

Faculté de philosophie, arts et lettres

**Du mythe médiéval à la série
télévisée, en passant par le roman
L'armée des morts dans *A Song of Ice and Fire*
et *Game of Thrones*, réécriture contemporaine
de la *Mesnie Hellequin***

Auteur : NOLMANS Charlènes

Promoteur(s) : CAVAGNA Mattia

Année académique 2024-2025

Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation
générale, finalité didactique

**Déclaration sur l'honneur, mémoires/TFE de la Faculté de philosophie, arts et lettres,
UCLouvain**

Je déclare qu'il s'agit d'un travail original et personnel, que toutes les sources référencées ont été indiquées dans leur totalité et ce, quelle que soit leur provenance, et que l'utilisation des outils d'intelligence artificielle est conforme aux consignes générales d'utilisation publiées par l'UCLouvain et disponible à cette adresse :

<https://cdn.uclouvain.be/groups/cms-editors-p1/portail/reglement/Consignes-ChatGPT-version-etudiante.pdf?itok=SebXXm87>

Je suis conscient·e que le fait de ne pas citer une source, de ne pas la citer clairement et complètement, de ne pas annoncer dans une partie spécifique en début du mémoire l'utilisation que j'ai faite des outils d'intelligence artificielle ou de les utiliser de manière contraire à ce qui est prévu dans la note institutionnelle constituent des irrégularités graves au regard du Règlement des études et des examens de l'Université catholique de Louvain (Chapitre 4, section 7, article 107 à 114) au sein de l'Université. J'ai notamment pris connaissance des risques de sanctions académiques et disciplinaires encourues.

Au vu de ce qui précède, je déclare sur l'honneur ne pas avoir commis de plagiat ou toute autre forme de fraude et de n'avoir pas utilisé les outils d'intelligences artificielles en dehors de ce qui est accepté à l'UCLouvain.

Nom, Prénom : Nelmons Charlines

Date : 13.08.2025

Signature de l'étudiant·e :



REMERCIEMENTS

Avant toute chose, je tiens à remercier chaleureusement mon promoteur, Mattia Cavagna, qui, par ses enseignements, a éveillé en moi un intérêt insoupçonné pour la littérature médiévale, et qui, malgré mes hésitations initiales, a accepté de m'accompagner dans ce projet. Je le remercie également pour sa disponibilité dans le long parcours qu'a été pour moi la rédaction de ce mémoire. Merci pour ses relectures, ses conseils et sa bienveillance.

Je tiens également à remercier mes proches pour leur soutien indéfectible, sans lequel je n'aurais jamais eu le courage de terminer ce parcours académique. J'ai une pensée toute particulière pour mon fils, mon premier supporter, qui, du haut de ses six ans, a su faire preuve d'une patience remarquable, et pour ma maman, dont la force mentale, notamment face à la maladie, m'a inspirée au quotidien.

Je remercie aussi Nour et David pour leurs encouragements et leur relecture, et ma petite sœur Flavie pour ses longues heures d'écoute et son accompagnement presque quotidien dans la rédaction de ce mémoire. Enfin, je remercie John pour toute l'aide qu'il a pu m'apporter.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION.....	3
LES MARCHEURS BLANCS.....	8
1. OTHERS/AUTRES, WHITE WALKERS/MARCHEURS BLANCS.....	8
2. DU ROMAN A LA SERIE	10
3. LES MARCHEURS BLANCS DANS LA LITTÉRATURE CRITIQUE.....	13
LA MESNIE HELLEQUIN	15
1. LA MESNIE DANS LA LITTÉRATURE SCIENTIFIQUE RÉCENTE EN FRANÇAIS	15
2. LE CORPUS DE SOURCES.....	18
2.1. <i>Le témoignage d’Orderic Vital</i>	18
2.2. <i>Richard sans Peur</i>	20
2.3. <i>Le charivari de Fauvel</i>	22
I. LE SURGISSEMENT DES MORTS : ANALYSE SPATIO-TEMPORELLE ET SONORE.....	28
1. TEMPORALITÉ.....	28
1.1. <i>L’Hiver vient</i>	28
1.2. <i>Aux confins de la nuit</i>	31
2. ESPACE	36
2.1. <i>Au-delà du Mur</i>	36
2.2. <i>De la forêt à la ville</i>	38
3. ENVIRONNEMENT SONORE : ENTRE SILENCE ET FRACAS	44
II. DE LA FOULE AUX FIGURES : ANATOMIE DE L’ARMÉE DES MORTS	51
1. ORGANISATION ET COMPOSITION	51
2. LES MORTS.....	54
2.1. <i>Les différents types de revenants dans Game of Thrones</i>	54
2.2. <i>Les morts dans l’armée du Roi de la Nuit</i>	57
3. LES MARCHEURS BLANCS.....	63
4. LE MENEUR : D’HELLEQUIN AU ROI DE LA NUIT	67
III. LA FIGURE DU TÉMOIN : REGARDS, RÉCITS ET PREUVES DE L’INDICIBLE	75
1. SAMWELL TARLY, HOMME DE SAVOIR.....	75
2. JON SNOW, HOMME D’ACTION	78
3. VOIR POUR CROIRE : LA NÉCESSITÉ D’UNE PREUVE.....	82
IV. L’ARMÉE DES MORTS DANS <i>GAME OF THRONES</i> : CLÉS DE LECTURE ET INTERPRÉTATIONS.....	86
1. L’ARMÉE DES MORTS COMME PURGATOIRE ITINÉRANT	86
2. UNE LOGIQUE CHARIVARIQUE.....	88
CONCLUSION	91
BIBLIOGRAPHIE.....	96
1. SOURCES.....	96
2. ÉTUDES CRITIQUES	96
3. RESSOURCES ÉLECTRONIQUES.....	101
4. OUTIL LINGUISTIQUE :	103
5. IMAGES.....	103
ANNEXES	104
ANNEXE 1 : RESUME DE <i>GOT</i>	104
ANNEXE 2 : LES PRINCIPAUX PERSONNAGES	105
ANNEXE 3 : MINIATURES D’HELLEQUIN	109

