Unis entre la fin du Moyen Âge et le XXe siècle pour enfin regagner des pays où elles s'étaient déjà manifestées comme la France. En reprenant Michel Zink, il est alors possible de dire que « *la séduction du monde arthurien, c'est un peu l'imprégnation de notre culture par la culture anglo-saxonne* »<sup>47</sup>. C'est alors surtout au XXe siècle que le mythe a été redécouvert en France et que du tourisme a même commencé à être florissant essentiellement en Bretagne notamment autour de la commune de Paimpont. Toutefois, une œuvre concrétise cette redécouverte de ces légendes en France, il s'agit de la série française d'Alexandre Astier *Kaamelott* terminée en 2009. Elle a réussi à s'imposer dans le champ des œuvres arthuriennes francophones les plus importantes par sa richesse et son retentissement.

#### 1.3.1- *Kaamelott*, une série d'héritage arthurien

Manifestation télévisuelle de la popularité du mythe arthurien, *Kaamelott* est une série qui interpelle par son humour, par le décalage qui se crée entre une manière moderne de s'exprimer et le contexte dans lequel évolue les personnages, entre la manière dont nous nous représentons les légendes arthuriennes et le quotidien désenchanté qui nous est montré à l'écran. Comme le soulignent Justine Breton et Florian Besson, l'originalité du regard qu'Alexandre Astier porte sur les légendes arthuriennes repose bien sur ce désenchantement<sup>48</sup>. A la gloire des héros arthuriens s'oppose une réalité plus triviale. Toutefois, au-delà de cet aspect humoristique qui peut sembler déroutante, *Kaamelott* suit certaines traditions qui se sont manifestées au fil des réécritures.

Nous avons vu précédemment que chaque réécriture du mythe arthurien s'inspirait de ce qui se faisait avant elle mais proposait également de nouveaux éléments. *Kaamelott* n'y échappe pas et elle constitue ainsi plus qu'une adaptation. Tous les repères arthuriens y sont présents comme les chevaliers de la Table Ronde, les relations qu'ils entretiennent entre eux, la quête du Graal, la représentation d'Arthur comme un roi juste et bon, Merlin et toute la magie qui entoure le mythe. La série inclut même des éléments plutôt récents dans la geste arthurienne

---

<sup>47</sup> ZINK Michel, « Fréquence médiévale avec Michel Zink : bienvenue au Moyen Âge »,

<sup>48</sup> BESSON Florian, BRETON Justine, *Kaamelott. Un livre d'histoire*, Vendémiaire, Paris, 2018, p. 13

comme la mise en avant de son côté humain plutôt que guerrier ou encore son affiliation à l'empire romain. La dernière saison, le livre VI, se concentre même sur Arthur avant qu'il n'apprenne sa véritable identité et qu'il devienne le roi qu'on connaît tous. Dans cette saison nous le suivons à Rome, où il a grandi et où il a suivi une éducation militaire. Toutefois, il n'est pas biologiquement romain, en effet, ses parents restent, comme dans les versions les plus populaires, Uther Pendragon et Ygerne de Tintagel. Cette série est bien une manifestation contemporaine du mythe par ces mélanges d'éléments et le retour d'Arthur en tant que personnage principal tel qu'amorcé depuis le début du XXe siècle.

Cependant, comme toutes réécritures, Alexandre Astier intègre dans son œuvre ses propres créations et réflexions dans son œuvre. Nous rencontrons ainsi de nouveaux personnages comme Dame Séli, la mère de Guenièvre, ou encore de nouvelles intrigues. Au début de la série, l'histoire se concentre essentiellement autour de la quête du Graal mais cette dernière semble de plus en plus aboutir à un échec dans un contexte empreint de tensions et de remises en question. Lancelot trahit notamment Arthur à la fin du livre III et entreprend sa propre quête du Graal. Le roi quant à lui semble de plus en plus délaisser cette quête pour une autre plus personnelle : sa recherche d'une descendance. Dans l'univers de *Kaamelott*, Arthur est souvent représenté avec des maîtresses, une potentielle descendance en dehors de son mariage est donc probable mais il finit par être confronté à ses échecs et sa stérilité. Alexandre Astier nous dépeint un Arthur sombre qui finit même par tenter de se suicider. La quête du Graal semble devenir un élément de second plan mais le réalisateur apporte ses réponses à des interrogations autour de la légende. Dans les versions les plus populaires de la légende, l'union d'Arthur et de Guenièvre n'a jamais donné naissance à une descendance alors que c'est bien un objectif majeur d'un couple royal. Le seul enfant d'Arthur assez connu est Mordred qu'il engendre avec sa demi-sœur et qui est souvent représenté comme étant le fruit d'un acte magique. Alexandre Astier semble ainsi apporter sa propre logique. Il ne peut pas avoir de descendance comme il est stérile et encore moins avec Guenièvre avec laquelle il refuse même de consommer leur union par fidélité à une autre femme qu'il a aimé à Rome. Nous pouvons aussi y voir des réflexions personnelles de la part du créateur. Arthur plongeant dans une lente dépression cherche un sens à sa vie à travers une potentielle descendance, le rôle de père étant quelque chose d'important pour Alexandre Astier. Il questionne ainsi ce qui peut exister dans un lien de parenté, du père à l'enfant et inversement.

Alexandre Astier a aussi fait le choix de mettre en avant des personnages que nous n'avons pas l'habitude de voir comme le chevalier Bohort ou le père de Guenièvre, Lédogan. Il ajoute aussi à son œuvre des personnages historiques comme Attila ou encore l'évêque Boniface de Germanie. Ce sont des ajouts surprenants mais qui témoignent d'une certaine curiosité historique.

Finalement, *Kaamelott* respecte cette tradition presque inconsciente qui veut que les auteurs reprennent la structure des légendes arthuriennes tout en ajoutant des inventions qui sont quasiment systématiques dans les réécritures. Finalement, en reprenant William Blanc : « *Les récits narrant la vie du souverain de Camelot - lieu inventé par Chrétien de Troyes - doivent être envisagés comme une construction sans cesse en chantier que chaque auteur transforme afin qu'elle corresponde à ses attentes et à celles de son public* ». Alexandre Astier interroge ainsi la communication, le rapport à l'échec ou encore, le rapport à soi-même. Il semble surtout mettre en évidence que ce qui compte dans une quête n'est pas la finalité de celle-ci mais la manière dont nous nous y prenons pour y arriver. Derrière l'aspect sombre que prend progressivement la série, perdure un message assez optimiste porté par l'annonce du retour du roi à la fin de la série mais aussi par l'humour et les valeurs propres à chaque chevalier malgré leurs faiblesses. Ainsi, plus que d'interroger la société, *Kaamelott* se place à l'échelle de l'humain ce que symbolise bien le roi Arthur d'Alexandre Astier.

Se pose alors une question qui n'a pas été posé jusque-là : toutes ces réécritures se valent-elles ? Autrement dit, font-elles toutes parties du canon arthurien ? Il n'existe pas de versions officielles du mythe et depuis ses origines, la manière dont il est réutilisé et enrichit n'a pas changé. Il s'agit de légendes souples qui prennent leur sens dans toutes les réécritures qui ont existé. Il peut être assez déconcertant de se le dire mais toutes ces œuvres, des premières aux plus récentes, constituent le mythe arthurien. Il en est donc de même pour *Kaamelott* d'autant plus qu'Alexandre Astier a exprimé : « *Dans les sources arthuriennes, il y a Geoffroy de Monmouth, il y a Malory, ça continue loin. Et il y a Boorman, et il y a Holy Grail* ». Il ajoute au sujet de l'œuvre des Monty Python : « *je l'ai lu dans un livre tout à fait sérieux, très universitaire, british en plus de ça, c'est une source arthurienne au même titre que Malory ou*

les autres »<sup>49</sup>. De cette manière, Alexandre Astier place de manière direct et lui-même son œuvre dans le grand tableau arthurien.

### 1.3.2- Au-delà du mythe, des influences diverses

Nous pouvons déjà remarquer qu'Alexandre Astier s'est inspiré des grandes œuvres arthuriennes par ses propos et ce qu'il montre à l'écran.

En effet, il témoigne d'une très bonne connaissance des légendes arthuriennes comme le prouve la présence de personnages moins connus ou encore par ses différents clins d'œil. Perceval en est un exemple puisqu'il n'est pas si éloigné de ses représentations antérieures par sa candeur ou encore par son destin supposé. Ce chevalier est associé au Graal dès ses premières manifestations notamment avec l'œuvre de Chrétien de Troyes, *Perceval ou le Conte du Graal*. Il se retrouve associé à la quête de cet objet mythique faisant de ce personnage un élément central dans la question du Graal. Dans *Kaamelott*, la Dame du Lac annonce qu'« *Excalibur flamboie quand elle reconnaît l'exceptionnelle destinée de son porteur* », or elle fonctionne ainsi à la fois avec Arthur et Perceval. Alexandre Astier rappelle donc ici l'importance de ce personnage dans la quête du Graal. Le créateur ne se refuse pas non plus quelques clins d'œil subtils comme le fait que Perceval est un personnage assez bavard au point qu'Arthur souhaite qu'il se taise alors que chez Chrétien de Troyes, ce chevalier se caractérise par son silence<sup>50</sup>. Alexandre Astier ne manifeste pas que des inspirations littéraires mais aussi d'œuvres audiovisuelles, en témoigne les allusions à *Sacré Graal* dont *Kaamelott* se place comme un descendant direct. En effet, tout comme le film anglais, la légende est parodiée, presque absurde parfois. Nous retrouvons également des éléments faisant références à l'œuvre anglaise comme le fait que Bohort ait peur des lapins adultes et que dans *Sacré Graal* un chevalier se fait attaquer à mort par un lapin. Si ceci est un exemple parmi d'autres, nous ne pouvons que relever le fait qu'Alexandre Astier témoigne de nombreuses recherches sur le sujet mais aussi qu'il détient une large culture cinématographique.

Pour appuyer cela, nous pouvons remarquer que certains titres d'épisodes nous indiquent les diverses influences cinématographique du créateur. Le premier épisode a notamment été intitulé *Heat* et fait ainsi référence au film de 1995 de Michael Mann. Au livre II, nous en

---

<sup>49</sup> BiTS, magazine presque culte – ARTE, « Canon, quand l'œuvre officielle est un Graal – BiTS #172 », *Youtube*, 25/04/2018. URL : <https://youtu.be/8fVqUu7XRw>

<sup>50</sup> BESSON Florian, BRETON Justine, *op. cit.*, p. 11

retrouvons un autre qui s'intitule *La Corde* d'où nous pouvons y voir le film d'Hitchcock ou encore au livre IV avec *La vie est belle* qui renvoie au film de Roberto Benigni. D'autres épisodes rappellent aussi le cinéma français comme *Le Professionnel* de Georges Lautner ou encore *Le Désordre et la Nuit* de Gilles Grangier. La comédie française constitue l'influence la plus saisissante de la série à commencer par le fait qu'Alexandre Astier l'a entièrement dédiée à Louis de Funès. L'humour et parfois même le jeu de certains acteurs ne sont donc pas sans rappeler ce grand acteur. Cependant, il n'est pas la seule grande source d'inspiration dans ce qui fait l'humour de la série. Ce dernier élément trouve aussi sa force dans le langage employé qui est largement inspiré des dialogues de Michel Audiard. Alexandre Astier rend également hommage au cinéma qu'il aime tant en faisant participer des acteurs comme Christian Clavier, Alain Chabat ou encore Pierre Mondy. Le créateur de *Kaamelott*, fils de comédiens, témoigne bien d'une cinéphilie presque boulimique avec des influences et des références qui foisonnent dans sa série.

Au-delà de cette cinéphilie, Alexandre Astier s'est inspiré d'une multitude d'autres œuvres et univers à commencer par la *fantasy* notamment au travers du jeu de rôle *Warhammer*. En effet, nous y retrouvons des allusions notamment avec le personnage du Répugarteur qui constitue une classe de personnages dans le jeu et aussi avec la mention des skavens qui sont des races dans *Warhammer*. Les diverses explorations de donjons dans la série rappellent également les aventures possibles dans les jeux de rôle et jeux vidéo où des joueurs se rassemblent afin d'y accomplir une quête et de trouver un trésor. La culture populaire se manifeste bien dans la série et de manière encore moins subtil dans les épisodes *Stargate* et *Stargate II*. Ces derniers renvoient évidemment à l'univers de *Stargate* mais aussi à *Star Wars* puisque dans *Stargate II* Perceval trouve un sabre laser. Plus généralement, Alexandre Astier a puisé dans la culture que nous connaissons aussi sous l'appellation « geek ». Né en 1974, il a ainsi connu les débuts en France du jeu vidéo, du jeu de rôle et de l'intérêt porté aux œuvres de l'imaginaire. Par ces inspirations et la magie qui envahit déjà de base les légendes, la *fantasy* occupe alors une place importante dans *Kaamelott*. N'oublions pas que la série a été diffusée au début des années 2000, période où ce genre a connu un essor important notamment avec la sortie au cinéma de la trilogie du *Seigneur des Anneaux* ou encore du MMORPG *World of Warcraft*. *Kaamelott* s'inscrit donc dans cette découverte du grand public de la *fantasy*. Un genre qui se manifeste dans la série au travers de monstres comme les gobelins, de la Dame du Lac, d'Excalibur ou

encore de Merlin, druide aujourd'hui indissociable d'Arthur. D'ailleurs, certaines des répliques de l'enchanteur ne sont pas sans rappeler la bande-dessinée *Astérix* avec ses « *môssieur* » ou encore avec ses allusions au fait que les druides gaulois sont plutôt portés sur la potion. L'opposition entre les Bretons et les Romains est aussi un indice de l'influence qu'a eu cette œuvre sur Alexandre Astier. Il s'agit d'une bande-dessinée qui a profondément marqué le réalisateur comme le prouve également les deux adaptations qu'il a pu réaliser à savoir *Astérix : le Domaine des dieux* et *Astérix : le Secret de la potion magique*.

Nous pouvons voir des premiers indices du succès de cette série par toutes ces influences et références qui sont loin d'être toutes mentionnées ici mais dont nous aurons l'occasion de revenir. Alexandre Astier a su offrir une oeuvre plus complexe qu'il peut paraître aux premiers visionnages. Elle se place même entre plusieurs frontières, entre une époque éloignée et une autre contemporaine, entre l'Antiquité et le Moyen Âge, entre religions polythéistes et monothéistes, entre comique et tragique, entre légèreté et complexité. Une œuvre aux reflets multiples qui a su parler à de nombreux téléspectateurs.



## II- Une culture commune de fans actifs

« *Why you should learn French then watch Kaamelott* »<sup>51</sup>. Il s'agit du titre d'un message publié le 22 août 2014 sur la plateforme de microblogage Tumblr qui raconte l'histoire de la série ainsi que toutes les raisons de la regarder. Engendrant plus de 730 réactions, ce message témoigne du succès qu'a connu *Kaamelott* au point d'avoir vu la série s'être légèrement exportée en dehors de la France. En effet, certaines réponses proviennent par exemple d'anglophones portant un intérêt pour la série.

Au-delà d'avoir été diffusé dans les pays francophones tels que la Belgique, la Suisse et le Canada, la série s'est aussi montrée présente dans toute l'Europe et aux Etats-Unis notamment par le biais de la chaîne TV5 Monde. Les épisodes n'ont pas été traduits en anglais - un exercice difficile puisque la série se démarque en partie par un langage particulier - mais certaines éditions des DVD contiennent des sous-titres. Toutefois, c'est véritablement internet qui donne de la visibilité à la série notamment par l'action des fans.

Dix ans après son arrêt, la série *Kaamelott* est donc restée comme une référence pour une importante partie de la population francophone. A l'image d'Arthur censé revenir de l'île d'Avalon, l'univers créé par Alexandre Astier annonçait son retour à la fin du dernier épisode. Un retour potentiel qui a généré de l'espoir pour un ensemble de fans s'agrandissant depuis le début de la série. Ce *fandom* - notion qui réfère à des structures et des pratiques sociales réalisées par des passionnés d'œuvres issus des médias de masse<sup>52</sup> - très actif de *Kaamelott* peut paraître assez surprenant car nous ne sommes pas habitués à un tel retentissement pour ce type de série. C'est notamment pour cette raison qu'à travers la réflexion qui va suivre, nous allons tenter de comprendre comment cette série qui a un certain fond historique génère une telle fidélité des fans.

---

<sup>51</sup> madnina, « Why you should learn French then watch Kaamelott », *Tumblr*, 22 août 2014. URL : <https://madnina.tumblr.com/post/95458763506/why-you-should-learn-french-then-watch-kaamelott>

<sup>52</sup> JENKINS Henry, « Fandom, Participatory Culture, and Web 2.0 -- A Syllabus », *Henry Jenkins. Confessions of an Aca-fan* 2010. Disponible à l'adresse suivante : [http://henryjenkins.org/blog/2010/01/fandom\\_participatory\\_culture\\_a.html?fbclid=IwAR2WaMFPxWd7iK7XKpN9EZeuKA18kyvHnVVdQLcbQPKidFtO\\_jWYXoH12r0](http://henryjenkins.org/blog/2010/01/fandom_participatory_culture_a.html?fbclid=IwAR2WaMFPxWd7iK7XKpN9EZeuKA18kyvHnVVdQLcbQPKidFtO_jWYXoH12r0)

## **2.1- Une communauté de fans active**

*Kaamelott* se distingue d'autres séries françaises notamment par le fandom qui s'est construite autour d'elle. Des fans qui se distinguent par la connaissance exacte des répliques de la série à la création de contenu en passant par la collection de produits dérivés. Dans un premier temps, il semble donc essentiel de les définir afin de mieux comprendre leur rapport à l'œuvre d'Alexandre Astier et à l'Histoire.

### **2.1.1- Définir les fans de *Kaamelott***

Comme nous l'avons évoqué, la série *Kaamelott* continue, depuis sa première diffusion en 2005, de réunir des fans autour d'elle. Nous retrouvons parmi eux plusieurs générations d'individus exerçant des professions différentes. Lors de mon enquête il m'est arrivé de rencontrer de nombreux fans de moins de 18 ans. Une tranche d'âge qui peut paraître étonnante mais qui peut s'expliquer par les nombreuses rediffusions de la série. Un succès et une diversité que nous pouvons retrouver sur internet. Quand nous recherchons « *Kaamelott* » dans la barre de recherche Facebook - les réseaux sociaux étant un lieu de convergence des fans - nous dénombrons 95 groupes<sup>53</sup>. Toutefois, il en est un qui se démarque plus des autres. Il s'agit de « *Kaamelott au Cinéma* » qui comprend le plus de membres avec plus de 85 390 d'individus. Le diagramme suivant réunit 84 737 membres dont le sexe et l'âge sont connus :

---

<sup>53</sup> Décompte réalisé le date du 12 mai 2019

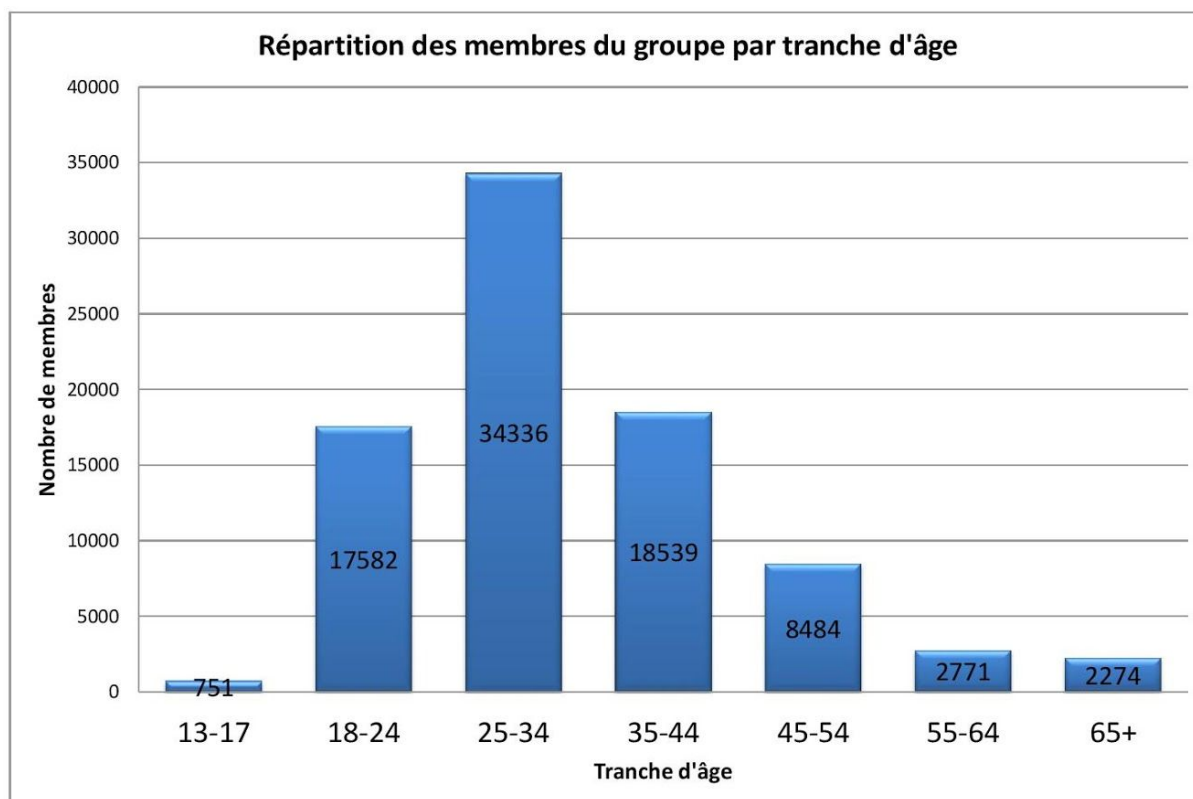


Diagramme regroupant le nombre de membres du groupe « Kaamelott au cinéma » par tranche d'âge

Facebook étant accessible à partir de 13 ans, nous voyons alors que toutes les tranches d'âge possible sont présentes. Cette diversité peut s'expliquer par le type de série que constitue *Kaamelott*. En effet, cette dernière est, au début, une *shortcom* diffusée sur une importante chaîne de télévision nationale à une de grand écoute c'est-à-dire à un moment où les familles sont réunies après une journée de travail ou encore d'école. La stratégie d'une série de ce type est donc d'être accessible à un large public. Toutefois, dans le diagramme précédent, nous pouvons remarquer un nombre plus important pour les 25-34 ans avec un total de 34 336 membres. Cette donnée met en évidence qu'au moment de diffusion de la série, les plus touchés ont pu être les jeunes adolescents jusqu'aux jeunes adultes compris entre 11 et 24 ans. Cette hypothèse peut se confirmer avec les individus que j'ai pu interroger puisque presque tous - dix sur onze répondants - m'ont indiqué avoir découvert *Kaamelott* entre le primaire et le collège. Les données du groupe « Kaamelott au Cinéma » semblent alors juste même si plusieurs nuances sont à prendre en compte comme le fait que l'âge enregistré au moment de l'inscription a pu être faussé et que les plus jeunes ne sont pas forcément présents sur les groupes Facebook.