Introduction

« La nuit se regroupe, et voici que débute ma garde. Jusqu'à ma mort, je la monterai. Je ne prendrai femme, ne tiendrai terre, n'engendrerai. Je ne porterai de couronne, n'acquerrai de gloire. Je vivrai et mourrai à mon poste. Je suis l'épée dans les ténèbres. Je suis le veilleur aux remparts. Je suis le feu qui flambe contre le froid, la lumière qui rallume l'aube, le cor qui secoue les dormeurs, le bouclier protecteur des royaumes humains. Je voue mon existence et mon honneur à la Garde de Nuit, je les lui voue pour cette nuit-ci comme pour toutes les nuits à venir. »¹

Ces vœux solennels, prononcés par les frères jurés de la Garde de Nuit dans *Game of Thrones*, résument à eux seuls l'atmosphère épique, tragique et symbolique de la saga. Créée par Georges Raymond Richard Martin, *A Song of Ice and Fire* forme une des œuvres de fantasy les plus populaires de ces deux dernières décennies. Le premier tome, *A Game of Thrones*, paraît en 1996 aux États-Unis, aux éditions *Bantam Spectra*². La saga compte aujourd'hui quatre tomes supplémentaires : *A Clash of Kings* (1999), *A Storm of Swords* (2000), *A Feast For Crows* (2005) et *A Dance with Dragons* (2011)³. Publiée à une période particulièrement féconde pour le genre de la fantasy, avec le succès de l'adaptation cinématographique du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien et la saga *Harry Potter* de J.K. Rowling, *A Song of Ice and Fire* touche un large public et fait rapidement l'objet d'une traduction en français sous le titre *Le Trône de fer*⁴. Ce succès amène également Hollywood à s'intéresser à la saga en vue d'une adaptation au cinéma. Après de multiples refus, G.R.R. Martin se laisse finalement séduire par les potentialités du petit écran. Ainsi, la chaîne américaine HBO obtient les droits en 2007 et le premier épisode de la série *Game of Thrones* est dévoilé le 23 juillet 2011. Produite par David Benioff et Daniel Brett Weiss, la série *Game of Thrones*, diffusée de 2011 à 2019, explose les records d'audience. L'épisode final de la série a rassemblé pas moins de 19,3 millions de téléspectateurs⁵, battant ainsi le record déjà établi par HBO, lors de la diffusion du final de

¹ GOT, chapitre 49, Jon, pp. 515-522 (traduction française proposée par la Garde de Nuit [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Garde_de_Nuit#Les_v.C5.93ux, page consultée le 11/07/2025).

² La majeure partie des données factuelles sur *Game of Thrones* ont été tirées du Wikifandom francophone de la franchise : *La garde de nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Accueil>, page consultée le 13/06/2024.

³ Par facilité, dans la suite de ce travail, nous nous référerons aux différents tomes de la saga par leur titre abrégé : AGOT pour *A Game of Thrones*, ACOK pour *A Clash of Kings*, ASOS pour *A Storm of Swords*, AFFC pour *A Feast for Crows* et ADWD pour *A Dance with Dragons*. De même, l'abréviation ASOIAF sera parfois utilisée pour désigner la saga *A Song of Ice and Fire*, et l'abréviation GOT pour la série *Game of Thrones*.

⁴ Cette traduction paraît entre 1998 et 2014 aux éditions *Pygmalion*, avant d'être rééditée au format poche entre 2001 et 2015, aux éditions *J'ai lu*.

⁵ CONESA Elsa, « Le dernier épisode de Game of Thrones rassemble 19,3 millions de spectateurs », dans *Les Echos* [en ligne] : <https://www.lesechos.fr/monde/etats-unis/le-dernier-episode-de-game-of-trones-rassemble-193-millions-de-spectateurs-1022671>, page consultée le 08/08/2025.

l'avant-dernière saison, pour lequel les audiences s'élevaient alors à 16,5 millions de téléspectateurs⁶.