Nous pouvons aussi remarquer que quelque soit la profession ou le milieu socio-économique dont ils sont issus, les fans de *Kaamelott* se retrouvent autour de l'univers de la série et des valeurs qui y sont véhiculées. Ainsi, à l'image des chevaliers d'Arthur venant de tous horizons, étudiants, universitaires et « aca-fans » - des universitaires qui étudient les fans et qui en sont eux-mêmes -, employés de bureau ou encore ouvriers se réunissent. En reprenant les termes d'un répondant, Jean-Baptiste, un étudiant en école d'ingénieur « Maintenance et fiabilité des processus industriels » de 22 ans : « *Dans la série il [le roi Arthur] essaye de fédérer les peuples, etc. Et ça prend une dimension où il arrive même à fédérer les gens qui regardent sa série* ». Ainsi, la communauté formée par les fans, de la première heure aux plus récents, est au final assez diversifiée et il s'agit là d'un aspect important de la série au niveau de sa réception. En effet, cette diversité nous montre bien qu'elle est suffisamment riche pour toucher autant de personnes différentes. Finalement, ce qui semble distinguer plus concrètement les fans entre eux se trouve dans la manière dont ils vivent la série.

Nous savons que, de manière générale, une caractéristique des fans est de s'identifier à l'œuvre qui les passionne mais *Kaamelott*, de par les nombreux profils de fans, met en évidence qu'elle contient une certaine richesse avec différents niveaux de lecture. L'humour est l'élément qui réunit tous les fans de *Kaamelott* mais nous pouvons supposer ici que chacun se retrouve plus ou moins sur ses autres aspects. Au-delà de cette caractéristique, les fans se distinguent surtout des autres téléspectateurs par leur comportement vis-à-vis de la série. En reprenant la définition de Philippe Le Guern sur les fans<sup>54</sup>, ces derniers se distinguent par une consommation excessive de ce qui les passionne par l'intégration de cela dans leur style de vie et dans leurs échanges. Kévin, un étudiant en documentation fan de *Kaamelott*, nous a notamment confié qu'il a regardé la série « *plusieurs fois et dans tous les sens* ». Toutefois, tous ces fans ne vivent pas de la même manière leur passion. En effet, en reprenant Henry Jenkins, leur culture prend différentes formes de participations et de niveaux d'engagement<sup>55</sup>. Il s'agit d'un aspect que nous retrouvons chez les fans de *Kaamelott*. Nous pouvons ainsi en distinguer trois types.

Le premier type qui se dégage se rapproche le plus de l'idée que nous nous faisons des fans et répond à la majorité des critères de la définition de Philippe Le Guern. Ces fans ont vu tous les épisodes de la série et continuent de les regarder en boucle. Ils ont aussi de l'intérêt pour

---

<sup>54</sup> LE GUERN Philippe, *op.cit.*, p. 19-54

<sup>55</sup> JENKINS Henry, *Textual Poachers. Televisions Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York, 1992, p. 2

l'univers étendu en achetant les produits dérivés comme les bandes dessinées et ils s'investissent dans leur passion aussi bien intérieurement, dans leur style de vie ou comportements, qu'extérieurement dans leurs échanges avec les autres. De plus, nous pouvons remarquer qu'ils ont une très bonne connaissance de l'univers et sont influencés par celui-ci dans leur vie, aussi bien dans leur manière de s'exprimer que dans l'intégration des valeurs véhiculées dans la série.

Le deuxième type de fans est constitué de ceux dont l'intérêt envers la série envahit moins leur quotidien. Ils ont vu tous les épisodes et ils sont aussi influencés par la série dans leur humour et expression. Toutefois, ils n'ont pas forcément lu toutes les bandes-dessinées et ne ressentent pas de réel besoin d'interagir avec d'autres fans ; ce qui ne les empêche pas de suivre des comptes, pages ou groupes portant sur *Kaamelott* sur les réseaux sociaux.

Un troisième type de fans présente encore moins d'intérêt à ce qui peut graviter autour de la série comme les produits dérivés ou encore les interactions. Ils éprouve une réelle affection envers elle mais ils ont surtout vu les quatre premières saisons. Les deux dernières ayant été moins diffusées à la télévision et constituant une véritable rupture, certains fans n'ont pas retrouvé la série qu'ils chérissaient. Ils appréciaient surtout l'humour et ils sont alors plus réticents à l'orientation plus sombre de la série. Nous pouvons prendre l'exemple de Mathilde, une étudiante de 21 ans, qui m'a confié ne pas avoir vu les deux dernières saisons à cause du changement visible dans la série depuis la fin de la saison quatre. Mais un réel engagement de ces fans est visible par rapport aux premières saisons. En effet, ils ont vu tous les épisodes et en sont aussi influencés dans leur manière de communiquer.

Au final, ce qui semble réunir les fans sous cette appellation est leur manière de se considérer en tant que tel. Au cours de mon enquête, lorsque j'ai diffusé des appels pour pouvoir contacter des fans de la série, beaucoup m'ont répondu qu'ils l'étaient même si la manière dont se manifestait leur intérêt pour l'univers de la série était différente. Ainsi, il n'existe pas une façon d'être fan et cette série constitue autant une référence pour eux.

Finalement, nous pouvons constater que chacun de ces fans ressentent un profond respect pour l'œuvre d'Alexandre Astier et ont même développé une certaine confiance en lui. Ils admirent son œuvre, ses choix scénaristiques pour raconter sa version des légendes arthuriennes. Même si j'ai été amené à rencontrer différents types de fans, chacun était marqué par cette série d'une

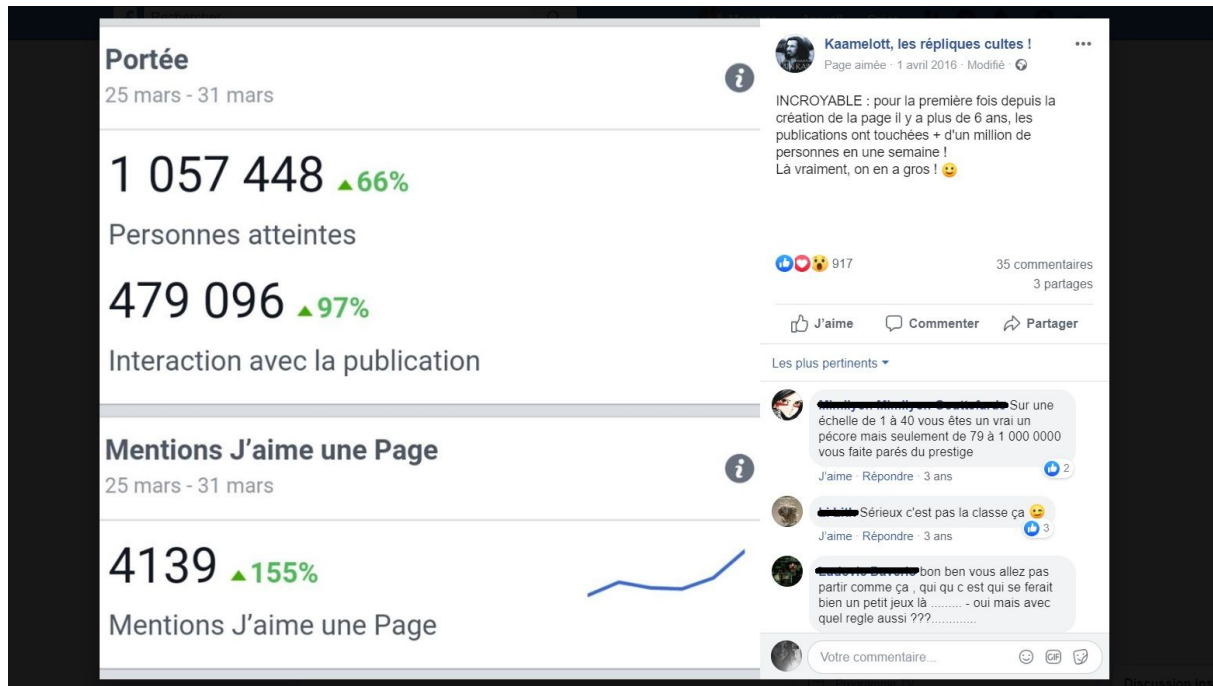
manière ou d'une autres que ce soit dans leurs échanges sur les réseaux sociaux ou dans la vie réelle, dans leurs références ou encore dans leur manière d'être et de s'exprimer.

### **2.1.2- Un besoin d'échanger**

Comme nous l'avons vu précédemment, une caractéristique des fans est d'être influencé par ce qui les passionne dans leur style de vie, références et échanges. Là où ces échanges sont les plus visibles et actifs est internet.

Depuis la création de la série en 2005 et jusqu'à son arrêt en 2009, la communauté d'internet n'a cessé d'évoluer avec l'émergence de réseaux sociaux tels que Facebook en 2004, Twitter en 2006 ou encore Instagram en 2010. Il est assez aisé pour chacun de remarquer l'activité des fans de *Kaamelott* sur ces plateformes par les références à cette série dans les commentaires de certains messages ou vidéo qui n'ont à première vue rien à voir avec elle. De Facebook à Youtube, des répliques comme « *C'est pas faux* » ou encore des scènes de la série repris sous forme d'images parfois détournés ou de GIF sont alors devenus des moyens de communiquer pour les fans. Toutefois, au-delà d'être présents dans les espaces dédiés aux commentaires, ils ont créé des espaces dédiés à leur passion. Ces lieux d'échanges et de partages que sont les différents réseaux sociaux ont ainsi vu fleurir plusieurs pages, groupes ou encore comptes au-delà des officiels. Ces derniers ont été créé plutôt tard : en 2012 pour la page officielle sur Facebook et en 2018 pour le compte officiel Twitter. Nous comprenons alors que les divers espaces créés par les fans avant l'ouverture des officiels ont été de véritables lieux de rencontres et d'échanges pour eux. Certains fans ont donc pris l'initiative d'en créer afin de pouvoir s'exprimer et partager autour d'une œuvre qui les passionne. C'est donc sans étonnement que certains de ces espaces dédiés comptent plus de personnes que les officiels comme par exemple « *Kaamelott, les répliques cultes !* » créé en 2010 sur Facebook avec plus de 262 830 qui ont aimé cette page alors que le compte officiel de la série n'en comptabilise que 235 863. Ces sites permettent aux fans de participer de manière active à leur passion. Une activité qui n'a pas cessé d'exister sur le internet voir qui s'est même accrue avec l'expansion des réseaux sociaux au cours de ces dix dernières années. Une croissance qui peut, de plus, s'expliquer par l'annonce du film. Le groupe Facebook « *Kaamelott, les répliques cultes !* » a ainsi comptabilisé pour la première fois plus d'un million de personnes touchés par les messages postés dans la semaine du 25 au 31 mars 2019. Cette statistique concerne alors les personnes qui ont vu les messages

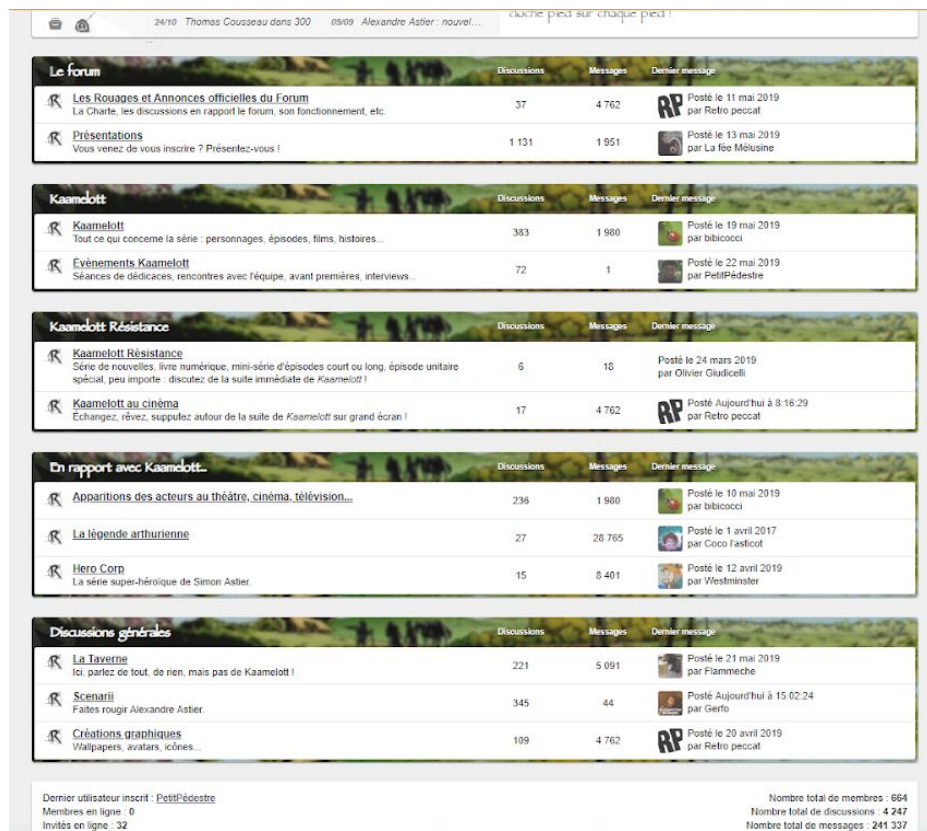
du groupe dans leur fil d'actualité, une visibilité possible par la pertinence des articles, leur fréquence et l'intérêt porté par les membres.



Capture d'écran d'un message publié par le groupe Facebook « Kaamelott, les répliques cultes ! »

Il existe une multitude de comptes aux intentions différentes. Certains par exemple renvoient à des personnages de la série ce qui permet aux fans de rentrer dans leur peau. D'autres encore recensent toute l'actualité relative à la série ou même plus généralement à Alexandre Astier. L'échange est encore plus au cœur des relations entre fans sur internet avec les forums. Parmi ces derniers, celui de référence au sujet de *Kaamelott* est « OnEnAGros! ». Créé en 2007, ce forum est toujours actif aujourd'hui et des membres s'inscrivent encore régulièrement. Cet espace permet aux fans de s'informer sur tout ce qui concerne la série et d'échanger sur ses différents aspects. Ils peuvent ainsi revenir sur ce qui a pu les marquer ou encore les questionner ainsi que soumettre des réflexions, des analyses et des théories mais aussi des créations personnelles. Par exemple, nous pouvons ainsi voir des sujets portant sur l'analyse des bijoux présents dans la série comme le collier d'Arthur, sur des potentielles suites de la série avant que le film ait été officiellement annoncé en 2018, sur des questions ouvertes par rapport à l'avis des autres membres comme « *Quel est le personnage le plus sympathique selon vous ?* », ou encore leur témoignage en tant que fans de la série. Les sujets sont extrêmement vastes et

variés mais témoignent de la place importante que peut avoir la série dans leur vie, leurs comportements, leurs réactions ainsi que leurs pensées.



Capture d'écran de la page d'accueil du forum OnEnAGros. Nous pouvons y voir les différentes rubriques qui le structurent (Le forum, Kaamelott, Kaamelott Résistance, En rapport avec Kaamelott, Discussions générales)

L'activité importante de ce forum depuis sa création et même si la série s'est arrêtée en 2009, révèle qu'une véritable communauté virtuelle s'est formée autour de l'œuvre d'Alexandre Astier. L'idée de communauté peut paraître encore plus concrète avec certains jeux vidéo où il est possible de se réunir sous forme de guildes comme dans *World of Warcraft*. Dans ce dernier, il en existe une du nom de « Semi Croustillants » qui fait référence au clan autonome formé par les chevaliers Karadoc et Perceval dans la saison cinq de la série. Ces guildes réunissent des joueurs sous forme de groupes organisés afin qu'ils évoluent ensemble dans le jeu. Ainsi, ils s'entraident et sont amenés à communiquer virtuellement dans le jeu mais aussi par le biais de logiciels de VoIP (Voice over Internet Protocol) comme Discord. Toutefois, la communauté de fans de *Kaamelott* ne se manifeste pas que virtuellement.

Comme nous venons de l'évoquer, internet constitue un espace qui permet aux fans de se réunir et d'échanger à n'importe quel moment de la journée autour de ce qui les passionne mais ils ne



délaissent pas pour autant des événements dans la vie réelle. Il en existe plusieurs types. Le premier auquel nous pouvons penser renvoie aux événements officiels comme les séances de dédicaces par exemple. Ici, les fans se réunissent plutôt autour du créateur Alexandre Astier et des acteurs. Ainsi, la dernière séance de dédicaces organisée à Lyon pour la sortie du coffret DVD collector de la série, a duré sept heures et a permis à environ 700 fans de la série à rencontrer le créateur. Il existe très peu d'événements officiels depuis la fin de la série mais les fans, comme sur internet, ont pu créer leurs propres lieux de rencontre. Nous le voyons notamment avec les « Kaapéro » qui sont, comme nous pouvons le lire sur Facebook, « *des soirées organisées par des fans de Kaamelott pour des fans de Kaamelott !* ». Depuis 2014, ces rencontres de fans de *Kaamelott* sont régulièrement organisées à Paris. La série est au cœur de ce qui les réunit à l'inverse des salons. En effet, ces derniers sont très différents car même s'il est possible d'y rencontrer des fans de la série, ils sont surtout plus généralistes. Ces événements qui peuvent porter sur des sujets différents, ont vu leur succès croître de manière exponentielle au cours de la dernière décennie. *Kaamelott* est particulièrement visible lors de salons portant sur des aspects de la *pop culture*. Nous pouvons ainsi citer Japan Expo, Comic Con, Toulouse Game Show ou encore le Salon Fantastique. Ces événements permettent aux fans de différentes œuvres mais aussi à ceux de *Kaamelott*, de se retrouver, de se rencontrer et d'échanger, le temps d'un ou plusieurs jours, autre part que dans le monde virtuel. Mais l'intérêt des fans pour ces événements n'est pas justifié par le simple fait de se retrouver. Ils proposent des activités, conférences, produits spéciaux ou encore d'aller à la rencontre des acteurs de séries, d'échanger avec eux, d'en apprendre sur le futur de la production et espérer obtenir quelques indiscretions. La série *Kaamelott* en est bien concerné puisque depuis l'interruption du programme en 2009, l'espoir d'une suite sous forme cinématographique a fait débat chez les fans.

Lorsque nous parlons de débats, là aussi, les fans se sont appropriés la culture web avec une présence active non seulement sur les réseaux sociaux comme nous l'avons vu précédemment mais aussi sur les plateformes d'échanges audiovisuelles comme Youtube, apparu d'ailleurs en 2005 à la même époque que la série. Nous y retrouvons des fans qui mettent en scène leur vision de celle-ci, leur théorie, leur ressenti des épisodes et analyses de personnages tout en invitant les spectateurs au débat et aux échanges.

Finalement, il est possible de reprendre David Peyron lorsqu'il exprime le fait que « *les fans intègrent même la série dans une culture participative* »<sup>56</sup>. En se basant sur la définition qu'en fait Henry Jenkins, cette notion renvoie assez largement à toute sorte de production culturelle qui permet aux fans de participer au sein d'une culture à laquelle ils s'identifient<sup>57</sup>. Par cette culture participative, les fans témoignent d'une appropriation de l'œuvre qu'ils admirent et de leur besoin de s'exprimer par rapport à elle. Cette nécessité, nous l'avons vu, passe par l'échange avec d'autres fans grâce à des plateformes où ils créent des espaces dédiés. Cette démarche créative est inhérente des fans.

### **2.1.3- *Kaamelott* : source d'inspiration pour les fans**

Nous avons donc vu que les fans intègrent *Kaamelott* dans leur vie de manière presque quotidienne par leurs échanges et surtout par l'utilisation de références à la série pour communiquer. « *On en a gros !* », « *Elle est où la poulette ?* », « *C'est pas faux* » sont quelques exemples de citations reprises par les fans qu'il est possible de rencontrer assez fréquemment. Ces références sont reprises dans les échanges verbaux mais aussi dans des images à la manière des mêmes internets - un élément (image ou vidéo par exemple) massivement repris et décliné sur internet - ou encore GIF comme nous l'avons vu précédemment.

Une étape supplémentaire se fait avec les comptes officiels de personnages de la série créés par les fans. Ils reprennent leur langage et expressions pour se fondre dans leur peau. Nous avons vu également que d'autres réalisent des vidéos qu'ils diffusent ensuite sur les sites d'hébergements comme Youtube. Internet se présente alors comme un espace qui rend visible les créations des fans.