L'adaptation de la saga de G.R.R. Martin sur le petit écran conduit à une situation inédite dans l'histoire des adaptations d'œuvres littéraires : la série a rattrapé puis dépassé le roman. En effet, la saga de G.R.R. Martin demeure aujourd'hui inachevée. Alors que la série connaît son dénouement en 2019, G.R.R. Martin annonce encore deux tomes à paraître : *The Winds of Winter* et *A Dream of Spring*. L'écriture de ces derniers a été retardée par l'investissement de leur auteur dans la création de la série *Game of Thrones*, mais aussi de *spin-off*, comme la série *House of the Dragon*⁷. David Benioff et D.B. Weiss adaptent des saisons 1 à 5 les cinq tomes parus de la saga *A Song of Ice and Fire* et produisent des saisons 6 à 8 un contenu inédit. Les trois premières saisons proposent une adaptation relativement fidèle des trois premiers tomes de G.R.R. Martin, même si certains personnages secondaires disparaissent. La configuration des tomes 4 et 5, qui ne suivent que certains personnages⁸, contraint les *showrunners* de la série à remanier leur contenu pour ne pas perturber le téléspectateur. En effet, il n'est pas envisageable pour eux de voir disparaître plusieurs des personnages principaux durant toute une saison. À partir de la saison 6, la série évolue en autonomie et dévoile dans la saison 8 le dénouement tant attendu.

Avant le début de la série en 2011, la saga *A Song of Ice and Fire* ne fait pas l'objet d'études spécifiques, mais est parfois citée dans des recherches plus larges. Elle apparaît comme contre-exemple dans l'article d'Alan Jacobs, qui oppose les visions sociétales radicalement opposées d'auteurs comme G.R.R. Martin et Iain M. Banks⁹. L'œuvre de G.R.R. Martin est également citée dans des études plus globales sur la fantasy, comme l'article de Simon Barron¹⁰, qui cherche à dégager les principales caractéristiques du genre ; ou encore la monographie d'Anne Besson¹¹, qui décrit *ASOIAF* comme une œuvre de fantasy à ton sérieux, destinée à un public adulte. Richard Wayman consacre quant à lui un court article à la saga, présentant

⁶ FOSSOIS Gwendal, *La Mythologie selon Game of Thrones*, Paris, L'Opportun, 2019, pp. 7-8.

⁷ *Spin-off* sur la maison Targaryen, en cours de diffusion.

⁸ Les événements de *AFFC* et *ADWD* se produisent de manière simultanée, mais les deux tomes se consacrent à des personnages différents. Le tome 4, *AFFC*, se concentre sur Cersei et Jaime Lannister, Brienne de Tarth, Samwell Tarly, Arya Stark, Sansa Stark et Aeron Greyjoy ; alors que le tome 5, *ADWD*, met en scène Tyrion Lannister, Daenerys Targaryen, Jon Snow, Barristan Selmy, Theon Greyjoy, Victarion Greyjoy et Davos Seaworth.

⁹ JACOBS Alan, « The Ambiguous Utopia of Iain M. Banks », in *The New Atlantis*, summer 2009, No. 25, pp. 45-58.

¹⁰ BARRON Simon, « The Magic of Fantasy : the Traditional, the Original and the Wonderful », in *Mallorn : The Journal of the Tolkien Society*, autumn 2010, No. 50, pp. 31-34.

¹¹ BESSON Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.

rapidement les quatre tomes déjà parus à cette époque, et annonçant la sortie de la série¹². Le succès de cette dernière amène progressivement la communauté scientifique à s'intéresser au phénomène. Ainsi, la première étude entièrement consacrée à l'univers, *Game of Thrones and Philosophy : logic cuts deeper than swords*¹³, paraît en 2012 et propose une analyse philosophique de la saga et de la série. Au fil des années, les études sur *Game of Thrones* se multiplient et se diversifient.

La série est d'abord étudiée en tant que phénomène à part entière. En 2015, Agathe Nicolas consacre un article à la représentation du sexe dans *Game of Thrones* comme stratégie de captation du public¹⁴. Deux ans plus tard, Kavita Mudan Kinn publie une monographie dédiée à l'analyse des communautés de fans qui se créent autour de la saga et de la série¹⁵. Allard Nicolas propose quant à lui une étude globale sur *Game of Thrones*, dans laquelle il s'attarde notamment sur l'adaptation de la saga sur le petit écran¹⁶. En 2020, le numéro 78 de la revue *Médiévales* s'intéresse à la représentation du Moyen Âge dans des séries comme *The Last Kingdom*, *Vikings* et *Game of Thrones*¹⁷. Ainsi, l'article introductif d'Alban Gautier et Laurent Vissière explique brièvement ce qu'est le médiévalisme, notamment dans *Game of Thrones*¹⁸. Florian Besson et Simon Hasdenteufel consacrent eux leur article à la représentation du monde dans les séries médiévales¹⁹. Enfin, Riccardo Facchini et David Iacono s'intéressent à la manière dont le « Nord » est représenté dans ces séries, et aux caractéristiques qui lui sont associées²⁰.

Game of Thrones se retrouve également au centre d'études dans des domaines variés et parfois inattendus, comme le droit, la science, la philosophie ou encore le management. Ainsi, Quentin Le Pluard et Peran Plouhinec étudient les principes juridiques présents dans *Game of*

¹² WAYMAN Richard, « A New Song in Fantasy Fiction », in *Gold Rush Chronicle*, vol. 9, Issue 1, 01-01-2011, p. 12.

¹³ JACOBY Henry (éd.), *Game of Thrones and Philosophy : logic cuts deeper than swords*, Hoboken (New Jersey), John Wiley and Sons, 2012.

¹⁴ NICOLAS Agathe, « Le sexe dans Game of Thrones : une stratégie de captation du public », *Effeillage*, n°4(1), 2015, pp. 42-47.

¹⁵ MUDAN FINN Kavita, *Game of thrones*, Bristol, Intellect, 2017.

¹⁶ ALLARD Nicolas, *L'Univers impitoyable de Game of Thrones. Des livres à la série, enquête et décryptage*, Paris, Armand Colin, 2018.

¹⁷ GAUTIER Alban, VISSIÈRE Laurent, *Moyen Âge en séries, Médiévales*, 78, printemps 2020.

¹⁸ GAUTIER Alban, VISSIÈRE Laurent, « Les séries télévisées, entre Moyen Âge et médiévalisme », dans *Médiévales*, 78, printemps 2020, pp. 5-12.

¹⁹ BESSON Florian, HASDENTEUFEL Simon, « Cartes sur table. Réflexions sur le rapport à l'espace dans les séries médiévales », dans *Médiévales*, 78, printemps 2020, pp.13-28.

²⁰ FACCHINI Riccardo, IACONO Davide, « "The North is hard and cold, and has no mercy". Le Nord médiéval dans les séries télévisées », dans *Médiévales*, 78, printemps 2020, pp. 43-56.

*Thrones*²¹. Rebecca Thompson s'intéresse quant à elle aux aspects scientifiques identifiables dans l'univers de G.R.R. Martin²². Marianne Chaillan consacre son étude aux implications philosophiques qui se cachent derrière la justification des meurtres et de la violence à Westeros²³. En 2020, Benoît Aubert et Benoît Meyronin proposent de redécouvrir les fondamentaux du management au travers de séries comme *MacGyver* et *Game of Thrones*²⁴. Fiona Moore (2022)²⁵ et Bruce Craven (2023)²⁶ consacrent aussi leur étude respective aux principes managériaux présents dans la série. L'univers créé par G.R.R. Martin se prête aussi aux analyses sociologiques et politiques, comme celle proposée par Marine Leprince dans son mémoire qui s'intéresse aux personnages féminins et leurs possibilités d'acquisition du pouvoir²⁷. En 2017, Joseph Young propose également un article consacré aux personnages féminins et à leur stéréotypisation²⁸. Thierry Bourgoïn dédie quant à lui son étude aux personnages marginaux présents dans *Game of Thrones*, comme les femmes, les bâtards ou encore les nains,²⁹ et Loïc Hoedart oriente son mémoire vers une analyse politique de la série³⁰.

Enfin, les études sur *Game of Thrones* se multiplient dans les domaines historique et littéraire. Plusieurs articles se focalisent sur l'étude des médiévalismes dans la série *Game of Thrones*, comme celui de Florian Besson, Catherine Kikuchi et Cécile Troadec en 2014³¹ ou encore celui de Riccardo Facchini trois ans plus tard³². En 2018, Shiloh Carrol consacre un ouvrage à l'analyse des médiévalismes dans la saga et dans la série, autour de thèmes centraux comme la chevalerie, la représentation des hommes et des femmes ou encore la sexualité³³. En

²¹ LE PLUARD Quentin, PLOUHINEC Peran, *Du droit dans Game of Thrones*, Paris, Mare & Martin, 2020.

²² THOMPSON Rebecca, PEYLET B. (trad.), *Le feu & la glace : la science dans Game of Thrones*, Paris, Alisio, 2020.

²³ CHAILLAN Marianne, *Game of Thrones, Une métaphysique des meurtres*, Paris, Le Passeur, 2016.

²⁴ AUBERT Benoît, MEYRONIN Benoît, *De MacGyver à Game of Thrones : quand les séries TV nous enseignent le management*, Malakoff, Dunod, 2020.

²⁵ MOORE Fiona, *Management Lessons from Game of Thrones : Organization Theory and Strategy in Westeros*, Northampton, Edward Elgar Publishing, 2022.

²⁶ CRAVEN Bruce, *Win or Die : Leaderships Secrets from Game of Thrones*, New York, Codhill Presse, 2023.

²⁷ LEPRINCE Marine, *Les possibilités d'acquisition du pouvoir par les femmes dans la série télévisée Game of Thrones : analyse de contenu des premiers et derniers épisodes des trois premières saisons*, Louvain-la-Neuve, UCL, ESPO/COMU, 2014.

²⁸ YOUNG Joseph, « Enough about Whores : Sexual Characterization in A Song of Ice and Fire », dans *Mythlore*, Printemps-été 2017, vol. 35, n°2 (130), pp. 45-61.

²⁹ BOURGOIN Thierry, *Inclusion is coming : vulnérables et tourmentés dans Game of Thrones*, Suresnes, INSEI, 2023.

³⁰ HOEDAERT Loïc, *Sciences politiques et relations internationales dans « Game of Thrones » : Légimité, puissance et stratégie au cœur de la course au trône*, Louvain-la-Neuve, UCL, ESPO/COMU, 2021.

³¹ BESSON Florian, KIKUCHI Catherine, TROADEC Cécile, « Les Moyen Âge de Game of Thrones », dans *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, 28 (2014), pp. 479-507.

³² FACCHINI Riccardo, « "I Watch it for historic Reasons". Representation and reception of the Middle Ages in *A Song of Ice and Fire* and *Game of Thrones* », dans *Prácticas da Historia*, 5 (2017), pp. 43-73.

³³ CARROLL Shiloh, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*, Cambridge, 2018.