Ces dernières peuvent être de différentes formes. Elles peuvent être des outils qui servent la communauté de fans de la série ou encore des créations artistiques personnelles. Le premier cas peut renvoyer aux projets de réunification de toutes les informations de la série ou encore d'analyse de celle-ci. Une manifestation de cela se trouve notamment sous les « wikis ». Ces derniers sont des sites web où peuvent être créés des pages sur un sujet spécifique et modifiées ensuite de manière collective. Ces wikis sont des exemples de création par les fans pour les

---

<sup>56</sup> PEYRON David, « *Kaamelott et les mondes de la fantasy* », In. BESSON Florian, BRETON Justine (dir.), *Kaamelott, un livre d'histoire*, Vendémiaire, 2018, p. 54

<sup>57</sup> JENKINS Henry, *op. cit.*, p. 46

fans et qui témoignent également de la culture participative dont ils font preuve<sup>58</sup>. Nous connaissons tous Wikipédia mais un site en particulier est dédié aux fans d'œuvres faisant partie de la *pop culture* : Fandom<sup>59</sup>. Ce site héberge actuellement plus de 50 000 000 pages pour plus de 385 000 communautés actives (*fandom*). Dans ceux-ci *Kaamelott* a bien sa place puisqu'en 2013 a été créé « Kaamelott Wiki ». Ce dernier compte 68 pages de contenu renvoyant à l'univers de la série, avec un total de 754 pages (page de contenu, discussions, redirections, page de catégorie, etc.) et 21 664 162 utilisateurs enregistrés<sup>60</sup>. En naviguant sur ce wiki, nous pouvons observer qu'il est plutôt actif pour une série terminée depuis dix ans. En effet, il continue de s'enrichir et des pages sont modifiées assez régulièrement par des fans de la série. Par exemple, la dernière page a été créée le 13 janvier de cette année et a déjà rencontré quelques modifications. Ces espaces se présentent donc comme de véritables encyclopédies. Pour le cas de *Kaamelott*, cette création se fait d'autant plus importante pour les fans puisqu'il n'existe pas sous forme officielle de documents ou de sites web qui recensent tout l'univers de la série. Henry Jenkins a notamment mis en évidence que ces créations de fans révèlent une certaine frustration en plus d'une fascination pour l'œuvre ce qui motive leur engagement envers elle<sup>61</sup>. Il s'agit d'un phénomène encore plus visible avec les fanfictions, des récits créés par les fans qui s'inspirent d'un certain univers. *Kaamelott* n'y échappe pas et il est possible d'en rencontrer plusieurs sur internet où des fans les partagent ouvrant ainsi une discussion. Par exemple, un groupe Facebook est entièrement dédié à cela, il s'agit de « FANFIKAA ». Les créations liées à des théories personnelles répondent aussi à une certaine frustration par rapport à des non-dits dans la série. Nous pouvons les rencontrer sous formes d'écrits ou encore de vidéos que les fans se partagent. Sur Youtube, il existe par exemple de nombreuses vidéos réalisées par des fans de la série, ils l'analysent, proposent leurs propres réflexions et théories. Un créateur en particulier en réalise régulièrement, il s'agit de Sy Play qui a une chaîne d'analyse de personnages de séries télévisées et de films. Il a diversifié ses sujets à mesure que sa chaîne évoluait mais au départ, ils portaient essentiellement sur *Kaamelott*.

---

<sup>58</sup> Jason Mittell, « Sites of Participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia », *Transformative Works and Cultures*, 3 | 2009

<sup>59</sup> Un site disponible à l'adresse internet suivante : <https://www.fandom.com/>

<sup>60</sup> Ces nombres sont visibles sur la page dédiée aux statistiques du wiki, à l'adresse internet suivante : <https://kaamelott-officiel.fandom.com/fr/wiki/Sp%C3%A9cial:Statistiques>

<sup>61</sup> JENKINS Henry, *op. cit.*, p 24

Toutefois, les fans ne créent pas qu'autour de la série mais témoignent aussi de créations personnelles inspirées par elle, ce que témoigne particulièrement les web-séries. Ces dernières, comme leur nom l'indique, sont des séries diffusées uniquement sur internet et qui connaissent un certain succès depuis plusieurs années maintenant, un phénomène particulièrement visible en France. Elles regroupent principalement des amateurs autour d'un projet commun qu'ils construisent ensemble leur permettant de se professionnaliser au fur et à mesure de l'avancement de leur œuvre. Leur popularité a même amené des professionnels accomplis à investir ce type de format du fait de la place sans cesse croissante d'internet dans le monde. Les raisons de l'intérêt que des fans peuvent porter à ces web-séries sont assez évidentes. Ils peuvent raconter une histoire sous forme visuelle à la manière des films et séries qui les inspirent mais avec plus de libertés ainsi qu'avec moins de moyen financier et technique que les productions cinématographiques et télévisuelles. Avec le retentissement que *Kaamelott* a pu avoir sur une population jeune baignant dans la *pop culture* et dans l'ère d'internet, c'est donc sans étonnement que nous retrouvons des web-séries qui s'en inspirent. En 2011, des fans en ont créé une intitulée *Pendragon*. L'histoire prend complètement pour contexte l'univers de *Kaamelott* puisque les événements de cette série se déroulent sous le règne d'Uther Pendragon, le père d'Arthur, quarante ans avant ceux de l'œuvre d'Alexandre Astier. L'inspiration est alors évidente et les fans font preuve d'une grande expertise de *Kaamelott* pour rendre leur web-série la plus crédible possible. Plus récemment, deux autres ont commencé à être diffusés sur internet et l'influence de *Kaamelott* sur elles est assez évidente. La première est *DonJon Legacy*, une web-série créée par Guilhem qui date de 2016 et qui se présente comme « *une websérie live de Bad Fantasy comique à la croisée des influences du jeu vidéo Dungeon Keeper, de l'audiosérie Naheulbeuk, de la série Kaamelott et du film Sacré Graal. Son gentil héros doit devenir le méchant maître d'un maléfique donjon mais il est entouré d'une belle bande d'incapables.* »<sup>62</sup> Comme l'indique cette description, cette web-série reprend les caractéristiques de *fantasy* à la *Kaamelott* avec une histoire humoristique qui se fonde sur une quête que doit accomplir un peu malgré lui le héros principal mais qui est entouré d'autres personnages incompetents. Le contexte renvoie au médiéval-fantastique et, à la manière des premières saisons de la série d'Alexandre Astier, le château constitue un point de convergence pour les personnages. Les relations entre ces derniers ainsi que le langage employé peut rappeler *Kaamelott* car, en effet,

---

<sup>62</sup> La présentation est visible sur la chaîne Youtube officielle de la web-série. URL : <https://www.youtube.com/channel/UCVO3scwrW2QEyxiVcBbEbtw/about>

les tensions entre eux sont fréquents. De plus, un langage plutôt familier est utilisé alors que le contexte plutôt médiéval laisse penser à l'emploi d'un vocabulaire plus soutenu ainsi que des actions héroïques et chevaleresques. Encore plus récemment, l'influence de *Kaamelott* a pu être visible avec la web-série *Le Graal*. Projet d'un groupe d'étudiants, cette dernière a commencé à être diffusé en novembre 2018 et se présente comme étant un hommage à la série d'Alexandre Astier. Son histoire suit les aventures d'un seigneur nommé Arthur et de ses chevaliers dans leur quête du Graal. Corentin Mourier Gervy, le jeune réalisateur de cette web-série, met particulièrement en avant ce qui a pu l'inspirer pour l'univers de son projet sur la page Ulule de celui-ci. En effet, il est possible d'y lire : « *passionné par l'univers médiéval, breton et grand amateur de la série Kaamelott, cette idée d'adaptation de la légende du Roi Arthur le démangeait depuis un moment.* »<sup>63</sup> C'est donc sans surprises que ce projet présente des caractéristiques de *Kaamelott* tout comme les web-séries précédemment cités. Ce qui est intéressant, c'est que ces œuvres se confrontent à certaines problématiques communes à toutes œuvres sur fond plus ou moins historique. En effet, dans leur vidéo promotionnelle pour le financement de la saison 2, ils indiquent qu'une costumière spécialisée en histoire les a rejoint. Même si l'univers s'inscrit profondément dans l'imaginaire, un besoin de cohérence reste nécessaire et tout comme les plus grosses productions, les costumes et les décors doivent rester cohérent avec le contexte médiéval-fantastique.

Dans le monde réel, ces problématiques sont aussi visibles avec les *cosplays*. Autre moyen d'expression et de création des fans, ces costumes reprenant des personnages d'une œuvre doivent donc représenter assez fidèlement ceux de base. Ces créations permettent aux fans d'aller plus loin dans leur rapport à la série en interprétant dans la vie réelle, et notamment dans les salons, leur personnage favoris. Ces costumes, lorsqu'ils reprennent une série sur fond historique comme *Kaamelott*, doivent garder une certaine cohérence avec l'esprit de celle-ci. Un fan de *Kaamelott* qui a réalisé un cosplay de Karadoc, un chevalier d'Arthur, m'a donc avoué ne pas s'intéresser particulièrement à la reconstitution historique mais qu'il se devait quand même de respecter le personnage et l'époque dans laquelle il évolue. D'autres vont plus loin dans le respect du fond historique de la série en essayant de créer leur costume avec des matières se rapprochant le plus de ceux utilisés à l'époque. Il s'agit d'une démarche qui amène alors les créateurs à s'intéresser et donc apprendre en matière de vêtements d'époque. Sans aller

---

<sup>63</sup> La page Ulule de la web-série regroupe toutes les informations la concernant. Elle a pour but de récolter des fonds pour la réalisation d'autres saisons. URL : <https://fr.ulule.com/le-graal-saison-2/>

jusqu'à la reconstitution historique, certains présentent alors un intérêt pour l'évocation historique comme peut le révéler le fait que certains pratiquent des jeux de rôle grandeur nature (appelés de manière plus courante GN). De manière ludique, ils interprètent le temps d'un moment et en fonction du thème, des personnages réels, fictifs ou encore sortis de leur imagination.

Les fans peuvent alors faire preuve d'une imagination presque sans limites concernant leur passion. En témoigne un jeu de société entièrement pensé et créé par des fans, le *Kaagame*. De manière générale, la série devient une véritable source d'inspiration artistique pour eux. Notre répondant du nom de Kévin nous a aussi confié avoir été marqué par l'œuvre d'Alexandre Astier dans ses travaux d'écriture.

Nous venons donc de voir que les fans de *Kaamelott* sont plus ou moins actifs en fonction de l'importance de l'intérêt qu'ils portent pour la série. Cette activité se manifeste sous différentes formes mais signale des indices sur la culture commune qui unie les fans de la série. En effet, ces derniers témoignent des pratiques et connaissances relatives à ce que nous connaissons sous l'appellation « culture geek ».

## **2.2- Un univers fictionnel entre créations, influence et Histoire**

Comme nous l'avons vu précédemment, les fans de *Kaamelott* semblent se retrouver autour d'une culture geek commune. Cette convergence de fans français appartenant à cette culture peut s'expliquer par les références que la série partagent à l'écran. En effet, nous l'avons vu, Alexandre Astier témoigne dans sa série de diverses influences dont certaines viennent d'œuvres qui constituent des points de repères dans cette culture geek. Cette dernière s'est construite à partir de mouvements issus des premiers fans du début du XXe siècle des genres de l'imaginaire et plus spécifiquement de la science-fiction<sup>64</sup>. Ces mouvements se sont développés tout au long de ce siècle jusqu'à former une culture à part entière influencée par la science-fiction mais aussi par la *fantasy* dans les années 1960. Le début des années 2000 a vu cette culture geek s'intégrer à une culture de masse - que désigne le terme de *pop culture* - notamment par l'adaptation cinématographique d'œuvres de *fantasy* comme *Le Seigneur des Anneaux* ou encore par le retour à l'écran d'univers de science-fiction comme le préquel de *Star*

---

<sup>64</sup> PEYRON David, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture *geek* », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 2014/2 (n° 15/2), p. 51-61. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2014-2-page-51.htm>

*Wars*. Cette culture est profondément marquée par des univers imaginaires qui permettent une immersion totale pour les fans. Des univers imaginaires certes, mais qui s'influencent entre eux et interfèrent avec notre réalité.

### 2.2.1- Un univers geek entre *fantasy* et science-fiction

*Kaamelott* ne cesse pas de faire référence à cette culture geek tout au long de la série. Nous l'avons vu, Alexandre Astier est fortement influencé par elle. Dans ce sens, nous pouvons même en conclure qu'il fait parti de ces auteurs qui « émergent également d'un public de fans »<sup>65</sup>, en témoigne la publicité à laquelle il a participé de *World of Warcraft* en 2008.

Les fans se retrouvent donc dans *Kaamelott* au-delà de l'humour, par toutes ces références et influences issus de la *pop culture*. Cette série se trouve au carrefour, comme nous l'avons vu précédemment, des légendes arthuriennes, du médiéval-fantastique ou encore de la science-fiction avec les quelques épisodes faisant référence à *Stargate* au travers de la présences de portes dimensionnelles, *Star Wars* avec un sabre laser ou encore avec le personnage de Perceval qui est sûrement - et étonnamment - un extra-terrestre. Comme a pu en témoigner Alexandre Astier, l'univers de la série a été créé à la manière d'un jeu de rôle qu'il faut définir pour ensuite plonger dedans.

Les fans appartiennent de manière évidente à cette culture comme en témoigne sur internet les images détournées qui mélangent la série à des univers imaginaires comme celui du *Seigneur des Anneaux* ou encore *Star Wars*. L'engagement et le comportement des fans de *Kaamelott*, tel que nous l'avons vu précédemment, est caractéristique des individus appartenant à la culture geek.

Nous pouvons donc remarquer que les fans et l'auteur partagent une même culture qui n'est pas particulièrement décelable par les autres téléspectateurs. Les références créent donc un certain rapprochement entre les fans et l'auteur, un phénomène d'affinité est observable. A la manière d'individus qui se rapprochent par des goûts en communs, les fans se lient à la série par les références qu'ils se sont préalablement appropriées et qu'ils décèlent dans *Kaamelott*, et par conséquent chez Alexandre Astier également. Cette culture partagée se révèle aussi par le fait que certains éléments ne sont clairement pas définis comme par exemple la mention de trolls et

---

<sup>65</sup> PEYRON David, « *Kaamelott* et les mondes de la fantasy », *op. cit.*, p. 269

d'elfes. Il est ainsi possible de reprendre David Peyron lorsqu'il dit que les fans se servent d'une œuvre, ici *Kaamelott*, comme « *symbole de ses goûts et de ses appartenances* » et finalement pour ces fans, « *aimer une œuvre c'est donc aimer tout le répertoire culturel qui l'entoure, mais aussi s'affilier à un groupe et le plus souvent se retrouver dans une démarche commune, une même approche de l'œuvre* »<sup>66</sup>. Les fans s'identifient alors à *Kaamelott* qui concentre des univers qu'ils peuvent aimer. La série peut aussi être un point d'entrée pour s'en ouvrir à d'autres, comme en témoigne Christopher, un répondant de 30 ans fan de la série, qui m'a confié aimer la science-fiction plutôt que la *fantasy* et qui se retrouve alors dans la série avec les références faites à son univers de prédilection.

Finalement, nous pouvons dire que *Kaamelott* est véritablement une œuvre geek. Ce que David Peyron confirme. Ce dernier, en se reposant en partie sur les travaux d'Umberto Eco a défini en quatre points ce qu'est une œuvre geek<sup>67</sup>. Premièrement, elle présente de nombreuses références qui sont des signes d'appartenance commune pour une partie des téléspectateurs. Deuxièmement, l'œuvre a une certaine capacité à créer un monde bien spécifique éloigné du nôtre « *dans le temps et dans l'espace* », ce qui est caractéristique des œuvres issues des genres de l'imaginaire. Une troisième et dernière caractéristique des œuvres geeks est leur transmédiaticité c'est-à-dire le fait qu'elles sont « *déclinées sur plusieurs supports médiatiques qui se complètent pour densifier l'univers* » ce qui est également le cas de *Kaamelott* notamment au travers de ses bandes-dessinées. L'œuvre d'Alexandre Astier s'affirme entièrement comme une œuvre geek au point de mélanger les genres issus de l'imaginaire que sont la *fantasy* et la science-fiction.

Ce qui est intéressant avec ces genres qui constituent la culture geek sont leur manière de s'entre-influencer et de puiser dans l'Histoire afin de créer un univers fictionnel propre à leur auteur. Il n'est plus à prouver l'influence du Moyen Âge et de ses représentations postérieures empreint de médiévalisme dans le genre de la *fantasy* qui a d'ailleurs donné lieu à un sous-genre bien distinct qu'est le médiéval-fantastique. Anne Besson a ainsi mis en évidence que les genres de l'imaginaire « *partagent de grandes topiques [...] ainsi que des procédés communs, comme l'utilité du recours à des références historiques ou mythiques qui enracinent*

---

<sup>66</sup> PEYRON David, *op. cit.*, p.268-275

<sup>67</sup> *Ibid.*



le récit dans un substrat familier tout en lui conférant une légitimité »<sup>68</sup>. Nos repères historiques, mais aussi folkloriques, nous servent de points d'entrées dans une œuvre avec un univers unique et donc de l'appréhender de manière plus crédible. Autrement dit, ils permettent « un effet de réel »<sup>69</sup> nécessaire à l'immersion dans un univers inconnu. Les fans de ces genres baignent donc dans des mondes qui peuvent les amener à des réflexions sur notre propre Histoire. C'est par exemple le cas d'Alexia, une étudiante dans le domaine de la culture fan de *Kaamelott*, qui présentent un intérêt pour des œuvres issues de la culture geek mais aussi pour l'Histoire notamment médiévale.

Les fans sont même parfois immergés de manière active avec les jeux de rôle grandeur nature ou encore avec les jeux vidéo comme *Assassin's Creed*. Lorsque j'ai demandé à Christopher pourquoi il aime *Kaamelott*, il m'a évidemment répondu l'humour et les références mais aussi la manière dont est traité l'Histoire : « D'habitude l'Histoire ça m'a jamais intéressé, mais là c'est différent avec la façon dont c'est amené. Un peu comme dans le jeu *Assassin's Creed*. C'est différent que d'avoir un prof [...] Il se base sur la légende. Et voilà pourquoi j'ai adoré cette série, et beaucoup de choses autre. Ça amène l'histoire de manière ludique. » La particularité de ces deux œuvres est qu'elles appartiennent à la culture geek mais par rapport à d'autres univers, elles mettent en avant notre Histoire. Dans les différents jeux *Assassin's Creed*, les intrigues se déroulent à différentes époques mais aussi différents lieux et nous y trouvons une volonté des concepteurs d'être au plus près de la réalité. Ce jeu vidéo et *Kaamelott* n'ont aucune prétentions historiques mais se basent sur des personnages, événements ou encore folklores qui font partie de notre Histoire bien réelle. Il est assez étonnant de voir que les fans de *Kaamelott* qui sont aussi geeks, reprennent ce qu'ils ont pu apprendre de ces œuvres et faire des liens entre eux.

Toutefois, l'aspect historique n'est pas forcément ce qui les attire en premier, surtout en ce qui concerne *Kaamelott*. L'attrait vient plutôt de l'humour et de l'univers empreint de médiéval-fantastique. Ce n'est qu'ensuite qu'ils découvrent l'univers riche et singulier de la série.

---

<sup>68</sup> BESSON Anne, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », *La Revue des livres pour enfants*, Dossier n°274, 2013, p. 90-97. Disponible à l'adresse suivante :

[http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues\\_document\\_joint/PUBLICATION\\_8907.pdf](http://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_8907.pdf)

<sup>69</sup> PEYRON David, *op. cit.*, p. 272

### 2.2.2- Un univers singulier

« *Tribute to Alexandre Astier's universe* »<sup>70</sup>. Cette description d'une vidéo réalisée par un fan de *Kaamelott*, révèle bien qu'Alexandre Astier a créé un univers unique. Il est évident que toutes les œuvres créent un univers singulier mais la particularité avec celles issus des genres de l'imaginaire est que leurs univers sont assez vastes et complexes.

Il est essentiel ici de s'appuyer sur la notion de *world making* d'Henry Jenkins. En s'appuyant sur les travaux de ce dernier et d'Anne Besson, David Peyron a mis en évidence une première approche de celle-ci qui serait « *le fait pour un auteur de construire, non pas une œuvre en tant qu'objet mais un monde total et indépendant du nôtre, un autre monde cohérent, qui serait ainsi d'une richesse telle qu'il serait développable à l'infini, et revendiquant "l'autonomie la plus complète à l'égard du monde réel"* »<sup>71</sup>. *Kaamelott* puise dans les légendes arthuriennes et dans notre Histoire mais s'émancipe de ces dernières avec toutes les autres inspirations et créations personnelles de l'auteur. Une « œuvre-monde » à part entière dont les limites sont définies par le créateur. L'immersion dans l'univers de la série est facilitée par les repères historiques et folkloriques que les téléspectateurs possèdent. L'auteur s'en éloigne progressivement pour leur raconter son histoire et partager avec eux un univers finalement unique. Les fans de la série qui sont adeptes des univers imaginaires parlent bien de l'univers de *Kaamelott* comme distincts des autres comme le met en valeur Alexis, un étudiant en master MEEF : « *je suis très fan de cet univers magnifique qu'a créé Alexandre Astier* ». Ce n'est pas un exemple isolé, les fans interrogés dans le cadre de cette enquête ont pu confirmer cet aspect d'univers unique entièrement créé par Alexandre Astier. Ainsi, par exemple, lorsque j'ai demandé à un des fans de la série, Christopher, comment il avait vécu la rupture entre les quatre premières saisons et les deux dernières il m'a répondu qu'il a d'autant plus aimé la série, la manière dont l'histoire se complexifie : « *Ça prend du temps mais ça s'intègre au fur et à mesure... comme avec *Le Visiteur du Futur* [une web-série française] qui se complexifie au fur à mesure pour donner un univers assez balaise.* » Ce qui est intéressant, c'est que l'immersion dans la série se fait de manière progressive. En effet, l'Histoire, les légendes arthuriennes et le cadre médiéval-fantastique constituent un point d'entrée mais l'univers bien personnel du

---

<sup>70</sup> Arnaud Léonard, « *Kaamelott Cover 2: A la volette* », *Youtube*, mis en ligne le 21 novembre 2012. URL : [https://www.youtube.com/watch?v=E7J0MMKf3rk&ab\\_channel=ArnaudL%C3%A9onard](https://www.youtube.com/watch?v=E7J0MMKf3rk&ab_channel=ArnaudL%C3%A9onard)

<sup>71</sup> Peyron David, « *Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle* », *Réseaux*, 2008/2 (n° 148-149), p. 335-368. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-2-page-335.htm>

créateur se révèle au fur et à mesure des saisons pour atteindre un certain paroxysme dans les deux dernières. Celles-ci nous confirment que nous sommes bien en face d'une nouvelle histoire d'Arthur presque totalement réinterprété. Une autre fan que j'ai pu interroger révèle aussi cet aspect d'univers vraiment singulier qu'est *Kaamelott*. Il s'agit de Marion, illustratrice et auteure de bande dessinée, qui m'a notamment répondu qu'elle s'intéressait à l'univers étendu de la série : « *Oui, j'ai toutes les BD, c'est intéressant de voir Astier développer son univers à travers un média qui lui permet une certaine forme de liberté qu'il n'a pas à la télévision, notamment en raison de budget ou de durée d'épisode.* » Elle nous permet de revenir ici sur l'aspect transmédiatique de *Kaamelott* et sur le fait que cet autre support de la série lui permet de se complexifier et surtout, permet à l'auteur de préciser son propre univers au travers de ses créations. En effet, à l'inverse du format télévisuelle qui demande un investissement financier et technique relativement plus conséquent, les dessins offrent plus de libertés. Dès le tome 1, il est possible de voir le soulagement que constitue cette manière de s'exprimer au travers de sa couverture car nous retrouvons les personnages de la série face à une armée de morts-vivants, élément presque impossible à réaliser avec les moyens de la série télévisée. Les différents tomes *Kaamelott* sont un moyen pour les fans de suivre les personnages dans les quêtes qu'ils réalisent en parallèle de celle du Graal. Ces dernières sont souvent mentionnés dans la série mais nous ne les suivons pas totalement dans celles-ci. Dans certains épisodes, nous les voyons se rendre sur le lieu de leur quête et y évoluer mais sans les scènes potentiellement d'action. La plupart du temps, ils les racontent lors des réunions de la Table Ronde.