2019, Carolynne Larrington dresse quant à elle une sorte d'inventaire des éléments de *Game of Thrones* qui tirent leur inspiration de personnages ou d'événements historiques, ou encore d'œuvres de la littérature médiévale³⁴. En 2020, Florian Besson, en collaboration avec Justine Breton, approfondit certains aspects qu'il a déjà étudiés dans des articles antérieurs, comme les territoires, le pouvoir, la religion, l'histoire et la représentation du monde³⁵. Il en aborde aussi des nouveaux comme le quotidien, la famille, l'amour, la sexualité, la place de la femme, la guerre ou encore la chevalerie. L'intérêt pour l'univers ne faiblit pas puisqu'en 2023, un collectif d'auteurs a tenté de rassembler en deux volumes tout le savoir lié tant à la saga qu'à la série. Le premier volume est consacré aux thèmes du temps, de l'espace et de la culture³⁶, le second aux personnages et à leurs dynamiques psychologiques³⁷.

Ces différentes approches ouvrent la voie à une réflexion sur des aspects plus ciblés de l'univers créé par G.R.R. Martin. Dès lors, dans cette étude, nous proposons de nous focaliser sur un élément particulier de *Game of Thrones* : les Marcheurs blancs. Ces figures énigmatiques, à la croisée de l'épouvante, du mythe et du fantastique, appellent une double lecture : d'une part, à la lumière des sources médiévales sur la *Mesnie Hellequin*, mythe dont ils semblent constituer une réécriture contemporaine ; d'autre part, à travers l'évolution narrative et symbolique qu'ils connaissent dans le passage de la saga littéraire au petit écran. Ce mémoire cherche donc à interroger à la fois leur héritage médiéval et l'évolution de leur rôle narratif dans le récit. Pour ce faire, nous présenterons d'abord les Marcheurs blancs, à la fois dans la saga et dans la série, ainsi que le corpus de sources médiévales. Nous plongerons ensuite dans l'analyse en nous attardant dans un premier temps sur le cadre spatio-temporel, mais aussi sonore de l'apparition des Marcheurs blancs et de leur armée de morts. Dans un deuxième temps, nous étudierons l'anatomie et la composition de cette armée, en nous intéressant aux différents groupes qui la composent et aux figures qui s'en détachent. Le troisième point sera dédié à l'étude de la figure du témoin, au travers de deux personnages emblématiques : Samwell Tarly et Jon Snow. Enfin, nous terminerons notre analyse en nous interrogeant sur les clés de lecture qu'offrent les sources médiévales quant à la fonction symbolique des Marcheurs blancs dans le récit.

³⁴ LARRINGTON Carolynne (auteur), BOURGUILLEAU Antoine (trad.), *Winter is coming : les racines médiévales de Game of Thrones*, Paris, Passés composés, 2019.

³⁵ BESSON Florian, BRETON Justine, *Une histoire de feu et de sang : le Moyen Âge de « Game of thrones »*, Paris, PUF, 2020.

³⁶ ROSILLO-LOPEZ Cristina, MORENO SOLDEVILA Rosario (e.a.), *Game of Thrones – A View from the Humanities Vol.I. Time, Space and Culture*, Cham, Springer International Publishing, 2023.

³⁷ *Ibid. Vol.II. Heroes, Villains and Pulsions*, Cham, Springer International Publishing, 2023.

Les Marcheurs blancs

Entités surnaturelles présentes au nord du Mur, les Marcheurs blancs constituent, dans l'univers créé par G.R.R. Martin, une menace latente qui pèse sur le royaume des Sept Couronnes. Leur première apparition semble remonter à ce que les Ouestriens³⁸ appellent « la Longue Nuit », un hiver sombre et glacial qui s'abattit sur Westeros. Les légendes racontent que le soleil disparut pendant toute une génération. Avec le froid vinrent ces Autres, montés sur des chevaux livides et accompagnés de leur armée de morts-vivants. Cette Longue Nuit reste vivace dans les mémoires collectives et beaucoup redoutent son retour. La création de la Garde de Nuit et l'édification du Mur sont des conséquences de cet épisode terrifiant de l'histoire des Sept Couronnes³⁹.

Les Marcheurs blancs sont introduits dès le début de l'histoire. La saga, comme la série, s'ouvre sur une scène qui montre des hommes de la Garde de Nuit, en patrouille au nord⁴⁰ du Mur, se faire attaquer par une entité mystérieuse. Dans un premier temps, les Marcheurs blancs constituent un peu une sous-intrigue dans l'univers de G.R.R. Martin. En effet, le royaume des Sept Couronnes est ravagé par les guerres qui suivent la mort du roi Robert Baratheon. Les grandes maisons s'affrontent et se déchirent. Alliances et trahisons se succèdent au fil des intrigues politiques qui secouent Westeros⁴¹. Au fur et à mesure de l'histoire, ce danger venu du Nord croît pour devenir l'une des principales menaces. Les Marcheurs blancs, d'abord dans l'ombre, voient leur armée de morts-vivants grandir au fil de la série, avant d'atteindre son apogée lors de l'ultime affrontement avec les protagonistes dans la saison finale de *Game of Thrones*.

1. Others/Autres, White Walkers/Marcheurs blancs

Surnommées « the cold gods » (dieux froids), « the ones in the night » (ceux qui rôdent la nuit) ou encore « white shadows » (ombres blanches) par les Sauvageons, les entités surnaturelles du nord du Mur sont le plus souvent nommées « Others » dans les romans, soit « Autres » dans la version française. Dans les livres, la dénomination « White Walkers »

³⁸ Habitants de Westeros.

³⁹ « Autres », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Autres>, page consultée le 07/02/2025.

⁴⁰ Dans ce travail, la graphie « nord » alterne avec « Nord ». La première vient indiquer la position d'un endroit par rapport à un autre, tandis que la seconde se rapporte à une région précise, et désigne, en fonction du contexte, soit la partie nord du royaume des Sept Couronnes, soit l'espace qui s'étend au-delà du Mur.

⁴¹ Pour en savoir plus sur le contexte narratif dans lequel s'inscrivent les Marcheurs blancs, un résumé est disponible dans les annexes de ce travail (cf. annexe 1, p. 104). De même, une liste des principaux personnages cités dans ce travail se trouve également dans les annexes (cf. annexe 2, pp. 105-107).

(Marcheurs blancs) apparaît également, même si elle est beaucoup moins employée que dans la série où elle devient dominante. Cette divergence s'explique par la différence de traitement que subissent ces entités d'un médium à l'autre. Dans les romans, G.R.R. Martin, soucieux de préserver le mystère, en dévoile très peu sur les Marcheurs blancs. La dénomination « Others » permet de conserver cette impression floue et imprécise, alors que « White Walkers » vient déjà définir légèrement les contours de ces êtres surnaturels. Dans la saga, les Marcheurs blancs ne restent que des ombres imprécises dans la plupart de leurs apparitions, alors que la série les dévoile dans toute leur splendeur dès la saison 2. Ils apparaissent ensuite au moins une fois par saison. Dans la série, ils ne sont plus ces « Autres » inconnus, mais deviennent une menace clairement identifiée sous le terme « Marcheurs blancs ». La série propose également, à partir de la saison 5, une autre figure, qui n'existe pas dans les romans : the « Night King », le Roi de la Nuit.

Ces différentes dénominations relèvent toutes de l'euphémisme apotropaïque. L'adjectif « apotropaïque » qualifie toute chose qui « conjure le mauvais sort »⁴². L'euphémisme apotropaïque consiste à employer un mot ou un nom moins menaçant pour désigner une entité crainte, dans l'espoir de se protéger de son pouvoir ou d'éviter d'attirer son attention. Il permet de nier l'évidence, en minimisant le danger que la chose nommée représente⁴³. Dans la tradition médiévale, l'expression « bons voisins » est souvent employée pour parler de créatures fantastiques comme les fées, les nains, les elfes et autres⁴⁴. Dans *Game of Thrones*, les expressions « Autres » et « Marcheurs blancs » tendent à minimiser le danger que représentent ces entités surnaturelles. Le terme « Autre » dénote un refus de nommer clairement ces êtres, comme pour les garder à distance et ainsi s'en protéger. Le « blanc », déjà présent dans la version originale « White Walkers », se rapporte aux cheveux couleur neige des Marcheurs et exprime leur lien avec l'hiver, mais il revêt aussi cette fonction apotropaïque. En effet, le blanc, par opposition au noir qui représente le mal, connote généralement le bien et la pureté. L'expression « Marcheur blanc » évoque de prime abord les anges, plus que les entités froides et tueuses que sont ces Autres dans *Game of Thrones*.

⁴² « Apotropaïque », dans le *Dico en Ligne Le Robert* [en ligne] :

<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/apotropaïque>, page consultée le 10/07/2025.

⁴³ JULY Joël, *Poétique des énoncés inconvenants et paradoxaux*, Presses Universitaires de Provence, 2020, pp. 115-134.

⁴⁴ LECOUEUX Claude, *Nos bons voisins les lutins : Nains, elfes, lutins, gnomes, kobolds et compagnie*, Paris, José Corti éditions, 2010.

2. Du roman à la série

Le passage de la saga *A Song of Ice and Fire* à la série *Game of Thrones* subit les mêmes critiques que toute autre adaptation d'œuvres littéraires. Depuis les débuts du cinéma, de nombreuses œuvres littéraires ont été adaptées, sur le grand écran d'abord, sur le petit écran ensuite, avec le succès croissant des séries. Ces adaptations touchent tant de grands classiques de la littérature française, comme *Germinal* d'Émile Zola, qui sera porté sur le grand écran en 1993 par Claude Berri⁴⁵, que des sagas dystopiques à succès, comme *Hunger Games*⁴⁶ ou encore *Divergente*⁴⁷. Le petit écran n'est pas en reste, certains genres littéraires, comme le roman-feuilleton, étant propices à l'adaptation en série télévisée, c'est le cas notamment de *Sherlock Holmes*⁴⁸ ou encore *Arsène Lupin*⁴⁹. Malgré le nombre impressionnant d'adaptations d'œuvres littéraires, ce processus ne va pas de soi et a soulevé au cours des années une série de problématiques.

Les adaptations n'ont pas toujours été bien perçues et subissent encore aujourd'hui l'ambiguïté d'un double discours. Elles sont considérées par certains comme un moyen d'étendre la culture. En effet, elles permettent à un public plus large, pas forcément lettré, d'accéder à des classiques de la littérature. Pour d'autres, l'adaptation mutile l'œuvre et donne à celui qui la regarde une impression de culture, comme s'il avait lu l'œuvre elle-même, alors que ce n'est pas le cas⁵⁰. Dans les discours actuels, les adaptations sont à la fois valorisées, voire valorisantes, et dévalorisées⁵¹. D'un côté, elles bénéficient souvent des qualités des œuvres littéraires qu'elles adaptent et sont perçues comme un hommage à celles-ci. De l'autre, elles sont moins bien accueillies que les scénarios originaux, et sont presque systématiquement

⁴⁵ « Germinal (film, 1993) », sur *Wikipedia* [en ligne] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Germinal_\(film,_1993\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Germinal_(film,_1993)), page consultée le 19/02/2025.