Les huit bandes-dessinées *Kaamelott*. Le dernier tome *L'Antre du Basilic* a été publié le 3 janvier 2018.

Ainsi, l'univers créé par Alexandre Astier est particulièrement intéressant par son immensité mais aussi par le fait également que tout n'est pas révélé. Le créateur nous donne des indices de cette grandeur au fil des épisodes sans toutefois trop nous en montrer. Nous sommes en Bretagne ou à Rome mais la visite de chefs de guerre ainsi que l'aspect magique amené notamment par la Dame du Lac, nous invitent à imaginer un monde beaucoup plus large. D'ailleurs, Alexandre Astier l'affirme lui-même lorsqu'il exprime que « *l'histoire, le contexte social, culturel et économique sert à créer le monde.* »<sup>72</sup> En définissant tous ces paramètres, les téléspectateurs sentent que l'univers est bien plus grand. Par exemple, dans le Livre I, l'épisode 54, intitulé « Le Serpent Géant », Perceval et Karadoc racontent leur aventure au Lac de l'Ombre où ils disent avoir été à bout d'un serpent géant. Il s'agit en réalité d'une anguille et leur quête continue dans le tome 5 des bandes-dessinées *Kaamelott*. Ils retournent dans le Lac de l'Ombre pour tuer cette fois-ci le vrai Serpent Géant. Il s'agit d'un exemple évocateur sur le fait que les différents formats de la série avec ces bandes-dessinées mais aussi par le film qui se prépare permettent d'affirmer son univers comme le confirment les fans. Ainsi, en reprenant les

<sup>72</sup> PEYRON David, « *Kaamelott et les monde de la fantasy* », *op. cit.*, p. 273

propos de Guillaume, un étudiant en master Histoire fan de la série, nous pouvons dire que « *ce n'est plus une série, c'est un univers* ».

Finalement, *Kaamelott* constitue un univers singulier empreint de traditions, d'influences et de créations permettant au créateur de la série de partager ses propres réflexions. Par son processus créatif et sa réception retentissante, nous pouvons percevoir que *Kaamelott* est plus qu'une série télévisuelle humoristique, elle est une véritable oeuvre culte.

### **2.3- Une série culte intergénérationnelle**

Nous avons donc vu que *Kaamelott* est une oeuvre aux références multiples allant de notre propre Histoire à des univers fictifs bien identifiés. Nous avons vu que cette oeuvre est issue de la *pop culture* et qu'elle touchait plusieurs générations d'individus. Au-delà des fans appartenant à une culture geek, la première particularité de la série a été de réunir un public large dont certains n'appartiennent sûrement pas à cette culture. Une première rencontre avec cette oeuvre, notamment lors des premières saisons, passe surtout par son humour maîtrisé et riche. En effet, Alexandre Astier utilise différents procédés comiques qui nourrissent l'aspect humoristique de cette série et qui ne peuvent que déclencher un certain amusement. Toutefois, lorsque nous dépassons cet aspect, nous pouvons être interpellé par d'autres caractéristiques la série comme certaines références historiques ou encore cinématographiques mais aussi les réflexions réellement profondes du créateur. Finalement, différents niveaux de lecture se dégagent ce qui a lui a permis de toucher un public large et sociologiquement multiculturel, dont le langage en est le cœur.

#### **2.3.1- La force du langage**

Avec *Kaamelott*, Alexandre Astier fait preuve d'une grande maîtrise au niveau de l'écriture. En effet, son oeuvre est avant tout « *une série du verbe* »<sup>73</sup> ce qui peut paraître surprenant pour une série de ce format. En effet, il s'agit d'une oeuvre télévisuelle humoristique mais c'est justement là où se trouve la force première de *Kaamelott*. Son humour, qui passe essentiellement par le langage, est ce qui réunit les téléspectateurs autour d'elle. Les entretiens menés dans le cadre de ce travail témoignent de cela puisque tous ont répondu que c'est pour cette raison qu'ils ont été attiré par la série. Les fans de *Kaamelott* en sont aujourd'hui très influencés et ils reprennent

---

<sup>73</sup> BESSON Florian, BRETON Justine, « Conclusion », *Kaamelott, un livre d'histoire*, Vendémiaire, 2018, p. 227

notamment des tics de langage caractéristiques ou encore l'humour de la série comme Lucille qui nous a confié : « *J'ai donc construit tout mon humour d'adolescence, toutes mes références sur l'humour de Kaamelott. Mon frère aussi, ainsi que mon père, qui n'était pas adolescent* ». Tous les fans rencontrés au cours de cette enquête ont partagé le même rapport à cet aspect marquant de la série. Par exemple, Kévin aussi a pu dire que *Kaamelott* lui a permis de construire son rapport à l'humour. L'influence de la série est quotidienne pour les fans.

L'humour utilisé constitue un point d'entrée dans l'univers de la série comme l'est également les repères historiques et folkloriques. Cet humour est étonnant par le décalage que peut créer le langage employé entre les personnages et le contexte de narration. En effet, il est beaucoup plus moderne que fidèle historiquement. Nous pouvons identifier deux champs lexicaux principaux qui se mêlent et s'opposent, un plutôt soutenu proche de ce que nous pouvons penser pour une légende médiévale et un autre plus moderne et populaire qui envahit beaucoup plus la série. C'est ainsi qu'un décalage se crée entre un contexte censé être légendaire et médiéval et des répliques comprenant des expressions comme « *péquenaud* », « *hyper classe* » ou encore des injures de notre époque. Ce décalage peut aussi se créer entre les personnages. L'exemple le plus parlant se trouve entre Arthur et ses chevaliers. Le roi fait preuve d'une grande culture et d'une bonne rhétorique alors que ses chevaliers emploient des mots à la place d'autres rendant le dialogue difficile. Par exemple, dans le Livre II, l'épisode « Les Exploités » nous offre un bon exemple du comique de mot dans *Kaamelott*. Perceval et Karadoc se rendent à la chambre du roi afin de contester le fait d'être présent au sein du royaume uniquement pour la quête Graal. Mais avant d'en arriver à dire leur contestation, un ensemble d'incompréhensions s'enchaînent :

Karadoc : Vous nous utilisez bon gré mal gré pour arriver sur la fin !

Arthur : Quoi ?

Perceval : Comment « quoi ? » ?

Arthur : J'ai pas compris...

Karadoc : Vous nous utilisez bon gré mal gré pour arriver sur la fin !

Arthur : Je vous utilise bon gré mal gré pour arriver sur la fin ?

Karadoc : Exactement.

Perceval : C'est intolérable, Sire !

Arthur : Je vous utilise contre votre gré pour arriver à mes fins ?

Karadoc : Ah, ouais, c'est mieux.

Perceval : La tournure est plus graduelle.

Arthur : Plus claire ?

Perceval : Plus claire, ouais.

Arthur : Eh, je vous pige de mieux en mieux, non ?

Perceval : Ouais, ouais. C'est ce que j'étais en train de me dire.

Karadoc : De plus en plus vite, en tout cas.

Perceval : C'est plus filiforme.

Arthur : Plus fluide.

Perceval : Ouais.

Arthur : D'accord. Bon, alors je vous écoute... En quoi est-ce que je vous utilise contre votre gré pour arriver à mes fins ?

Karadoc : Heu... Merde, du coup, je suis paumé, moi.

Nous retrouvons dans ce dialogue ce qui fait une partie de l'humour de *Kaamelott* entre jeux de mots, langage décalé et absurdité. Ce dernier nous rapproche des personnages et permet de les comprendre. Alexandre Astier a écrit pour chaque personnage des caractéristiques qui leur sont propres - comique de caractère - que les dialogues renforcent : « *on est pas en train de dire ce qu'on est, on est ce qu'on dit. Le langage ce n'est pas de la communication, c'est une identité* »<sup>74</sup>. Les personnages présentent des caractéristiques physiques et psychologiques marquées qui les définissent et les différencient. Les fans interrogés au cours de cette enquête ont tous partagé le fait que l'humour de la série ne serait rien sans ces personnages uniques. Ces derniers ne cessent pas de rester fidèles à eux-mêmes et leurs décalages quand bien même certains gagnent en profondeur au cours de la série, comme Perceval ou encore Guenièvre. *Kaamelott* repose sur l'interaction entre ces personnages qui, part leurs différences, sont amenés à éprouver des difficultés pour se comprendre mais aussi à s'opposer.

En effet, les dialogues mènent souvent à des conflits à tel point que chaque épisode semble commencer ou aboutir à des reproches entre les personnages. D'une certaine manière, nous pouvons nous identifier à eux par la banalité du quotidien, même quand du merveilleux s'installe dans leur aventure, mais aussi à travers les erreurs de langage et les conflits.

---

<sup>74</sup> ASTIER Alexandre, *Kaamelott. Livre I. Texte intégral. Episodes 1 à 100*, Télémaque, Paris, 2019, p. 15



Finalement, *Kaamelott* se démarque par une qualité de textes qui lui est propre. Les répliques marquent les fans. D'ailleurs, ces derniers les rassemblent notamment dans des sites internet comme par exemple un Wikiquote consacré à *Kaamelott*<sup>75</sup>. Elles sont un moyen d'échange et de signes d'appartenance des fans. Un élément particulièrement intéressant est qu'elles servent aussi des revendications populaires récentes comme celles des gilets jaunes. En effet, il est notamment possible de voir des répliques comme « *On en a gros !* » être présentes sur certains gilets ou encore des vidéos mises en ligne sur Youtube qui mélangent des situations de l'état politique actuel et des extraits de la série. La campagne présidentielle de 2017 a aussi été parodié avec des fausses affiches mettant en scène les personnages de *Kaamelott* notamment Léodagan. Pourtant représentatif d'un pouvoir tyrannique, l'affiche parodique de ce dernier a connu un certain succès jusqu'à aujourd'hui puisque que certains gilets jaunes souhaitant un renouvellement étatique l'utilisent. Le slogan étant « *Tout cramer pour repartir sur des bases saines* », nous comprenons donc que son utilisation sert un réel lassement du fonctionnement de l'Etat pour une partie de la population.

Le langage employé dans *Kaamelott* est alors un vecteur d'humour et d'identification. Il participe au désenchantement de la légende et à l'accessibilité du mythe arthurien auprès d'un public large. Ce langage si particulier est le résultat d'influences diverses d'Alexandre Astier et essentiellement de celui du réalisateur Michel Audiard. Nous l'avons vu, l'interprète d'Arthur fait preuve d'une grande culture dans de nombreux domaines. *Kaamelott* témoigne de ses larges connaissances dont certaines font appels à la mémoire et l'affect des téléspectateurs.

### **2.3.2- D'un investissement émotionnel à une culture héritée**

Les fans de la série entretiennent un lien particulier avec elle. Plusieurs paramètres l'expliquent comme le fait qu'ils s'identifient à elle et qu'elle concentre tout ce qu'ils aiment. Toutefois, un élément reste important quant à l'analyse de fans, la charge émotionnelle liée à une passion.

Du comportement de collectionneur à l'écriture de fanfiction en passant par la participation à des salons, « *l'investissement du fan dans sa passion est à la fois matériel et émotionnel* »<sup>76</sup>. En effet, les fans entretiennent un lien émotionnel particulier avec l'œuvre qui les passionne<sup>77</sup>.

---

<sup>75</sup> Le Wikiquote de *Kaamelott* disponible à l'adresse suivante : <https://fr.wikiquote.org/wiki/Kaamelott>

<sup>76</sup> MARTIN-GOMEZ Laura, « Fans », In. BESSON Anne (dir.), *Dictionnaire de la fantasy*, Vendémiaire, Paris, 2018

<sup>77</sup> JENKINS Henry, *op. cit.*



Nous pouvons retrouver cela à travers tous les entretiens menés dans cette enquête. De la manière dont la série s'est installée dans leur vie à la place qu'elle y occupe aujourd'hui, les fans ont tous une histoire plus ou moins différente liée à elle. Nous pouvons prendre l'exemple de Kévin, un étudiant de 24 ans, pour qui *Kaamelott* a une place particulière dans son quotidien : « *j'ai vraiment regardé cette série dans une période assez difficile de ma vie quand j'étais au collège. C'était vraiment le truc que je mettais le soir quand j'avais passé une mauvaise journée et qui me redonnait le sourire. Ca m'a vraiment aidé à garder la tête hors de l'eau alors que je traversais une mauvaise passe* ». Ici, nous avons un exemple réellement parlant de la manière dont une relation complexe peut se créer avec une œuvre. En effet, la série était là en tant que support et moyen d'évasion durant une période où émotionnellement il peut y avoir de la fragilité. D'autres fans associent *Kaamelott* à des souvenirs plus familiaux. Par exemple, Mathilde, que nous avons déjà cité, a confié que sa passion pour *Kaamelott* a été très influencée par son père. Ce dernier avait tous les DVD et elle les regardait souvent avec lui en plus des diffusions à la télévision. Ce qu'elle nous partage est particulièrement intéressant car nous pouvons remarquer l'influence des parents, mais plus généralement de la famille, dans l'appréciation de l'œuvre. Lucille, aussi, témoigne de cet aspect en nous confiant que *Kaamelott* est même devenu une « *religion* » dans sa famille. Cette série peut alors s'intégrer dans une véritable histoire familiale réunissant plusieurs générations d'individus. Cette capacité à réunir un panel aussi large de spectateurs révèle quelque chose sur l'accessibilité de la série. La culture geek, comme nous l'avons vu, a une certaine influence dans la série et, tout naturellement, lorsque nous l'évoquons, nous pensons à une culture récente ne serait-ce que par l'emploi du mot « geek » mais cela fait partie en réalité d'un long héritage.

En effet, il ne faut pas négliger la part de la culture partagée entre chaque génération dans le succès qu'a pu connaître cette œuvre. Cette dernière crée des repères accessibles à tous. *Kaamelott* touche plusieurs aspects de cette culture surtout dans les domaines de l'humour et du cinéma comme le révèle en partie Jean-Baptiste lorsqu'il parle des références en dehors de celles relatives à la culture geek : « *Louis de Funès j'ai été élevé avec lui. Tous les acteurs français notamment, je m'y reconnaissais : Alain Chabat, Elie Semoun... Puis bon moi, le créneau de M6 je le connaissais déjà assez bien avec Caméra Café donc quand j'ai pu revoir Bruno Solo ou encore Yvan Le Bolloc'h, c'est pareil, je les connaissais. Puis ayant été beaucoup chez mes grands-parents, Les Cordier, juge et flic je connais bien alors Pierre*

*Mondy aussi même si c'est pas la meilleure de ses séries* ». Ici, plusieurs éléments sont mis en valeur. Le premier se trouve au niveau des influences d'Alexandre Astier. Nous l'avons vu précédemment, ce dernier a concentré dans sa série des références reflétant la culture qu'il a accumulé et des réflexions personnelles. Il a ainsi dédié son œuvre à Louis de Funès, une influence que nous retrouvons essentiellement dans l'humour corporel utilisé par le créateur de la série, ce que les fans le ressentent aussi. De plus, il met aussi en évidence les repères que constituent les acteurs. En effet, certains ont été invités à jouer dans la série pour le plus grand bonheur d'Alexandre Astier qui leur accorde une grande importance car, fait assez particulier, il construit ses personnages en fonction des acteurs qu'il choisit avec soin. Nous pouvons reprendre Nicolas Truffinet lorsqu'il analyse fait qu'Alexandre Astier a choisit « *des acteurs qui ont tous connu, à un moment donné, un immense succès et sont parvenus à créer un lien particulier avec le grand public* »<sup>78</sup> et les exemples donnés par notre répondant le confirment bien. De Bruno Solo à Pierre Mondy en passant par Christian Clavier ou encore Valeria Cavalli, plusieurs acteurs connus par plus ou moins tous les français ont joué dans *Kaamelott* et ont eux aussi été un biais d'accès à la série pour certains téléspectateurs. Ils ont permis la mise en valeur d'une certaine culture française qui s'entend par l'humour, le langage employé dans la série mais aussi les références cinématographiques. Nous l'avons vu, Alexandre Astier fait preuve d'une grande cinéphilie dans sa série notamment au travers des titres des épisodes - comme « Poltergeist », « La Menace Fantôme » ou encore « Le Solitaire » -, mais aussi de répliques ou encore de certaines mises en scène. Un exemple peut être vu dans l'épisode 81 de la saison quatre, lorsque Lancelot et Arthur se rencontrent à la taverne, cette scène est filmée de la même manière que la discussion entre Vincent Hanna (Al Pacino) et Neil McCauley (Robert de Niro) dans le film *Heat* de Michael Mann. Un ensemble d'indices cinéphiles qui ne peut que parler à certains fans ayant acquis une culture relative à ces références par eux-mêmes ou par transmission.

Finalement, *Kaamelott* détient une grande richesse au-delà de son aspect médiéval-fantastique et geek. Certains fans se revendiquent appartenir à cette culture mais ces derniers restent tout de même influencés par une autre transmission de génération en génération. C'est donc là aussi que nous voyons qu'une partie des fans ne se retrouvent pas forcément au travers des références geeks mais plutôt de celles que nous pouvons retrouver directement dans l'écriture d'Alexandre

---

<sup>78</sup> TRUFFINET Nicolas, *Kaamelott ou la quête de savoir*, Vendémiaire, Paris, p. 49

Astier ou encore dans son humour. Le créateur de la série puise autant dans les cultures populaires que dans une culture plus précise au niveau de la littérature ou de l'Histoire comme en témoigne par exemple la saison une lorsque le Père Blaise cite un extrait du roman *Tristan de Béroul* datant du XIIe siècle. La richesse des influences et références dans la série permettent à une large partie de la population française d'y retrouver une partie de leurs affinités et repères culturels. Ces références peuvent aussi permettre à certains fans de découvrir toute une culture française mise en valeur dans la série. Un enquêté, Alexis, a ainsi confié qu'il a découvert *Kaamelott* avant Louis de Funès et Bourvil mais, la série l'a introduit à eux et plus généralement au cinéma français. L'œuvre d'Alexandre Astier peut alors constituer un point d'entrée pour des cultures plus ou moins récentes qui ont marqué nos références d'aujourd'hui en France. Cette série a même intégrée ce champ des références françaises de manière progressive, comme nous le confie plusieurs de nos répondants dont Kévin : « *je considère que Kaamelott fait partie du patrimoine culturel français* ». Une phrase significative pour de nombreux fans qui accordent une place importante à cette œuvre dans leur vie mais aussi dans la culture française actuelle.

Finalement, nous pouvons voir que *Kaamelott* est bien plus qu'une simple série télévisuelle pour les fans. Pour eux, elle est constitutive d'un ensemble de leurs goûts et de leurs repères culturels transmis qui les amènent à un rapport plus personnel et affectif avec l'œuvre. Cette dernière a véritablement une dimension intergénérationnelle. De plus, elle a complètement dépassé son statut relatif à son cadre de diffusion ce qui l'amène aujourd'hui à être considéré comme une œuvre culte.

### **2.3.3- Une œuvre culte**

*Kaamelott* a complètement intégré la *pop culture* française comme le confirme l'engouement et l'activité autour de la série. De plus, au-delà de l'activité des fans, des médias font souvent référence à cette œuvre pour interagir avec les individus qui les suivent. Ils témoignent du fait que la série *Kaamelott* est devenue une référence de manière générale comme le prouve un message de la page Facebook d'AlloCiné. Il proposait aux utilisateurs de ce réseau social de citer le plus de répliques possibles de la série. Cette publication est intéressante car elle suggère que sur plus de 1 419 700 individus qui suivent la page, la plupart pourrait potentiellement répondre et s'intéresserait alors à la série. Il s'agit d'un nouvel indice de la position presque

incontournable de l'œuvre d'Alexandre Astier en France ce qu'a aussi témoigné l'engouement autour de l'annonce du film. Un aspect qui se confirme par les nombreuses publications liées à la série notamment sur internet qui tentent notamment d'expliquer son succès et son unicité. Par exemple, un mois avant l'annonce du film, la chaîne YouTube d'analyse de films et de séries « Les Fanatiques » ont publié une vidéo portant sur *Kaamelott* dans le cadre de leur émission « Pourquoi c'est culte ? ». Les auteurs de cette dernière nous révèlent selon eux ce qui rend cette série culte. Aujourd'hui, ce terme « culte » est souvent employé afin de qualifier le caractère incontournable d'une œuvre dans une culture commune. Philippe Le Guern le définit selon quatre critères<sup>79</sup> :

Premièrement, si une œuvre est « *le résultat d'un verdict par lequel un individu désigne une œuvre qui n'est pas simplement belle ou agréable mais qui offre une ressource identitaire forte* ». Nous l'avons vu, les fans de *Kaamelott* s'identifient à travers l'univers de la série et ses références. Elle leur permet de revendiquer tout un ensemble culturel qu'ils retrouvent dans la série.