⁴⁶ Écrite par Suzanne Collins, cette saga de quatre volumes a donné naissance à cinq films, sortis entre 2012 et 2023 (« *Hunger Games* (série de films) », sur *Wikipedia* [en ligne] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Hunger_Games_\(s%C3%A9rie_de_films\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hunger_Games_(s%C3%A9rie_de_films)), page consultée le 19/02/2025).

⁴⁷ Trilogie de Veronica Roth, qui sera adaptée sur grand écran entre 2014 et 2016 (« *Divergente* », sur *Wikipedia* [en ligne] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Divergente>, page consultée le 19/02/2025).

⁴⁸ Célèbre personnage d'Arthur Conan Doyle, Holmes voit ses aventures adaptées à plusieurs reprises à l'écran, notamment dans la série *Sherlock* (2010-2017), réalisée par Mark Gatiss et Steven Moffat (« *Sherlock* (série télévisée) », sur *Wikipedia* [en ligne] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Sherlock_\(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sherlock_(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e)), page consultée le 19/02/2025).

⁴⁹ Considéré comme le Sherlock Holmes français, Arsène Lupin, protagoniste des romans de Maurice Leblanc, devient le héros du feuilleton éponyme, réalisé par Jacques Nahum, diffusé entre 1971 et 1974, avant d'inspirer Netflix pour sa série *Lupin*. Dans *l'ombre d'Arsène* en 2021 (NICAISE Ethel, *Arsène Lupin, la renaissance d'un héros populaire. Du roman à la série*, UCL, 2023, p. 56).

⁵⁰ PÉQUIGNOT Bruno, « Le "bon" roman et le "vrai" film », dans MIGOZZI Jacques (dir.), *De l'écrit à l'écran*, Limoges, Pulim, 2000, pp. 437 à 452.

⁵¹ VANOYE Francis, *L'adaptation littéraire au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2019, p. 14.

jugées négativement par rapport au livre. La fidélité à l'œuvre littéraire originale est le point le plus souvent remis en cause.

Outre ces jugements de valeur, les adaptations ont aussi soulevé des questions d'ordre juridique, notamment au niveau des droits d'auteur. Dans un premier temps, leur statut était ambigu. Les adaptations ont été considérées comme du vol, du plagiat ou encore réduites à de simples copies. Aujourd'hui, elles sont régies par des lois, qui peuvent varier d'un pays à l'autre⁵². En outre, les adaptations sont venues complexifier un débat déjà existant dans le monde cinématographique : la question de l'auteur. En effet, au cinéma, la notion d'auteur ne va pas de soi. Depuis les années 50-60, la définition d'auteur de cinéma n'a de cesse d'être questionnée. L'auteur d'un film est celui qui écrit et réalise le film, mais il existe une tension permanente entre auteur et réalisateur, mais aussi avec ce que nous pouvons appeler les « co-auteurs » : scénaristes, dialoguistes, assistants, compositeurs, ingénieurs sons, monteurs, producteurs, etc.⁵³ La notion d'auteur de cinéma reste conflictuelle et dépend une nouvelle fois des législations en place dans les différents pays. Dans le cas d'une adaptation, ce statut d'auteur est d'autant plus complexe, dans la mesure où le réalisateur ne crée pas une œuvre originale. Pourtant, l'adaptation suppose un travail de réécriture, une réappropriation spécifique par un individu, qui s'inscrit le plus souvent dans un temps et un espace différents de ceux de l'auteur de l'œuvre originale⁵⁴. Dans leur ouvrage sur l'adaptation cinématographique, Jeanne-Marie Clerc et Monique Carcaud-Macaire mettent en avant la notion de « tiers interprétant », qui « gère l'opération de lecture du texte support précédant l'adaptation et l'opération d'écriture du film lui-même »⁵⁵. Le cinéaste adaptateur est d'abord un lecteur, qui réalise ensuite à la fois une relecture et une réécriture à travers son film. L'écrivain et le réalisateur ont des points de vue différents, avec des modes de traitement artistique distincts⁵⁶. Cette opération de réécriture peut prendre plus ou moins de libertés par rapport à l'œuvre originale. Pour reprendre des exemples cités plus haut, l'adaptation cinématographique de *Germinal* se veut relativement fidèle au roman d'Émile Zola, là où les séries *Sherlock* et *Lupin. Dans l'ombre d'Arsène* prennent plus de libertés par rapport à l'œuvre source. La première présente le célèbre détective dans un

⁵² Pour de plus amples informations sur ce point, voir VANOYE Francis, *op.cit.*

⁵³ MARINONE Isabelle, MOINE-DUPUIS Isabelle (dir.), *Cinéma et droit d'auteur. Réflexions historiques et juridiques sur la paternité du réalisateur*, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2023 (2^e édition), pp. 11-30.

⁵⁴ CLERC Jeanne-Marie, CARCAUD-MACAIRE Monique, *L'adaptation cinématographique et littéraire*, Paris, Klincksieck, 2004, pp. 11-12.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 91.