Deuxièmement, si l'œuvre est « *susceptible de rassembler et de produire des collectifs ou des communautés spectatorielles* ». Là aussi, nous l'avons vu, *Kaamelott* réunit par ses références de nombreux fans très actifs sur internet. Bien que certains n'ont pas l'impression d'appartenir à une communauté de fans, par définition, ils semblent l'être. L'intérêt commun qu'ils portent pour la série les unit entre eux et les amène à communiquer, se regrouper lors d'événements ou encore au travers de groupes virtuels sur les réseaux sociaux ou encore forums.

Troisièmement, Philippe Le Guern met en évidence par rapport à la communauté de fans « *que ces collectifs sont le plus souvent limités à des publics de "happy few" mais peuvent également fédérer les membres d'une même génération (le culte a alors valeur de contre-culture) ou partageant des traits sociaux communs* ». Il s'agit d'un aspect que nous retrouvons également avec les fans de *Kaamelott*. Cette dernière n'a pas cessé d'être diffusée depuis 2005 et tout le monde a déjà visionné au moins un épisode de la série. Elle a marqué toute une génération d'individus, ce qui est notamment visible auprès des fans. Comme nous l'avons vu, la majorité des fans de la série se concentrent dans une tranche d'âge allant de 25 à 34 ans ce qui est assez

---

<sup>79</sup> LE GUERN Philippe, « Il n'y a pas d'œuvres cultes, juste le culte des œuvres : Une approche constructiviste des cultes médiatiques ». In. LE GUERN Philippe (dir.), *Les cultes médiatiques : Culture fan et œuvres cultes*, Presses universitaires de Rennes, 2002

révélateur d'un effet générationnel. Toutefois, il faut nuancer cette donnée car nous retrouvons des fans de la série dans les autres tranches d'âge. *Kaamelott* a su toucher un large public par ses multiples références relatives à des domaines divers. Finalement cette série a un aspect intergénérationnel assez marqué, sa portée est assez large et est révélatrice d'un public hétérogène<sup>80</sup> même si évidemment, il existe un noyau plus actif.

Dans un dernier temps, Philippe Le Guern met en évidence que la notion de « culte » peut être associée à une œuvre « dont la manifestation concrète se traduit généralement par la pratique de rituels (*aller à des concerts, collectionner des produits dérivés, assister à des projections dans des salles "mythiques" telles que le Grand Rex, etc.*). » La pratique de rituels est caractéristique des fans car ils leur permettent de vivre leur passion en lui consacrant un moment ou un espace dédié. Certains fans ressentent le besoin de collectionner tous les produits dérivés de la série (BD, coffret DVD, etc.), d'autres se réunissent tous les mois comme c'est le cas avec les « Kaapéro » ou s'empressent de partager dans des groupes sur internet leurs découvertes relatives à la série.

Nous pouvons donc conclure sur le fait que la série *Kaamelott* est devenue culte et a ainsi complètement intégré le champ des références françaises. En la qualifiant de cette manière, certains fans y expriment des émotions parfois intenses que la série leur inspirent. Il nous est ainsi possible de deviner qu'elle se trouve au sommet de la hiérarchie des œuvres qu'ils aiment. *Kaamelott* est alors plus qu'une série, elle symbolise et constitue leur identité. Elle exerce ainsi sur eux une influence certaine dans leurs échanges, leur humour mais aussi évidemment dans leurs représentations.

---

<sup>80</sup> *Ibid.*

### III- Une relation à l'Histoire complexe

« Ainsi donc, excellent homme, n'use pas de violence dans l'éducation des enfants, mais fais en sorte qu'ils s'instruisent en jouant »<sup>81</sup>. Même si l'éducation d'aujourd'hui évolue dans un contexte bien différent de celui du IV<sup>e</sup> siècle avant notre ère, cette remarque de Platon résonne particulièrement avec *Kaamelott*. En effet, le philosophe grec suggère ici deux approches en matière de pédagogie : la patience et le ludisme. Celles-ci sont particulièrement perceptibles dans la série au travers du comportement de certains personnages mais aussi dans le rapport instauré avec les téléspectateurs. Une vocation pédagogique pour une série qui fait preuve d'une certaine érudition.

#### 3.1- *Kaamelott*, une série savante ?

Au détour d'un dialogue empreint d'humour, il peut être étonnant d'entendre Perceval avoir connaissance de *La Poétique* d'Aristote ou encore Guenièvre s'entraîner à interpréter *Cassandra des Troyennes* d'Euripide. Il s'agit pourtant bien de la réalité de *Kaamelott* qui mêle l'humour à diverses références culturelles mais aussi à des connaissances maîtrisées.

##### 3.1.1- Une série entre savoirs et pédagogie

Quand nous demandons aux fans de *Kaamelott* pourquoi ils apprécient autant cette série, si c'est pour l'humour, l'aspect savant de la série ou encore le sens donné par Alexandre Astier, la plupart des personnes interrogées m'ont répondu que c'est pour un mélange de tout cela. Le créateur a partagé dans sa série un ensemble de connaissances aussi varié que ses références, que ce soit en Histoire, en littérature ou encore en musique.

Nous avons vu que des références à des œuvres classiques sont faites mais les connaissances d'Alexandre Astier ne se limitent pas à cela. Il n'hésite pas à nous donner des indices de son savoir dans d'autres domaines comme la musique avec l'épisode 55 de la deuxième saison *La Quinte Juste* ou encore en poésie avec l'épisode 51 de la troisième saison *Le Jour d'Alexandre* où les dialogues ont été écrits en alexandrin. Ces deux épisodes sont des exemples qui nous indiquent de manière subtile que le créateur de *Kaamelott* a accumulé un important savoir qu'il

---

<sup>81</sup> PLATON, *La République*, Livre VII, 537a - trad. LEROUX Georges, Flammarion, 2008

partage dans sa série. En effet, ces connaissances ne servent pas juste l'écriture des épisodes mais aussi un certain apprentissage pour les personnages et les téléspectateurs.

En effet, cet aspect pédagogique de *Kaamelott* est particulièrement présent tout au long de la série. D'ailleurs, certains épisodes le mettent en évidence dès leur titre comme « Le Pédagogue », « Le Vulgarisateur », « L'Étudiant » ou encore « Les Tuteurs ». Les personnages rencontrent des difficultés à communiquer mais ce problème ne sert pas juste l'humour, il ramène les chevaliers de la grande quête qu'est celle du Graal à une certaine réalité et il les encourage à s'améliorer. Par exemple, dans l'épisode « Le Pédagogue », Léodagan en cherchant des solutions pour renouer le dialogue avec son fils Yvain, est amené à demander conseils à Merlin qui lui suggère d'être plus à l'écoute. Un conseil que Léodagan s'applique à mettre en œuvre malgré son tempérament colérique et tyrannique. Une approche assez moderne de l'éducation que Merlin a transmis, l'espace d'un épisode, au plus réticent des chevaliers à la modernité. Toutefois, le personnage qui est le plus engagé dans la transmission d'un certain savoir est le roi Arthur. Les personnages ne manquent pas de le rappeler comme Perceval et Karadoc dans l'épisode 76 de la saison trois « La Crypte Maléfique » :

Karadoc : C'est hyper important que vous veniez avec nous, Sire !

Arthur : C'est aussi hyper important que vous finissiez un jour par vous démerder sans moi

Perceval : Ca va venir, Sire, il faut pas trop vous impatienter.

Karadoc : Rendez vous compte des progrès qu'on a fait déjà

Arthur : Des progrès, dans quelle matière ?

Perceval : Parce qu'il faut progresser dans de la matière ? Oh putain, c'est fou ça !

Karadoc : Et voilà

Perceval : Encore un truc qu'on savait pas, parce que nous jusqu'à aujourd'hui, on marchait de côté, il faut bien comprendre ça, et là, tac, l'un derrière l'autre, dans de la matière.

Karadoc : C'est un vrai bond en avant !

Perceval : Et là, c'est pareil, un bond en avant ! Il y a quelques années, on aurait sautillé. C'est vrai ou pas ?

Karadoc : Mais bien sûr ! y'a pas de honte, on savait pas.

Perceval : Maintenant, c'est bon, on a pigé. C'est une métaphore !

Ces deux personnages sont ceux qui semblent le plus apprendre d'Arthur, en particulier Perceval qui entretient un lien assez particulier avec le roi. Il lui est fidèle et le respecte grandement. Il se tourne presque systématiquement vers Arthur quand il veut apprendre.

Cette dimension d'apprentissage est perceptible rien que dans la manière dont Alexandre Astier a nommé ses saisons. En effet, elles ne sont pas appelées ainsi mais « Livres » dont les premiers sont eux-mêmes divisés en tomes. *Kaamelott* peut ainsi être vu comme un livre animé de la légende des chevaliers de la Table Ronde, une œuvre qui offre la possibilité de s'immerger dans un récit où il est possible d'apprendre notamment sur notre histoire.

Bien que la série n'a pas de prétention historique, une certaine cohérence a été nécessaire comme nous avons plus le voir précédemment. Des repères historiques existent et servent de points d'entrée dans la série. Cette utilisation peut avoir un aspect uniquement pratique mais elle témoigne d'une certaine curiosité et surtout de connaissances de la part d'Alexandre Astier. Même si l'aspect historique de la série est empreint d'anachronisme et de médiévalisme, elle témoigne de recherches réalisées par le créateur notamment avec les enjeux liés au contexte de l'époque. Les bonus des coffrets DVD nous confirment cette double dimension de recherches historiques et de transmission. Cette transmission est une réelle volonté d'Alexandre Astier comme en témoignent les vidéos bonus des coffrets. Le Livre II propose une vidéo bonus sur « *Les mœurs et les femme* », le Livre III sur « *La Magie et l'Eglise* », le Livre IV sur « *L'art de la guerre* », le livre V sur « *La géopolitique du royaume* » et enfin le livre VI sur « *Les chevaliers de la Table Ronde* ». Un dernier existe dans le coffret intégral sur le roi Arthur. Intitulés « *Aux sources de Kaamelott* », ces vidéos documentaires interrogent ainsi différents aspects historiques de la série avec des réflexions de différents intervenants comme des universitaires, des historiens, des écrivains ou encore des commerçants spécialisés dans la reconstitution historique. Le créateur et les acteurs y partagent aussi leur démarche dans la réalisation de la série et leurs inspirations. Ces bonus confirment alors l'intérêt historique que dégage *Kaamelott*, la recherche qu'il y a pu y avoir pour construire le récit et sa réalisation. Une certaine cohérence liée aux décors est même visible, encore plus lors de la saison six qui a été tournée à *Cinecittà* comme, à la même période, la série *Rome*.



Plus que de servir de point d'entrée dans l'univers de *Kaamelott*, l'aspect historique de la série témoigne ainsi d'une certaine curiosité de la part d'Alexandre Astier qui semble vouloir partager certaines connaissances au travers de son personnage.

### **3.1.2- Alexandre Astier en roi pédagogue**

Après *Kaamelott*, Alexandre Astier s'est engagé dans de nombreux projets et notamment dans deux pièces de théâtres : *Que ma joie demeure !* et *L'Exoconférence*. Ces deux pièces témoignent de l'attrait à de nombreuses disciplines que présente Alexandre Astier. La première met en scène Jean-Sébastien Bach et propose une réflexion sur la musique du XVIIIe siècle ainsi que sur la vie du compositeur. Il s'agit d'un projet qui lui a valu le Prix du jeune théâtre de l'Académie Française en 2012. Quelques années plus tard, en 2016, l'interprète d'Arthur a reçu le Prix Science et société de la part de la Société française d'astronomie et d'astrophysique pour *L'Exoconférence*. Pour définir ce spectacle, il est possible de reprendre les propos de l'astronome Hervé Wozniak sur celui-ci : « *On est là pour se divertir, mais on apprend. Au lieu d'avoir un scientifique qui essaie de faire de l'humour, on a un humoriste qui fait passer de la science. Un néophyte peut être, mais bien éclairé.* » Dans cette pièce, Alexandre Astier explique différentes théories scientifiques notamment sur le cosmos et la vie extraterrestre. Il fait passer un certain savoir de manière ludique, par le rire, comme il a pu aussi le faire dans *Kaamelott*.

Il paraît alors évident qu'au-delà du divertissement, le créateur de cette série souhaite transmettre des connaissances aux téléspectateurs. Le personnage d'Arthur reflète bien cette intention puisqu'il se présente de plus en plus au fil des saisons comme un roi pédagogue. Dans l'épisode « Guenièvre et Euripide », nous percevons les connaissances d'Arthur au sujet du théâtre classique et sa capacité à enseigner, ici l'art du théâtre. Il ne manque pas aussi à se positionner presque comme un véritable enseignant notamment dans les épisodes « La Chevalerie » ou encore « L'Etudiant ». Dans ces deux épisodes, une classe nous est présentée où le rôle de professeur est assigné au roi. Des chevaliers comme Gauvain, Yvain et Perceval se glissent parmi les élèves et le roi tente de leur de leur faire apprendre des notions comme la chevalerie ou encore ce qu'est une catapulte. Il permet ainsi aux chevaliers de s'améliorer dans leur fonction mais aussi dans leur rhétorique et utilisation de la langue française. Il les ouvre aussi à la culture et tout cela en s'adaptant à ceux à qui il s'adresse. Arthur constitue un point de

repère pour les personnages, il est celui qu'ils vont souvent voir pour demander conseils. Une relation qui peut être particulièrement visible entre le roi et Perceval. Il partage ainsi avec ses chevaliers et son entourage ce qu'il a pu lui-même apprendre au cours de sa vie.

Toutes ces connaissances, Arthur les tient de sa jeunesse à Rome. En tant que jeune soldat de la milice urbaine, il s'est intéressé à l'art de la guerre. Plus tard, lorsque les sénateurs romains ont eu connaissance de sa véritable identité et en vue de faire de lui le représentant romain en Bretagne, ils se sont appliqués à lui assigner une préceptrice, Aconia, une femme de la haute société romaine. Elle lui apprend l'algèbre, le théâtre ou encore l'histoire de Rome. Cette partie de la vie d'Arthur nous est présentée au Livre VI et explique alors d'où vient le goût du roi pour la culture et ses capacités variés.

Arthur est ainsi présenté comme un roi savant, pédagogue mais aussi visionnaire. En effet, il est notamment contre la peine de mort et l'esclavagisme alors qu'il s'agissait de pratiques courantes à l'époque du contexte de la série comme le met en évidence le personnage de Léodagan. Là nous voyons qu'Alexandre Astier va plus loin dans l'interprétation de la légende et, à l'image de ce que nous avons vu dans la première partie, il se permet d'intégrer à la légende, des notions qui lui tiennent à cœur et qui s'inscrivent dans les préoccupations plus contemporaines. Par ailleurs, Léodagan n'hésite pas à critiquer Arthur sur sa manière de gouverner qui, selon lui, est trop laxiste, ce qui confirme le fait que ce n'était pas fréquent à l'époque. Comme le met en évidence Nicolas Truffinet, Arthur est tellement en avance sur son temps qu'il peut donner l'impression d'être un anachronisme, autrement dit, « *un homme d'aujourd'hui lâché artificiellement dans un Moyen Âge obscur afin d'apporter la lumière aux individus mal dégrossis d'alors, au même titre que le Yankee de Mark Twain.* »<sup>82</sup> Le roi permet d'établir une connexion entre les téléspectateurs et les autres personnages de la série. Ces deux derniers ont pour point commun d'avoir pour repère Arthur. En effet, il est l'élément sur qui repose le récit et il constitue en même temps un décalage entre lui et les autres personnages ce que met en évidence la communication difficile entre eux. Arthur réagit comme le pourrait les téléspectateurs et défend des choses acquises à notre époque mais qui ne l'étaient pas avant. En même temps, il s'attache à être présent pour ses chevaliers et son entourage.

---

<sup>82</sup> TRUFFINET Nicolas, *op.cit.*, p. 108

Le roi Arthur des légendes n'a globalement jamais cessé d'incarner un pouvoir juste et la version de la légende d'Alexandre Astier l'expose bien. Ce dernier met en évidence la forme de recherche d'égalité qu'inspire la Table Ronde. Il prend aussi le temps d'écouter les plaintes des villageois donnant lieu à des scènes presque surréalistes par la manière dont ces derniers s'adressent au roi. Le roi Arthur fait preuve d'une certaine patience qui lui permet d'être pédagogue et à l'écoute de ses sujets. Un roi juste au royaume prospère qui rend possible la quête du Graal.

Alexandre Astier met ainsi en évidence dans *Kaamelott* des connaissances précises comme lorsqu'il cite La Poétique d'Aristote et s'y inspire pour aider Perceval dans sa manière de conter un récit. Mais le savoir n'est pas juste ponctuel. Le créateur montre aussi des évolutions et la nécessité de les comprendre pour appréhender des interactions sociales au contexte politique.

### **3.2- Appréhender les problématiques du passé**

Les œuvres visuelles ont aujourd'hui une forte influence sur nos représentations. Pourtant empreintes de fiction, elles peuvent modifier à nos dépens notre vision d'une partie de l'Histoire. Toutefois, elles peuvent aussi nous apporter des repères et connaissances peu connues. Ces enjeux sont perceptibles avec *Kaamelott*, série qui se place à la frontière de plusieurs terrains historiques et géographiques. L'héritage des légendes arthuriennes est perceptible. Les frontières y sont déjà floues. Le personnage de Merlin, enchanteur à la manière d'un druide, témoigne de cela de par sa présence aux côtés du roi et de ses chevaliers dans leur quête du Graal, quête chrétienne par excellence.

#### **3.2.1- L'Antiquité tardive : une période ambiguë à l'image de la série**

*Kaamelott* prend pour contexte l'Antiquité tardive, une période complexe qui s'étend environ du IV<sup>e</sup> jusqu'au VII<sup>e</sup> siècle, voire VIII<sup>e</sup> siècle<sup>83</sup>. Il s'agit d'une période ambiguë pleine de mutations où « *coexistent les héritages et les nouveautés* »<sup>84</sup>, entre Antiquité et Moyen Âge. La série s'y place ainsi et de manière même géographique puisque les deux lieux principaux où se développent le récit sont la Bretagne et Rome. Deux endroits qui symbolisent les changements perceptibles à cette période.

---

<sup>83</sup> LANÇON Bertrand, *L'Antiquité tardive*, Presses Universitaires de France, 1997, p. 3-6

<sup>84</sup> *Ibid.*

En effet, la Bretagne a été une province romaine entre le Ier et le Ve siècle et la Christianisation s'est faite de manière progressive dans l'Empire. La pression des migrations barbares se fait plus forte, la puissance de Rome est en déclin progressif. Dès le IIIe siècle, des bouleversements sont visibles, certaines régions de l'Empire sont touchées par les problèmes politiques, monétaires ou encore démographiques<sup>85</sup>. Au IVe siècle, il est même divisé, d'un côté se tient l'Empire Romain d'Occident et de l'autre l'Empire Romain d'Orient. L'avancée des Huns activent des migrations plus fortes de la part de différents peuples venus de l'Est de l'Empire. Francs, Goths, Alains, Saxons font pression à un Empire divisé. L'année 476 voit la fin de l'Empire Romain d'Occident qui devient un espace occupé par de nombreux royaumes.

Dans *Kaamelott* ces enjeux sont bien visibles. La série dévoile un passé confus, une conséquence du traitement des dynamiques de l'Antiquité tardive et de traditions arthuriennes. Nous l'avons vu, si Arthur a réellement existé, il aurait vécu entre le Ve et le VIe siècle. Alexandre Astier propose de se rapprocher de cette théorie mais il garde les éléments qui font la légende comme les chevaliers, Merlin ou encore la quête la du Graal. Le Moyen Âge du XVe siècle s'intègre au contexte antique de la série. Ces anachronismes constituent des repères pour les téléspectateurs que ce soit au niveau des légendes arthuriennes qu'au niveau historique.

Dans la série, coexiste deux représentations populaires : une de Rome rayonnante et distinguée, et une autre du Moyen Âge plus sombre et plus rustre<sup>86</sup>. Ce contraste se fait réellement ressentir dans le Livre VI qui commence à suivre Arthur à Rome puis en Bretagne. Dans les saisons précédentes, le roi ne manque pas à marquer un certain décalage entre lui et les Bretons. Il a une certaine culture, prend des bains et a gardé certaines pratiques de Rome. Par exemple, dans l'épisode 84 du Livre III « Le Culte Secret », nous apprenons qu'il prie Mars.

La religion est d'ailleurs aussi empreinte d'une certaine confusion. Le Christianisme se diffuse mais les religions polythéistes sont toujours présentes et surtout pratiquées même si elles commencent à reculer. La religion romaine côtoie celle des Celtes dont la Dame du Lac en est une manifestation. Tous les personnages sont pourtant réunis autour de la Quête du Graal, une quête profondément chrétienne. Le monde de *Kaamelott* est ainsi un monde de mélanges ce que confirme la présence de nombreux peuples. Ces derniers mettent en lumière ce qui est

---

<sup>85</sup> *Ibid.* p. 29

<sup>86</sup> DUCRET Pauline, « L'Antiquité romaine au cœur du Moyen Âge breton », In. BESSON Florian, BRETON Justine (dir.), *Kaamelott. Un livre d'histoire, op.cit.*, p.176

fréquemment appelé les « invasions barbares » qui ont pu exister au cours de l'Antiquité tardive. Ce sujet est traité de manière étonnante dans la série, les chefs des peuples se rendant directement à Kaamelott, rencontrer le roi Arthur. Dans les épisodes « Le Fléau de Dieu », nous pouvons voir Attila négocier avec les personnages de la légende d'Arthur. Au-delà de nous offrir des scènes surréalistes, *Kaamelott* nous permet d'appréhender la multitude de peuples qui existaient en Europe à cette époque, leurs migrations et les menaces qu'ils pouvaient représenter pour chacun. Des peuples et royaumes présents à l'extérieur de la Bretagne mais aussi à l'intérieur, l'Antiquité tardive se caractérisant par une géopolitique morcelée.

*Kaamelott* est une fenêtre ludique sur une légende et une période floue. Bien qu'elle peut accentuer les confusions, son but premier n'est pas de les faire apprendre mais de les utiliser dans un but scénaristique. Les téléspectateurs et parmi eux, les fans, sont conscients de cela et peuvent être amenés à se questionner et en chercher les réponses.

### 3.2.2- Des fans réceptifs

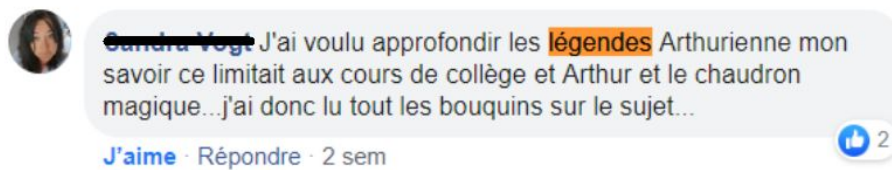
« *Les vertus pédagogiques de Kaamelott* »<sup>87</sup> est le titre d'un article de « Pour la Science » qui révèle de manière tout à fait sérieuse cet aspect constitutif de cet œuvre. Nous l'avons vu, *Kaamelott* est une série riche presque difficile à définir par ses différents niveaux de lecture ou encore références. Elle se place au niveau de différentes frontières ce qui enrichit et complexifie le récit. Elle assume de manière complète son aspect pédagogue. C'est ainsi qu'elle peut permettre aux téléspectateurs à en apprendre d'elle, à présenter un certain intérêt historique et culturel. Dans la partie qui va suivre, nous allons nous intéresser plus particulièrement aux fans de la série dont leur rapport à cette dernière leur permet d'être plus réceptifs à ses différents aspects.

Il est important de commencer par le fait que tous les fans ne sont pas forcément attirés par l'aspect historique de la série. Cet aspect, comme nous avons pu le voir précédemment, est plutôt un repère pour eux notamment dans le rapport avec le médiéval-fantastique ou encore avec une Histoire qu'ils ont appris à l'école. Certains se contentent alors de ce que peut leur apporter la série surtout qu'ils ont confiance en Alexandre Astier. Ils disent en avoir appris d'elle comme par exemple les noms des personnages arthuriens alors que d'autres s'intéressent

---

<sup>87</sup> TAILLET Richard, « Les vertus pédagogiques de Kaamelott », *Pour la Science*, n°454 | 22 juillet 2015.  
Disponible à l'adresse suivante :  
<https://www.pourlascience.fr/sd/enseignement/les-vertus-pedagogiques-de-ikaamelotti-8603.php>

un peu plus aux légendes arthuriennes. En effet, avant l'Histoire, ce sont les légendes qui attisent la curiosité des fans. La majorité des personnes interrogés ont confié s'être d'autant plus intéressé à la légende par leur affection pour la série. Ces dernières étant un élément ancré dans notre culture occidentale, ils ont tous été plus ou moins en contact avec elles avant de les apprendre plus concrètement au collège. Toutefois, *Kaamelott* a permis pour certains à s'intéresser un peu plus aux légendes du roi Arthur. Une fan de la série ayant répondu à un message au sujet de ce qu'ils ont pu apprendre de la série - que j'ai publié sur le groupe Facebook « Kaamelott, ma religion » en est un exemple :



Christopher, avec qui un entretien a été réalisé dans le cadre de ce mémoire, le confie aussi : « Avec *Kaamelott*, je me suis intéressé un peu plus à la légende arthurienne, j'ai voulu me renseigner en me disant que ça allait être sympa ». La série les incite ainsi à s'informer d'eux-mêmes aux légendes par des recherches sur internet ou encore la lecture de certains récits médiévaux comme ceux de Chrétien de Troyes essentiellement. Il est aussi important de souligner que d'autres fans avaient un intérêt pour ces légendes avant d'apprécier *Kaamelott*.

Ce rapport des fans avec les légendes est notamment visible sur internet. Par exemple, le forum « OnEnAGros! » propose une rubrique entièrement dédiée à ce sujet.

	Réponses	Vues	Dernier message
web série LE GRAAL par dametimide	-	-	-
[Film] Monty Python "Sacré Graal" par celtess [ 1 2 ]	29	13 738	Posté le 1 avril 2017 à 23:22:35 par Coco l'asticot
NOTA BENE - la légende arthurienne par Dediud	2	1 382	Posté le 3 août 2016 à 20:07:29 par Dediud
[Livre] Bande dessinée Morgane par Coriolis	10	2 441	Posté le 19 avril 2016 à 16:41:30 par Tante Cryda
[Webserie] Mordred par hervederimel [ 1 2 3 4 5 ]	121	41 362	Posté le 5 mars 2016 à 11:53:16 par Mortesdeads
[Musique] Chansons sur le Graal et les chevaliers de la Table Ronde par Coriolis	3	1 517	Posté le 17 février 2016 à 9:29:51 par Retro peccat
[Série TV] Camelot par Akran	6	5 210	Posté le 25 mai 2015 à 11:28:05 par Nemesisluce
[Livres] Les livres dont vous êtes le héros : Quête du Graal par Panda	14	8 382	Posté le 18 février 2014 à 16:31:23 par doullée
[Livres] Les idylles du roi par GinAA	7	4 557	Posté le 23 mai 2013 à 11:31:14 par GinAA
[Livres] Perceval ou le conte du Graal, existe-t-il une suite ? par nicodolanoche	4	4 210	Posté le 11 janvier 2013 à 16:11:59 par Thybault
La légende du roi Arthur par Galahad	6	4 349	Posté le 13 août 2012 à 16:26:32 par Percevalia

La série est alors un moyen pour eux de faire preuve de curiosité mais aussi de visualiser de manière plus concrète la légende et ses personnages du mythe arthurien. Ils le confient, lorsqu'ils les croisent, ils leur donnent les physiques et caractéristiques des personnages d'Alexandre Astier. La force visuelle leur permet ici de mémoriser les acteurs et événements d'une légende dense.

Toutefois, le traitement de la légende dans *Kaamelott* amène certains à confondre le réel et l'imaginaire, ce qui témoigne de l'aspect crédible de la série notamment permis par le traitement historique de son créateur. Nous l'avons vu, cette dernière n'a pas de prétention historique mais elle indique tout de même que des recherches ont été mené et que des connaissances semblent vouloir être transmises. Elle s'aventure dans une partie de l'Histoire peu connue de tous ce qui n'échappe pas aux fans. Le commentaire suivant en est un exemple :



Les fans appréhendent ainsi un univers complexe qui se trouve à la fin de l'Antiquité et au début du Moyen Âge. Une époque, comme nous l'avons vu, marquée par la présence de nombreux peuples et royaumes comme les Pictes ou encore les Burgondes. Dans le site « OnEnAGros », les fans ont même dédié une page sur la géopolitique de *Kaamelott* et qui fait preuve de nombreuses recherches. Ils ont même établi une carte ce qui est révélateur de leur implication mais aussi de l'intérêt pour l'univers empreint d'histoire de la série.

<sup>88</sup> Page disponible à l'adresse suivante : <https://forum.onenagros.org/viewforum.php?id=7>



Capture d'écran d'une partie de la page dédiée à la géopolitique présente dans *Kaamelott* sur le site « OnEnAGros ! »<sup>89</sup>

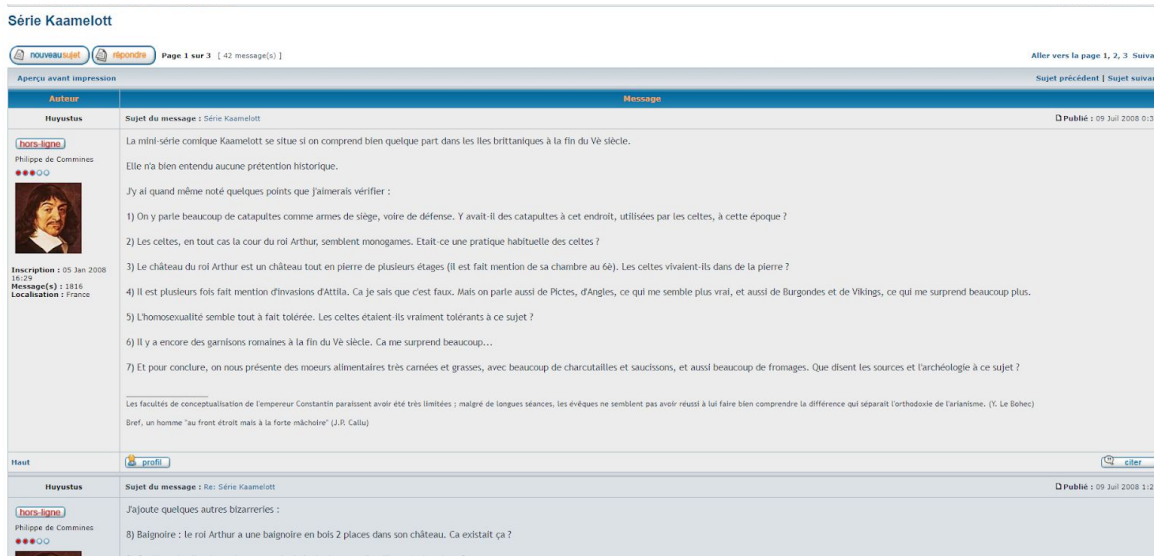
Contexte politique et sociale de l'Antiquité tardive, anecdotes historiques, les fans ont pu appréhender ces différents aspects au travers de la série. D'autres disent aussi qu'ils ont appris au niveau du vocabulaire, d'autres encore au niveau de la littérature classique comme *La Poétique* d'Aristote qu'ils ne connaissaient pas avant. Les téléspectateurs intègrent des connaissances variées en fonction de leur niveau d'intérêt pour la série mais aussi de leurs centres d'intérêts par exemple.

Certains fans font donc preuve d'une véritable curiosité et au-delà d'apprendre qu'en regardant la série, d'autres se questionnent et entament des recherches personnelles plus poussées. C'est ainsi que nous retrouvons des pages dédiés à la série dans des sites de passionnés d'histoire comme dans le site « Moyen Âge Passion » ou encore dans des forums comme « Passion Histoire ». Dans ce dernier, nous pouvons prendre l'exemple d'un fil de discussion qui a débuté par plusieurs questions posés par un membre. Il fait preuve d'une grande curiosité sur différents aspects de la série.

<sup>89</sup> Page disponible à l'adresse suivante :

<http://www.onenagros.org/lunivers-de-kaamelott/les-dossiers/geopolitique-du-royaume/>





Capture d'écran du premier message du fil de discussion « Série Kaamelott »<sup>90</sup>

Nous pouvons remarquer qu'il interroge la cohérence de l'aspect historique de *Kaamelott*, des questions militaires jusqu'à celles plus sociales. Une œuvre comme celle d'Alexandre Astier constitue alors une fenêtre ouverte vers une époque antérieure à la nôtre bien que sa première intention soit le divertissement.

Au-delà d'y voir un certain apprentissage, l'aspect savant et historique de la série sont empreints de connaissances qui peuvent être une porte d'entrée pour les fans qui les ont déjà acquises. Nous l'avons vu, *Kaamelott* est une série touche à tout à l'image de son créateur Alexandre Astier, qui en est réalisateur, scénariste, monteur, acteur mais aussi compositeur. Il est avant tout musicien et en ayant connaissance de cela, nous avons une vision différente de la part de la musique dans la série. C'est ainsi qu'il peut fredonner d'anciennes mélodies qui parlent aussi aux fans adeptes de musique médiévale. Un épisode concrétise cette idée, celui du Livre II « La Quinte Juste ». Dans celui-ci Arthur et Bohort s'opposent musicalement au Père Blaise. Ce dernier ne supporte pas les intervalles musicaux païens. Pour Lucille, avec qui un entretien a été réalisé, les notions musicales employées dans cette épisode lui parle, elle qui a fait du conservatoire pendant dix ans : « *Ayant fait du conservatoires pendant dix ans, il était agréable de retrouver des allusions au style baroque mais surtout médiéval. Astier étant un très grand musicien. Il y a beaucoup de référence à la pop culture mais également beaucoup de référence à l'histoire, aux codes de l'époque* ». Des connaissances assez précises sont présentes dans la

<sup>90</sup> Page disponible à l'adresse suivante : <http://www.passion-histoire.net/viewtopic.php?f=69&t=17578>

série, elles peuvent échapper à certains, attiser une curiosité ou encore entretenir un lien avec ceux qui les possèdent déjà.

Un apprentissage efficace suggère des réflexions personnelles et une démarche de recherche afin d'acquérir de réelles connaissances. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'une série fictive dont l'Histoire sert essentiellement à poser un contexte pour le récit et des repères pour les téléspectateurs, même si son créateur a pu faire preuve d'une certaine recherche. Au final, nous pouvons trouver un enseignement plus profond ailleurs, dans la part philosophique de la série que sert aussi l'imaginaire.

### **3.3- L'imaginaire au service du réel**

L'imaginaire peut se définir comme étant « *le système des rêves d'une société, d'une civilisation transformant le réel en vues passionnées de l'esprit* »<sup>91</sup>. En effet, il s'agit d'une partie réellement constitutive des sociétés et des Hommes. Nous l'avons bien vu au cours de ce travail, nous y participons tous et nous en sommes tous influencés. L'imaginaire se construit par tout ce qui nous entoure comme le reflète aussi notre capacité à créer. L'inspiration vient de nos expériences, influences ou encore réflexions. La série *Kaamelott* en témoigne bien et à l'image des légendes arthuriennes dont elle s'inspire, elle nous influence mais surtout nous amène à développer notre propre imagination ainsi que des réflexions. Le domaine de l'imaginaire est donc un reflet de notre créativité mais aussi de ce qu'il y a de plus profond en nous. Une œuvre qui en est issue mêle à la fois réalité et création. L'imaginaire nous renvoie nos propres réflexions par une création originale et sans limites.

#### **3.3.1- Quand l'imaginaire se mêle à l'Histoire**

Nous l'avons vu, *Kaamelott* nous immerge dans un univers fictif où nous avons plusieurs points de repères. L'œuvre est fictive, imaginée par Alexandre Astier mais tout ne l'est pas totalement du fait qu'il s'agit d'une version nouvelle des légendes arthuriennes. Une version remplie de références diverses dont historiques.

Dans le récit, les personnages évoluent dans un contexte historique qui peut sembler réel mais qui est réalité construite. La base de celui-ci est l'Antiquité tardive mais s'y mêle le Moyen Âge et tout un ensemble de représentations et créations. « L'effet de réel » est alors provoqué par les

---

<sup>91</sup> LE GOFF Jacques, *op.cit.*, p. 14

décors et les costumes mais aussi par le fait que tout ce qui relève de l'imaginaire est présent de manière assez légère à l'écran. La Dame du Lac et Excalibur sont des éléments fréquents qui rappellent la part de magie de l'histoire. Toutefois ce sont les dialogues qui nous en révèlent plus sur l'aspect merveilleux de la série, mais ils marquent moins les esprits que les images. De plus, les personnages évoluent dans cet univers, qui semble être proche de notre réalité par les références, mais sans donner plus d'attention au merveilleux qui les entoure. C'est ainsi que peuvent naître des confusions.

Les événements et personnages sont utilisés pour le récit et servent aussi de repères mais ils ne sont pas introduits en fonction de notre réalité. Parfois, certains demandent même certaines connaissances. En témoigne le personnage de César dans le dernier Livre. Les individus interrogés dans le cadre de ce travail et avec qui ce sujet a été amené, ont tous confondu ce personnage avec Jules César, nous pouvons prendre l'exemple de ce qu'a pu confier David : « *mais tout n'est pas vrai. Par exemple dans la saison six, César se suicide alors qu'il est assassiné en vrai* ». « César » est un titre que portait les empereurs romains après la mort de Jules César et tout ce qu'il a pu accomplir notamment en tant qu'*imperator* et non en tant qu'empereur, titre qu'il n'a jamais eu. Cette erreur ne change rien à la compréhension du récit mais peut poser problème dans le rapport à la pédagogie car elle peut provoquer une confusion notamment dans les dates. Nous comprenons bien que *Kaamelott* se situe dans une frontière entre l'Antiquité et le Moyen Âge mais Jules César a vécu entre le IIe et le Ie siècle avant notre ère. Toutefois, il ne faut pas négliger l'esprit critique des fans, leurs connaissances personnelles qu'ils confrontent avec ce qu'ils peuvent voir dans la série. Cette dernière ne se suffit pas pour apprendre mais comme nous l'avons déjà évoqué, elle reste une première approche ludique.

Les univers imaginaires permettent d'appréhender différents sujets comme ceux plus contemporains. En effet, notre réalité nous influence forcément dans toutes formes créatives personnelles et nous amène à interroger notre rapport à elle. Dans *Kaamelott*, plusieurs réflexions sont apportées notamment sur la communication, la manière dont nous échangeons entre nous. Le langage employé dans la série semble le confirmer, il est très moderne, c'est par lui que nous rentrons dans l'œuvre. Une des personnes interrogés, Alexis, a confié qu'il aime la série notamment par rapport au décalage entre les personnages et le contexte historique et plus particulièrement du décalage que forment Yvain et Gauvain. Ces deux chevaliers, il les voit comme des « *millennials du Moyen Âge* ». L'épisode « Le Pédagogue » peut en être un

exemple. Dans celui-ci, Léodagan veut renouer le dialogue avec son fils Yvain et écoute les conseils de Merlin qui lui suggère de prendre le temps de l'écouter. Une démarche éducative plutôt moderne.

Léodagan : Dites-nous ce que vous avez à nous reprocher.

Yvain : Pour que je m'en prenne une, c'est ça ?

Séli : Oh mais qu'il est con !

Léodagan : Vous parlez et nous, on écoute sans vous couper.

Yvain : Sans me couper ?

Léodagan : Sans vous couper.

Séli : Allez, magnez-vous le cul !

Léodagan (A sa femme) : S'il vous plaît !

Séli : Oh et vous freinez un peu les grimaces !

Léodagan (A sa femme) : S'il vous plaît, fermez-la ou vous prenez une avoine.

Yvain : J'estime ne pas avoir à subir les fantasmes carriéristes d'une entité générationnelle réactionnaire et oppressive.

La réponse d'Yvain est assez surprenante mais est plutôt cohérente avec son personnage. Son comportement parodie la représentation générale que nous avons des adolescents du XXe et XXIe siècle. Il joue un personnage souvent nonchalant, avec des expressions modernes et toujours accompagné de son ami Gauvain présentant lui aussi des caractéristiques parodiques des jeunes. Le dialogue précédent représente bien aussi les interactions entre les personnages. Léodagan fait preuve d'une patience exceptionnelle par rapport à son caractère habituel, à l'inverse de sa femme et entre eux ils sont même amenés à se menacer. La plupart des épisodes de la série, essentiellement dans les premières saisons, sont empreintes de ce manque de compréhension et d'écoute entre les personnages, ce qui peut nous amener à se dire qu'une réflexion plus profonde est sous-jacente à l'humour. Arthur rencontre des échecs personnels mais aussi d'autres liés à la quête du Graal ou encore à son désir de créer une communauté de chevaliers soudés et plus compétents. Tout cela le conduit à se retirer du pouvoir et à faire une dépression sans que les personnages ne soient plus soudés. Lancelot se rebelle, suit la quête du Graal de son côté et détruit même la Table Ronde, Karadoc et Perceval forme un clan autonome, Merlin quitte Kaamelott et la vacance du pouvoir provoque des conflits. Alexandre

Astier explique la chute du royaume légendaire par le manque d'harmonie qui a pu régner à Kaamelott, par le comportement de ses chevaliers et de son entourage. Un manque réellement profond qui se matérialise par la descendance impossible d'Arthur.

Toutefois, tout n'est pas perdu à la fin de la série. Des personnages ont évolué comme Bohort qui devient plus courageux, Perceval qui fait preuve d'une certaine sagesse ou même Léodagan qui remet en question les pratiques brutales de son père. En reprenant Nicolas Truffinet, « Kaamelott *aura su faire voir avec brio que l'idée selon laquelle l'histoire est un progrès, que l'on a crue un peu vite dépassée, conserve toute sa force* »<sup>92</sup>. Dans l'œuvre d'Alexandre Astier, il ne faut pas se fier à ce qui transparaît directement à l'écran mais interroger les images et les sens que nous pouvons comprendre en premier.

### 3.3.2- Un univers fictif aux réflexions philosophiques

« Derrière son apparence fragmentée, la série dépeint l'histoire humaine comme un long apprentissage et se conçoit elle-même comme une éducation à l'œuvre. Elle se découvre en même temps qu'elle instruit, enseigne ce qu'elle vient tout juste de saisir »<sup>93</sup>. Kaamelott est une série avec une dimension éducative bien particulière, nous pouvons en apprendre d'elle au niveau de connaissances précises mais aussi au niveau d'un certain développement personnel.

Un fan en particulier, Jean-Baptiste, a été marqué par ce qu'il appelle lui-même la philosophie d'Alexandre Astier : « Dans Kaamelott, il y a ce côté très gag qui s'accroche et qui te fait rire. Après j'ai grandi au fur et à mesure que la série a évolué et j'ai réussi à apprécier la philosophie d'Astier, ce qu'il essayait de retranscrire par l'humour ». Une philosophie difficile à définir tant elle peut être perçue de manière différente en fonction des individus. Ce fan en particulier se retrouve sur la manière dont est Arthur avec les autres. Il a notamment donné un exemple de réplique qui l'inspire tiré de l'épisode 65 du Livre I :

Arthur : Ah mais merde avec Pendragon ! Fallait pas lui parler comme ci, il aurait jamais accepté ça, quand on lui marchait sur le pied il vous crevait un oeil... Moi quand on me marche sur le pied, eh bah on me dit pardon, et puis j'y réponds c'est pas grave ! J'suis pas une espèce de gros

---

<sup>92</sup> TRUFFINET Nicolas, *op.cit.*, p. 121

<sup>93</sup> *Ibid.*

taré à qui on peut jamais rien dire ! Alors foutez-moi la paix avec ce con  
et finissez c'que vous avez dans votre assiette !