⁵⁶ PÉQUIGNOT Bruno, *art.cit.*

contexte contemporain⁵⁷, la seconde, également dans un cadre contemporain, met en scène un personnage inédit, Assane Diop, dont la vie est largement inspirée du célèbre gentleman cambrioleur⁵⁸. Même si le débat reste vivace, nous pouvons considérer que le réalisateur qui adapte une œuvre littéraire au cinéma produit au travers de sa réécriture un nouvel objet dont il est l'auteur.

En adaptant *A Song of Ice and Fire* sur le petit écran, les réalisateurs David Benioff et D.B. Weiss effectuent également ce travail de réécriture. Ils posent une série de choix qui influencent l'intrigue. L'un de ces choix concerne la représentation des Marcheurs blancs. Dans les romans, G.R.R. Martin, soucieux de conserver une part de mystère, ne montre que très rarement les Marcheurs blancs et encore moins leur armée. Dans la série, les *showrunners* décident de confronter le téléspectateur à cette menace dès la fin de la saison 2. Des différences apparaissent donc progressivement entre les romans et la série dans le traitement de cet arc narratif, différences qui s'accroissent au fil des saisons.

Au début de la saga et de la série, le lecteur comme le téléspectateur en savent très peu sur les Marcheurs blancs, mais, au fil des tomes et des saisons, la menace se précise. Dans *AGOT*, les Marcheurs blancs semblent réduits à l'état de légende, ils ne sont que les acteurs d'histoires comme celles de Vieille Nan⁵⁹. La disparition de toute une patrouille de la Garde de Nuit reste un mystère, et seuls quelques vétérans de la Garde semblent encore croire à l'existence des Autres. Cependant, l'attaque du Lord Commandant Mormont par un cadavre réanimé remet en question les croyances de ces hommes. Dans *ACOK*, les hommes de la Garde de Nuit vont patrouiller au nord du Mur pour tenter de comprendre ce qu'il s'y passe. Lors de leur séjour au Manoir de Craster, Jon Snow apprend que ce dernier sacrifie ses fils nouveau-nés aux Autres. Dans *ASOS*, les trois cents hommes de la Garde de Nuit sont attaqués et massacrés par l'armée des Autres au Poing des Premiers Hommes, seuls certains survivent. Lors de leur retraite vers le Mur, Samwell Tarly tue un Marcheur blanc au moyen d'une dague en verredragon⁶⁰. Dans *AFFC*, l'intrigue se concentre sur des personnages qui n'évoluent pas

⁵⁷ « *Sherlock* (série télévisée) », *op.cit.*

⁵⁸ NICAISE Ethel, *op.cit.*, pp. 65-67.

⁵⁹ Sorte de nourrice pour les enfants Stark, elle semble plutôt âgée, même si nous ne connaissons pas vraiment son âge. Par ses histoires, elle se présente comme une sorte de garante d'un passé oublié.

⁶⁰ Le verredragon (« dragonglass » dans la V.O.) est une roche volcanique fragile et vitrifiée, communément appelée « obsidienne » par les habitants de Westeros. Présente en grande quantité dans les grottes de Peyredragon, fief ancestral des Targaryen, cette matière a été utilisée lors de la Longue Nuit pour construire des armes et combattre les Marcheurs blancs. Dans cette scène, Samwell découvre un peu par hasard que le verredragon représente une faiblesse pour les Autres. Cette découverte sera cruciale pour le reste de l'intrigue (cf. « Verredragon », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Verredragon>, page consultée le 10/07/2025).

autour du Mur. Les Marcheurs blancs n'apparaissent donc pas dans ce tome. Dans *ADWD*, Jon Snow, alors en compagnie des Sauvageons, demande à Tormund des informations sur les Autres. Ce dernier explique alors qu'à la tombée du jour, les Sauvageons allument des feux autour de leur camp pour se protéger. Certaines nuits, un froid intense les éteint et le matin, de nombreux morts sont à déplorer. Le mystère sur les Marcheurs blancs est donc encore complet à la fin de la lecture du tome 5 de la saga de G.R.R. Martin.

Dans la série, les trois premières saisons proposent un traitement des Marcheurs blancs similaire à celui des trois premiers tomes de la saga, même si David Benioff et D.B. Weiss les montrent plus volontiers, les laissant apparaître à l'écran, parfois même à la lumière du jour. À partir de la saison 4, la série propose des scènes inédites. À la fin de cette saison, Bran Stark et ses compagnons atteignent l'arbre de la Corneille à trois yeux et sont attaqués par les morts. Dans la saison 5, Jon Snow se rend à Durlieu afin de convaincre les Sauvageons de repartir avec lui au sud du Mur. Lors de cette rencontre, ils se font attaquer par l'armée des morts, menée par le Roi de la Nuit. Cette scène n'existe pas dans les livres. En effet, dans le roman, Jon Snow envoie Cotter Pyke à Durlieu avec onze navires pour sauver les Sauvageons, et reçoit simplement des nouvelles de ce dernier, expliquant qu'il a vu des « choses mortes dans les bois, des choses mortes dans l'eau »⁶¹. À partir de la saison 6, la série, qui dépasse la saga, évolue en autonomie. Dans cette saison, le personnage de Bran, alors dans le repère de la Corneille à trois yeux, découvre l'origine des