Selon lui, cette réplique donne à Arthur un « *côté très réfléchi, très maître de lui* ». L'Arthur d'Alexandre Astier qui tente de réunir de tout le monde tout en étant patient avec eux inspire beaucoup ce fan jusqu'à son travail car il est amené à manager une équipe. Devoir diriger un groupe de personnes dans le cadre d'une mission est quelque chose de difficile et cela passe entre autre par la communication ou encore le niveau d'engagement et de bienveillance. Malgré les conflits, Arthur reste patient, il reste disponible pour ses chevaliers et tente de les conseiller face à leur incompetence, ce que met notamment en évidence Lucille au sujet de la quête du Graal : « *Le roi Arthur est entouré de chevalier incompetents, et lui-même se doute qu'il n'y arrivera probablement jamais... Et bien il accepte la situation et va tenter de se débrouiller avec ce qu'il a* ». Arthur donne ainsi l'image d'un roi profondément bon qui s'investit avec ses chevaliers mais pas que, avec les paysans aussi par exemple, et finalement, avec tout son royaume.

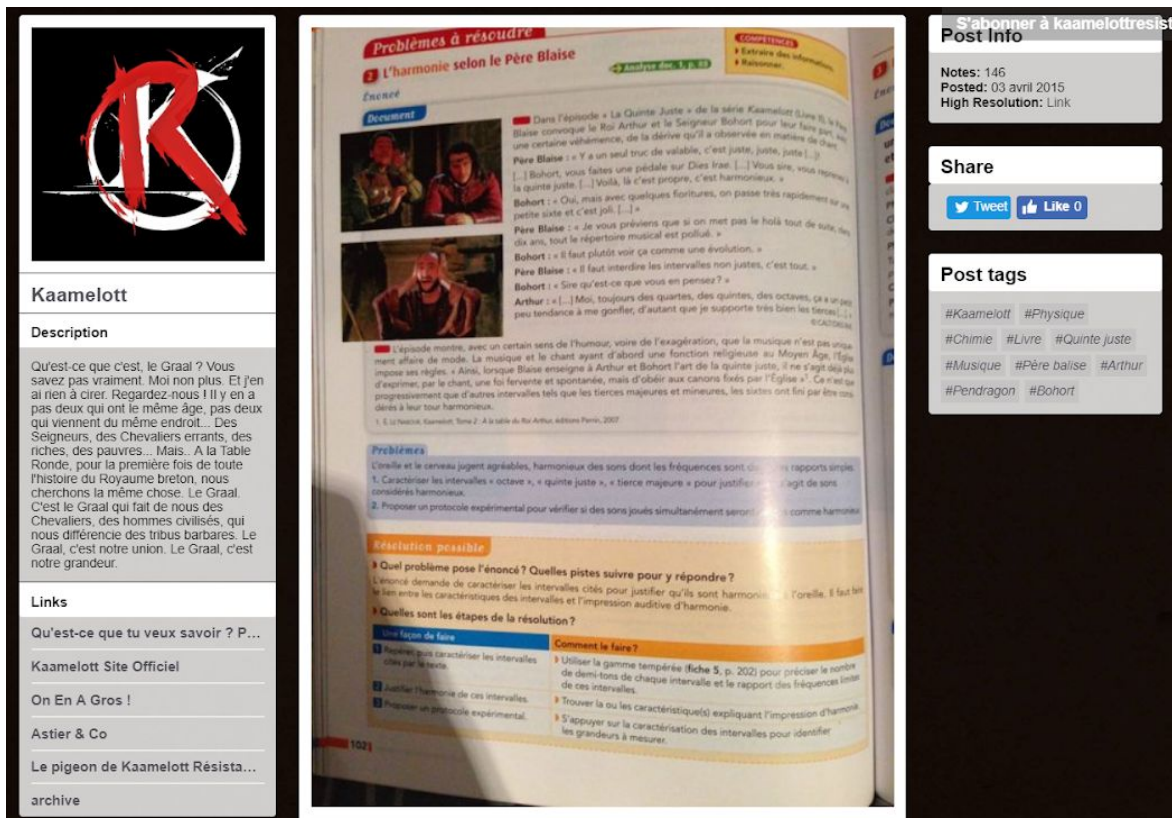
Au-delà de la quête du Graal, c'est une véritable quête personnelle que suppose la série. En effet, la philosophie qui peut être visible repose sur le fait que, dans une quête, ce n'est pas le but qui compte mais le chemin parcouru pour y parvenir. Nos choix, notre capacité à les remettre en question ainsi que nous-même, notre manière d'intérargie sont autant des exemples d'éléments amenés par la série dans l'idée qu'ils peuvent jouer sur notre évolution personnelle. D'après ce que nous pouvons voir de la série, c'est cela qui semble compter et tout le monde a les capacité de s'améliorer, d'être meilleur que la veille. Nous pouvons prendre l'exemple de Perceval qui se montrait réellement incompetent au début de la série. Au fil des épisodes, nous l'avons vu évoluer aux côtés d'Arthur mais aussi être mis en avant par ce dernier. Perceval possède des compétences, notamment en mathématiques, qu'il n'avait jamais remarqué comme étant exceptionnel. Il a aussi une fascination pour l'astronomie et dans l'épisode 65 du Livre II, « Stargate », il dit au roi, peu convaincu, que la terre est ronde. Il est très proche de ce dernier, lui demande conseils et avoue apprendre de lui. Dans l'épisode 95 du Livre IV « L'Inspiration », il dévoile même un comportement imitatif. Dans celui-ci, Arthur le découvre en train de pêcher. En réalité, il tient juste un bâton qui a un fil et un cailloux au bout pour le tendre. Un tableau assez déconcertant mais Arthur essaye de comprendre un peu mieux ce qu'il peut faire là. Perceval lui confie que c'est pour faire comme lui, pour réfléchir là où le roi le fait. « Moi je me

suis dit que si c'est ici qu'on comprend des trucs, autant que j'essaye ». Il dit qu'il ne comprend rien comme le Graal ou la Table Ronde, Arthur le rassure en lui disant que lui non plus n'a pas tout compris. Cet épisode est un exemple parmi d'autres de la profondeur de ce personnage. Il partage avec le roi deux réflexions plutôt intéressantes : « *Moi la canne ça m'aide. Je visualise le cailloux dans l'eau. J'ai l'impression de faire parti d'un tout. Moi, le cailloux, le fil, le lac, le ciel. C'est entier, vous comprenez, c'est bien fini. C'est pour ça moi je me dis, c'est dans ces moments-là qu'on peut comprendre des trucs* ». Et à la fin de l'épisode, il dit la chose suivante : « *Ca y est, je viens de comprendre à quoi ça sert la canne [...] En fait ça sert à rien. Du coup ça nous envoie à notre propre utilité. L'homme face à l'absurde* ». Avec ces pensées qu'il partage à Arthur, il témoigne de l'inspiration que le roi a sur lui mais surtout de ses capacités intellectuelles presque cachées. Il représente aussi un proche particulier pour Arthur, un proche qui aime le roi sans filtres et qui est là pour le guider sans qu'il s'en compte, pour le préserver des vices du pouvoir et lui rappeler que tous les hommes ont tous la même place dans l'univers<sup>94</sup>.

*Kaamelott* avec une telle richesse inspire énormément les fans dans leur rapport avec les autres et notamment si leur travail suggère un rapport d'enseignement. Certains professeurs utilisent cette série comme introduction à leurs cours. L'Université de Genève a même proposé un cycle de conférences nommé *The Historians* qui propose d'appréhender l'Histoire à travers plusieurs séries comme *Vikings*, *The Tudors* mais aussi *Kaamelott*. Une démarche qui rappelle celle de l'ouvrage que nous avons pu citer précédemment *Kaamelott. Un livre d'Histoire* codirigé par Florian Besson et Justine Breton et qui interroge le rapport à l'Histoire de la série. Il existe quelques livres portant sur la série qui attisent l'intérêt des fans et qui ont donc accès à un certain savoir scientifique par le biais d'une œuvre qui les passionne. De manière qui peut sembler encore plus étonnante, un compte de fan de *Kaamelott* a publié sur Tumblr une image montrant que l'épisode « La Quinte Juste » a même été utilisé comme base à un exercice présent dans un manuel de physique-chimie.

---

<sup>94</sup> HOUDEBERT Aurélie, « Perceval, ou le malentendu chevaleresque », In. BESSON Florian, BRETON Justine (dir.), *Kaamelott, un livre d'histoire*, Vendémiaire, 2018, p. 38



Capture d'écran du message posté sur Tumblr montrant l'exercice inspiré de *Kaamelott*<sup>95</sup>

Cet exemple témoigne une fois de plus de la richesse de *Kaamelott* et de sa justesse dans certains de ses sujets traités. Cette utilisation est par ailleurs entièrement en cohérence avec l'aspect pédagogique de la série.

Finalement, dans la vision de certains dans de *Kaamelott*, cette série porte une philosophie et une profondeur qui surpasse la première lecture légère et humoristique. Kevin par exemple a pu confier que la série lui a montré assez jeune qu'il est possible de faire une œuvre à la fois humoristique et sérieuse, de mêler les deux et que ça marche. Celle d'Alexandre Astier propose une version plus introspective des légendes arthuriennes, une quête de soi que nos interactions enrichissent même si elles peuvent être difficiles. Nicolas Truffinet le confirme bien : « *L'une des plus grandes qualités de Kaamelott tient ainsi à sa manière de présenter l'existence elle-même comme un apprentissage* »<sup>96</sup>.

<sup>95</sup> Page disponible à l'adresse suivante :

<https://kaamelottresistance.tumblr.com/post/115420105829/jaurais-bien-aim%C3%A9-avoir-ce-livre-de-physique>

<sup>96</sup> TRUFFINET Nicolas, *op.cit.*, p. 110



## Conclusion

Les légendes arthuriennes sont partout autour de nous. Depuis des siècles, elles ont connu des évolutions aussi bien dans ce qu'elles racontent que dans la manière dont elles sont transmises. Elles constituent une partie importante de la culture occidentale où son influence dans le domaine de l'imaginaire est très importante. D'autant plus, qu'elles se sont diffusées jusqu'à devenir une source d'inspiration à une échelle internationale. De mythe européen utilisé par une certaine élite, il est progressivement devenu une légende populaire, une légende aux différentes versions qui témoignent de sa souplesse. Les légendes arthuriennes ont stimulé l'imagination des hommes et des femmes depuis le IXe siècle qui s'en sont servi pour défendre leurs idées, leurs valeurs, leurs privilèges ou encore tout simplement leur désir d'écrire. Ces récits en révèlent bien plus sur leur contexte d'écriture que sur un véritable roi Arthur, la légende de ce dernier appartenant finalement à tous. Elle nous fait rêver par son univers empreint de magie et d'aventures, elle nous inspire dans notre imagination ou parfois même dans notre quotidien. Nous pouvons tous partager notre version de la légende arthurienne, *Kaamelott* et ses fans sont des exemples de tous ces aspects.

Nous avons pu voir que cette série se dote d'une richesse particulière. D'une *shortcom*, Alexandre Astier a pris des risques en la faisant évoluer en une série télévisée avec épisodes aux formats longs mais surtout plus sombres. Les premiers Livres nous proposent une légende arthurienne revisitée, plus réelle mais surtout plus drôle. La série se voit être une héritière de *Holy Grail* par son aspect parodique. Toutefois, plus elle avance, plus nous voyons qu'elle rappelle les récits médiévaux traitant de la légende. *Kaamelott* est une version moderne de celle-ci que provoque son décalage entre le contexte dans lequel évolue les personnages et le langage employé. Cette série se trouve entre plusieurs frontières, entre époques antérieures et monde moderne, entre Antiquité et Moyen Age, entre humour et tragédie. Ces différents aspects témoignent de l'œuvre multiple qu'est *Kaamelott* et presque de l'hyperactivité culturelle dont fait preuve son créateur, Alexandre Astier. Elle propose aux téléspectateurs des connaissances historiques mais aussi littéraires, musicales ou encore cinématographiques ainsi que des réflexions presque philosophiques. *Kaamelott* détient une richesse dont les différents aspects peuvent interpeller les téléspectateurs. Parmi ces derniers, les fans sont ceux qui ont le plus retenus notre attention.

La série d'Alexandre Astier a su réunir une communauté de fans importante mais surtout très active. En effet, nous avons pu voir que ses fans se caractérisent par une implication personnelle importante, que ce soit dans leur manière de la consommer que dans leur partage autour d'elle. Internet est une fenêtre ouverte sur leur fascination pour cette série ou encore leurs interactions à son sujet. Dès le début du programme, en 2005, nous retrouvons des traces de ces fans alors même qu'internet n'était pas encore accessible dans tous les foyers, qu'il n'était pas aussi présent qu'aujourd'hui. *Kaamelott* a su créer un véritable lien avec ses fans par l'humour mais aussi toutes les références qui renvoient à la culture geek et ses genres de l'imaginaire, comme le médiéval-fantastique, ou encore à une certaine culture française pouvant toucher plusieurs générations.

Ces fans ont des profils bien différents ce qui ne les empêche pas d'échanger au sujet de cette série ou encore de s'intéresser de manière plus sérieuse à ce qu'elle partage. Série à la dimension pédagogique marquée, elle les emporte dans une époque antérieure où se construisent des enjeux politiques, sociaux ou encore économiques. Certains de ces fans intègrent une ou plusieurs connaissances variées que la série détient ; alors que d'autres vont plus loin en cherchant des réponses à leurs interrogations notamment celles liées aux incohérences de la série avec ce qu'ils savent de l'Histoire. Ils se plongent volontiers dans les légendes arthuriennes, s'ils ne l'ont pas fait avant. *Kaamelott* semble ainsi constituer un moyen ludique de communiquer des connaissances, un espace où les fans peuvent retrouver des repères liés aux univers de l'imaginaire empreints de médiévalisme mais aussi une partie d'eux-mêmes. Une connexion qui leur permet d'être plus à l'écoute avec ce que la série leur propose. L'aspect historique de la série est alors, pour certains, un biais d'entrée et pour d'autres un objet d'apprentissage.

Finalement, il serait intéressant de comparer cette série et sa communauté de fans avec une autre, elle aussi empreinte d'Histoire, afin de mieux définir les spécificités de *Kaamelott*. Ces dernières décennies, les séries connaissent une popularité et une expansion importante, parmi elles, plusieurs ont un fond historique qui les définit comme *Vikings*, *Knightfall*, *Merlin* ou encore *Sleepy Hollow*, pour ne citer qu'elles. Chaque programme touche un large public et parmi celui-ci, des fans s'y attachent et restent actifs en la visionnant de manière régulière ou encore en partageant autour d'elle. Une fidélité particulière que nous ne retrouvons pas aussi systématiquement avec les films, ce qui s'explique notamment par le format des séries. Au

cours d'un temps total de visionnage souvent plus long qu'un film, les spectateurs ont le temps de s'immerger complètement dans l'univers et de s'y attacher. *Kaamelott* en est un exemple avec ses 458 épisodes et *Supernatural* aussi avec ses quatorze saisons. De plus, cette immersion est rendue d'autant plus possible par le suspens qui peut se tenir entre chaque épisode. Toutefois, les œuvres cinématographiques constituent un moment plus court d'évasion qui peut donc être plus intense. A l'image des séries, ils peuvent aussi s'étendre en sagas comme *Le Seigneur des Anneaux* ou encore *Star Wars*. Le budget est généralement plus important pour les films offrant de nombreuses possibilités notamment en terme d'effets spéciaux les rendant souvent plus impressionnants qu'une série. Bien que les séries s'imposent de plus en plus dans le champ des représentations visuelles, le cinéma semble encore considéré comme un art plus noble. En témoigne l'attente et l'engouement autour du film *Kaamelott*. La série aurait bien plus continuer dans son format de base mais cette réaction de la part des fans suggère bien qu'il existe quelque chose de différents avec les films, sûrement une émotion plus intense. Il serait ainsi intéressant de comprendre ce qui différencie la série du film au niveau de sa réception mais, surtout, le rapport de ce long-métrage avec un public qui peut être différent de celui des séries. Même si la frontière se fait de plus en plus floue entre les séries et le cinéma, ce dernier reste un média largement populaire qui réunit toutes les générations et qui exerce une attraction importante sur une large audience, en témoigne la place des festivals ou encore des critiques dans la valorisation d'un film. Le film *Kaamelott* peut ainsi amener des individus qui ne connaissaient pas ou peu la série télévisée à s'y intéresser.

Finalement, cette œuvre d'Alexandre Astier est véritablement devenue une série culte en France, ce que confirme l'intérêt général porté sur le film. Par ses nombreuses rediffusions, encore d'actualité, et son aspect transmédiatique, elle continue de marquer des générations. D'ailleurs, au moment où j'écris ces dernières lignes, j'entends le cor du générique de *Kaamelott* résonner au loin, et ils ne sont pas prêts de s'arrêter.

## Bibliographie

### Ouvrages généraux sur l'Antiquité tardive, le Moyen Âge et le médiévalisme :

CARPEGNA FALCONIERI Tommaso di, *Médiéval et militant. Penser le contemporain à travers le Moyen Âge*, Paris, Publications de la Sorbonne, sous presse (traduction de Medioevo Militante. La politica di oggi alle prese con barbari e crociati, Turin, Einaudi), 2012

FERRE Vincent (dir.), *Médiévalisme, modernité du Moyen Âge*, Paris, L'Harmattan, 2010

LANÇON Bertrand, *L'Antiquité tardive*, Presses Universitaires de France, 1997

LE GOFF Jacques, *A la recherche du Moyen Âge*, Paris, Seuil, 2006

### Ouvrage spécialisé sur l'imaginaire médiéval :

LE GOFF Jacques, *Héros et Merveilles du Moyen Âge*, Paris, Seuil, 2005

LE GOFF Jacques, *L'Imaginaire médiéval*, Paris, Gallimard, 1985

### Ouvrages spécialisés sur la légende arthurienne :

AURELL Martin, *La Légende du roi Arthur, 550-1250*, Paris, Perrin, 2007

BLANC William, *Le roi Arthur, un mythe contemporain*, Paris, Libertalia, 2016

BOUTET Dominique, *Charlemagne et Arthur ou le Roi imaginaire*, Paris, Champion, 1992

GAUTIER Alban, *Le Roi Arthur*, Paris, PUF, 2019

### Ouvrages spécialisés sur Kaamelott :

BESSON Florian, BRETON Justine, *Kaamelott, un livre d'histoire*, Paris, Vendémiaire, 2018

LE NABOUR Eric, *Kaamelott, tome 1 : Au cœur du Moyen Âge*, Paris, Perrin, 2007

LE NABOUR Eric, *Kaamelott, tome 2 : A la table du roi Arthur*, Paris, Perrin, 2007

TRUFFINET Nicolas, *Kaamelott ou la quête du savoir*, Paris, Vendémiaire, 2014

Ouvrages spécialisés sur la réception d'œuvres fictive et les fans studies :

BESSON Anne, *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Editions, 2015

JENKINS Henry, *Textual Poachers. Televisions Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York, 1992

LE GUERN Philippe (dir.), *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, PUR, 2002. URL : <https://books.openedition.org/pur/24160?lang=fr>

PAVEL Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988

Articles scientifiques :

BOURDAA Mélanie, « Les fans studies en question : perspectives et enjeux », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 7 | 2015, mis en ligne le 23 novembre 2015, consulté le 26 octobre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/1644>

CANI Isabelle, le « “Le Roi qui ne peut pas mourir”. Représenter au XXe siècle la fin des temps arthuriens », *Cahiers de recherches médiévales* [En ligne], 11 | 2004, mis en ligne le 01 octobre 2006. URL : <http://crm.revues.org/1763>

CASSARD Jean-Christophe, « Arthur est vivant ! Jalons pour une enquête sur le messianisme royal au Moyen Âge », *Cahiers de civilisation médiévale*, 1989, 32e année, n°126, p. 135-146. URL : [https://www.persee.fr/doc/ccmed\\_0007-9731\\_1989\\_num\\_32\\_126\\_2435](https://www.persee.fr/doc/ccmed_0007-9731_1989_num_32_126_2435)

DRAGOMIRESCU Corneliu, « Cinéma médiéval : trois niveaux de sens d'une expression ambiguë », *Itinéraires* [En ligne], 2010-3 | 2010, mis en ligne le 01 novembre 2010, consulté le 24 octobre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/1868>

FERRE Vincent, « Introduction. Médiévalisme et théorie : pourquoi maintenant ? », *Itinéraires* [En ligne], 2010-3 | 2010, mis en ligne le 01 novembre 2010, consulté le 25 octobre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/1782>

JOST François, « Webséries, séries TV : allers-retours. Des narrations en transit », *Télévision*, n°5, 2014/1, p.13-25. Consulté le : 09 novembre 2018, URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-television-2014-1-page-13.htm>

LE GUERN Philippe, « "No matter what they do, they can never let you down...". Entre esthétique et politique : sociologie des fans, un bilan critique », *Réseaux*, 2009/1 (n° 153)

PEYRON David, « Quand les oeuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, n°148-149, 2008/2, p. 335-368. Consulté le 09 novembre 2018. URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-reseaux1-2008-2-page-335.htm>

SZKILNIK Michelle, « Arthur chez les historiens », *Médiévales* [En ligne], 59 | automne 2010, mis en ligne le 12 mars 2011, consulté le 30 novembre 2018. URL : <http://medievales.revues.org/6192>

TRUFFINET Nicolas, « De la littérature à la télévision pédagogique », *Études*, octobre 2015/10, p. 81-90, consulté le 09 novembre 2018. URL : <https://www-cairn-info-s.fennec.u-pem.fr/revue-etudes-2015-10-page-81.htm>

#### Multimédias :

Les bonus des DVD Kaamelott

“Kaamelott et l’imaginaire du Moyen Age aujourd’hui” avec Eric Le Nabour (écrivain et historien) et Patrick Boucheron (Paris 1). Journée d’étude *Histoire et fiction dans les séries télévisuelles* organisée par le CVUH, Comité de Vigilance face aux Usages Publics de l’Histoire. 2 juin 2012, Dailymotion. URL : <https://www.dailymotion.com/video/xtynxs>

# Annexes

## Grille d'entretien

### *Le rapport à Kaamelott et à son univers*

1. Comment avez-vous découvert la série ?
2. Qu'aimez-vous dans Kaamelott (par exemple l'humour, le rapport à l'histoire, l'aspect savant ou encore le sens que le réalisateur donne à sa série) ?
3. Comment avez-vous ressenti la rupture entre les quatre premières saisons de la série et les deux dernières ?
4. Comment qualifieriez-vous votre rapport à la série ? Est-elle devenue une référence pour vous ?
5. Etes-vous sensible au sens qu'Alexandre Astier donne à sa série ? Est-ce que vous vous reconnaissez dans sa philosophie/sa vision des choses ? Comment la qualifieriez-vous ?
6. Est-ce que vous vous intéressez à l'univers étendu de Kaamelott (BD, etc.) ? Pourquoi ?
7. Que vous inspire la série ? A quoi vous fait-elle penser (par exemple à d'autres oeuvres, des situations que vous avez déjà vécu, etc.) ?
8. Quels autres œuvres ou univers aimez-vous (par exemple dans les domaines du cinéma, du jeux vidéo, de la littérature, de la BD, etc.) ?
9. Avez-vous l'impression de retrouver du Kaamelott dans d'autres oeuvres (sans qu'il y ait des influences directes) ?
10. Est-ce que vous appréciez d'autres oeuvres françaises du même style que Kaamelott ?
11. Les références dans Kaamelott vous parlent-elles ? Que ce soit au niveau des références aux jeux de rôle, au cinéma ou encore à l'Histoire ?

12. Ressentez-vous de la nostalgie par rapport à Kaamelott ? Est-ce qu'elle rappelle en vous des souvenirs par ses références ? Ou juste une certaine nostalgie par un ressenti particulier ? Lequel/lesquels ?

13. Kaamelott est un sujet d'actualité par l'annonce du film ! Comment avez-vous vécu cette nouvelle ? Attendiez-vous ces films ?

14. Est-ce que la série vous inspire-t-elle dans votre vie quotidienne (artistiquement par exemple) ? Si oui, comment ? Est-elle une des raisons qui vous a poussé à créer ?

15. Vous retrouvez-vous dans l'univers geek ? Pourquoi ?

16. Ressentez-vous appartenir à une communauté de fans de Kaamelott ? Pourquoi ? Partagez-vous de votre intérêt pour la série ? Comment (dans des groupes de discussion, forum, etc.) ?

17. La série vous a-t-elle permis de rencontrer d'autres fans ? De vous lier d'amitié avec eux ? (par une première approche avec une référence à Kaamelott par exemple, ou encore sur internet avec un forum/groupe Facebook)

### *Le rapport entre l'Histoire, les légendes arthuriennes et Kaamelott*

18. Cette série vous a-t-elle introduite à l'Histoire ? A l'Histoire antique et/ou médiévale ? Aviez-vous déjà un intérêt pour cette discipline ? Si oui, comment se manifeste-t-il ?

19. Est-ce que la légende arthurienne est un sujet qui vous parle ? Qu'avez-vous appris de cette légende en regardant *Kaamelott* ? En avez-vous déjà appris par d'autres oeuvres ?

20. Connaissez-vous d'autres oeuvres fictives qui s'inspirent ou qui portent directement sur cette légende ? Qu'en pensez-vous ?

21. Avez-vous l'impression d'avoir une vision déformée de l'Histoire par ces oeuvres ? Comment ?

22. Que pensez-vous des créations d'Alexandre Astier par rapport à la légende arthurienne (par exemple Dame Séli ou encore le maître d'arme) ? Pensez-vous que ça éloigne la série du mythe



arthurien ? Que ça la précise ? Que ça rentre dans le désir du créateur de proposer sa version du mythe ?

23. Etes-vous attiré par l'aspect savant de la série ? Si oui, est-ce une raison de votre attrait pour celle-ci ? Pourquoi ?

24. Avez-vous un ou plusieurs exemples de ce que vous avez pu apprendre grâce à la série (en Histoire mais aussi dans d'autres disciplines) ?

25. Vos créations ont-elles un aspect historique ? Faites-vous des recherches pour une raison de cohérence ? Ou mettez-vous plutôt l'accent sur l'imaginaire ?

26. Est-ce que l'aspect historique de la série vous a inspirée dans vos créations (par exemple au niveau du contexte historique, des décors, etc.) ? Si oui, comment ? Avez-vous d'autres inspirations ?

27. Faites-vous des conventions ou festivals ? Des fêtes médiévales ? Qu'aimez-vous dans ces événements ? (sensation de vivre ailleurs, dans une autre époque, échanger avec d'autres passionnés, etc.)

28. Etes-vous intéressé par la reconstitution historique ? Pourquoi ?

29. Un dernier mot ?

## Un exemple d'entretien mené

*La personne interrogée ici est Marion. J'ai pu contacter cette auteure de bande dessinée et illustratrice via Facebook. Il s'agit d'un des deux entretiens que j'ai réalisés à distance.*

- Comment avez-vous découvert la série ?

J'en avais entendu parler à l'époque où je découvrais également *Le Donjon de Naheulbeuk*, beaucoup disaient qu'on y retrouvait le même type d'humour et de références, c'est ce qui m'a donné envie de regarder.

- Qu'aimez-vous dans *Kaamelott* (par exemple l'humour, le rapport à l'histoire, l'aspect savant ou encore le sens que le réalisateur donne à sa série) ?

Les personnages avant tout. J'aime comment l'auteur a su les rendre tous attachants avec leurs qualités et leurs défauts, ils sont très travaillés et les acteurs sont excellents, contrairement, selon moi, à beaucoup d'autres séries françaises. C'est vraiment une série d'auteur, une vision, réalisée avec passion et sérieux, c'est je pense ce qui la démarque de la plupart des productions françaises. Et bien sûr l'humour, la modernité qu'il apporte à la légende du Roi Arthur tout en respectant les bases du mythe...

- Comment avez-vous ressenti la rupture entre les quatre premières saisons de la série et les deux dernières ?

C'était amené de manière assez progressive mais je pense que vu l'évolution du récit c'était inévitable. Et puis c'était ce que l'auteur voulait faire, il a su diriger la série vers ça de manière intelligente sans perdre la substance de la série.

- Comment qualifieriez-vous votre rapport à la série ? Est-elle devenue une référence pour vous ?

Je dirais que c'est tout simplement une des seules séries françaises que j'admire. Le soin apporté à l'écriture, aux costumes, aux décors, à la photo, on ne retrouve ça que trop rarement, et c'est toujours un plaisir de le voir et le revoir. Donc oui clairement une référence.

- Etes-vous sensible au sens qu'Alexandre Astier donne à sa série ? Est-ce que vous vous reconnaissez dans sa philosophie/sa vision des choses ? Comment la qualifieriez-vous ?

Oui tout à fait, j'aime la manière dont il montre un Arthur qui tente désespérément d'instaurer la justice et faire son devoir même quand ce n'est pas facile et qu'il n'est vraiment pas aidé.

- Est-ce que vous vous intéressez à l'univers étendu de *Kaamelott* (BD, etc.) ? Pourquoi ?

Oui, j'ai toutes les BD, c'est intéressant de voir Astier développer son univers à travers un média qui lui permet une certaine forme de liberté qu'il n'a pas à la télévision, notamment en raison de budget ou de durée d'épisode. En BD il peut laisser libre cours à son imagination en ce qui concerne les décors, les monstres, le nombre de personnages, qu'il ne pourrait pas forcément avoir à la télé. C'est écrit avec tout autant de soin, on entend presque la voix des personnages quand ils parlent, et le dessinateur est très bon. Ça permet également de

développer certains éléments qui ne sont qu'évoqués dans la série, et prennent ici une autre dimension.

- Que vous inspire la série ? A quoi vous fait-elle penser (par exemple à d'autres oeuvres, des situations que vous avez déjà vécu, etc.) ?

Elle me fait bien sûr beaucoup penser à Naheulbeuk, Astier et John Lang étant tous deux beaucoup inspirés par les jeux de rôles notamment. Elle me fait également penser à Monty Python Sacré Graal, une des inspirations d'Astier.

- Quels autres œuvres ou univers aimez-vous (par exemple dans les domaines du cinéma, du jeux vidéo, de la littérature, de la BD, etc.) ?

Je suis une grande fan des univers Star Wars, Marvel, Doctor Who, Harry Potter, Game of Thrones, Star Trek, le Seigneur des Anneaux, Alien, les pirates, le western...

- Avez-vous l'impression de retrouver du *Kaamelott* dans d'autres oeuvres (sans qu'il y ait des influences directes) ?

Dans Naheulbeuk, et vice-versa je dirais, même si les deux oeuvres sont bien sûr très différentes.

- Est-ce que vous appréciez d'autres oeuvres françaises du même style que *Kaamelott* ?

Je ne regarde pas beaucoup les autres séries françaises.

- Les références dans *Kaamelott* vous parlent-elles ? Que ce soit au niveau des références aux jeux de rôle, au cinéma ou encore à l'Histoire ?

Oui, du moins la plupart d'entre elles, Astier connaît mieux le cinéma que moi. Mais je connais un peu le mythe Arthurien et j'arrive à reconnaître la plupart des situations et des personnages. Et bien sûr les références aux jeux de rôles, à Star Wars parfois...

- Ressentez-vous de la nostalgie par rapport à *Kaamelott* ? Est-ce qu'elle rappelle en vous des souvenirs par ses références ? Ou juste une certaine nostalgie par un ressenti particulier ? Lequel/lesquels ?

Je ne suis pas quelqu'un de très nostalgique mais j'aime la manière dont elle m'a rapproché des autres fans par exemple.

- *Kaamelott* est un sujet d'actualité par l'annonce du film ! Comment avez-vous vécu cette nouvelle ? Attendez-vous ces films ?

J'ai été très heureuse d'apprendre que c'était enfin en production, on les attend depuis si longtemps ! Je suis vraiment impatiente de voir la conclusion de cette saga.

- Est-ce que la série vous inspire-t-elle dans votre vie quotidienne (artistiquement par exemple) ? Si oui, comment ? Est-elle une des raisons qui vous a poussé à créer ?

Pas spécialement, j'aimais déjà ce genre d'univers (fantasy, humour, Arthur) avant de la connaître, elle est venue rejoindre un fandom déjà bien rempli.

- Vous retrouvez-vous dans l'univers geek ? Pourquoi ?

Totalement, ce sont ces univers imaginaires en général qui m'ont donné envie de faire ce métier, pour créer les miens et les faire découvrir.

- Ressentez-vous appartenir à une communauté de fans de *Kaamelott* ? Pourquoi ? Partagez-vous de votre intérêt pour la série ? Comment (dans des groupes de discussion, forum, etc.) ?

Oui, tout à fait, c'est toujours un plaisir d'en parler entre fans. J'en discutais beaucoup à un moment sur internet, mais moins depuis l'arrêt de la série à la télé. Nous attendons tous le film à présent.

- La série vous a-t-elle permis de rencontrer d'autres fans ? De vous lier d'amitié avec eux ? (par une première approche avec une référence à *Kaamelott* par exemple, ou encore sur internet avec un forum/groupe Facebook)

Quelques-uns, mais la plupart étaient déjà soit des amis geeks, soit des fans de Naheulbeuk par exemple, *Kaamelott* était un élément supplémentaire qui nous rapprochait.

- Cette série vous a-t-elle introduite à l'Histoire ? A l'Histoire antique et/ou médiévale ? Aviez-vous déjà un intérêt pour cette discipline ? Si oui, comment se manifeste-t-il ?

J'avais déjà un intérêt prononcé pour le moyen-âge et le mythe Arthurien, *Kaamelott* m'a aidé à renforcer cet intérêt. Mais je préfère les univers imaginaires à l'Histoire réelle.

- Est-ce que la légende arthurienne est un sujet qui vous parle ? Qu'avez-vous appris de cette légende en regardant *Kaamelott* ? En avez-vous déjà appris par d'autres oeuvres ?

Oui, elle m'intéresse depuis longtemps, c'est un mythe à la base de nombreuses autres oeuvres. *Kaamelott* m'a permis d'en découvrir des aspects que je ne connaissais pas forcément. Je la connaissais surtout à travers des films comme *Monty Python Sacré Graal*, *Excalibur*, *Merlin l'Enchanteur*, le téléfilm *Merlin* avec Sam Neill... chacun apporte sa pierre à l'édifice, à sa manière.

- Connaissez-vous d'autres oeuvres fictives qui s'inspirent ou qui portent directement sur cette légende ? Qu'en pensez-vous ?

*Star Wars* est clairement inspiré de cette légende, le sabre laser de Luke étant la version SF d'*Excalibur*. C'est encore plus flagrant dans l'Episode 7 avec la "Dame du Lac", Maz Kanata ! De nombreuses autres oeuvres s'en inspirent, je ne les connais pas tous, mais on a par exemple *Babylon 5*, la station spatiale étant une sorte d'équivalent du château de Camelot et son capitaine le Roi Arthur qui tente d'unifier les différentes nations.

- Avez-vous l'impression d'avoir une vision déformée de l'Histoire par ces oeuvres ? Comment ?

Non pas du tout, c'est une vision comme une autre. Certes l'humour apporte un certain décalage, mais la base reste très documentée.

- Que pensez-vous des créations d'Alexandre Astier par rapport à la légende arthurienne (par exemple *Dame Séli* ou encore le maître d'arme) ? Pensez-vous que ça éloigne la

série du mythe arthurien ? Que ça la précise ? Que ça rentre dans le désir du créateur de proposer sa version du mythe ?

Je pense que l'auteur a le droit d'apporter sa propre version du mythe, elle n'appartient à personne et chacun a sa vision de la légende. Qui sait s'il n'a pas réellement existé des personnes se rapprochant des siens à l'époque ? Il est peut-être plus proche de la réalité que d'autres oeuvres qui ont tendance à beaucoup plus romancer ou aseptiser la légende.

- Etes-vous attiré par l'aspect savant de la série ? Si oui, est-ce une raison de votre attrait pour celle-ci ? Pourquoi ?

Oui, on sent qu'il connaît bien le sujet et qu'il est très documenté, tout en apportant sa touche personnelle, c'est ce qui fait qu'elle est si intéressante.

Vos créations ont-elles un aspect historique ? Faites-vous des recherches pour une raison de cohérence ? Ou mettez-vous plutôt l'accent sur l'imaginaire ?

J'essaye avant tout de rester cohérente et crédible dans les univers que je dessine, mais la vraisemblance historique n'est pas ma priorité étant donné que ce sont des univers imaginaires. Je fais des recherches surtout pour des éléments techniques, afin de ne pas dessiner n'importe quoi (comment sont agencées les éléments d'une grille de fer, comment est construit un chariot, etc).

- Est-ce que l'aspect historique de la série vous a inspirée dans vos créations (par exemple au niveau du contexte historique, des décors, etc.) ? Si oui, comment ? Avez-vous d'autres inspirations ?

Non, je dessinais déjà ce genre de choses avant. J'étais surtout inspirée par les univers de jeux de rôles et le Seigneur des Anneaux avant de découvrir Kaamelott, et ça s'en rapproche.

- Faites-vous des conventions ou festivals ? Des fêtes médiévales ? Qu'aimez-vous dans ces événements ? (sensation de vivre ailleurs, dans une autre époque, échanger avec d'autres passionnés, etc.)

Non, pas jusqu'à présent, à part une ou deux fois en tant qu'auteur invité, je n'ai donc pas vraiment eu l'occasion de vraiment m'intégrer à l'ambiance du festival vu que j'étais coincée à ma table !

- Etes-vous intéressé par la reconstitution historique ? Pourquoi ?

Pas nécessairement, je préfère les univers imaginaires, bien que les connaissances historiques soient une source d'inspiration toujours fortes, quelles que soient les oeuvres. Même l'imaginaire puise ses bases dans le réel.

## Images annexes

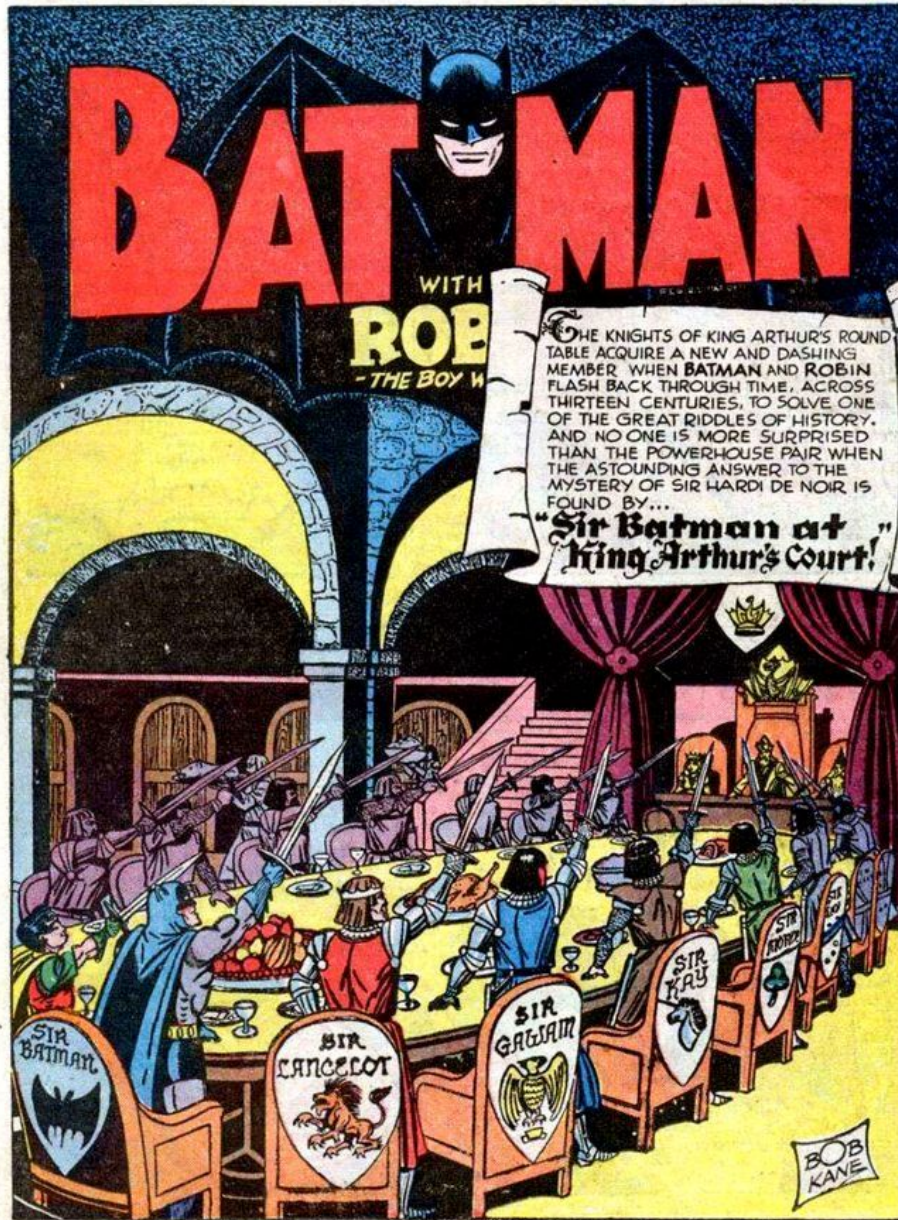


John William Waterhouse (1849 - 1917), *The Lady of Shalott*, 1888, Tate Britain, London, United Kingdom. Il s'agit d'une peinture empreinte de médiévalisme qui s'inspire de l'œuvre arthurienne de Tennyson. *The Lady of Shalott* est un de ses poèmes.





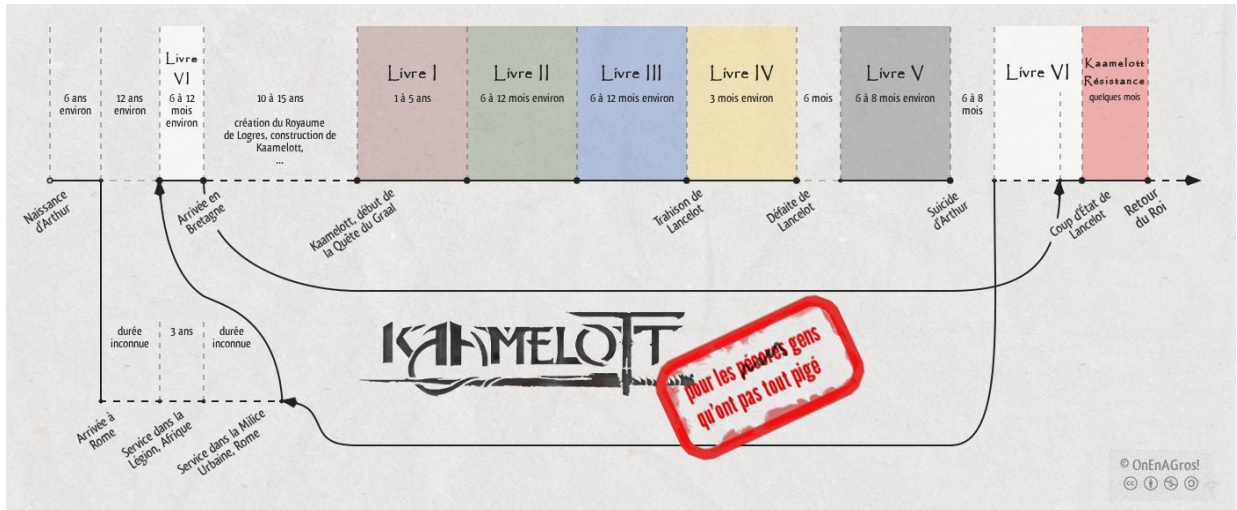
BATMAN



Batman, n°36 (août-septembre 1946)



Capture d'écran de la vidéo « Canon, quand l'œuvre officielle est un Graal – BiTS #172 » de l'émission BiTS d'Arte. Cette image rappelle de manière frappante le lien qui unit *Star Wars* aux légendes arthuriennes.



Chronologie de *Kaamelott* réalisée par des fans du site « OnEnAGros! ». Visible à l'adresse suivante :

<http://www.onenagros.org/lunivers-de-kaamelott/les-dossiers/chronologie-de-kaamelott/>





Extrait de l'épisode 43 de la saison 3 « Stargate II » où Perceval ramène un sabre laser après avoir traversé une porte dimensionnelle.



Détournement d'une affiche du Seigneur des Anneaux qui témoigne des références culturelles des fans de *Kaamelott* et de leurs pratiques sur internet.

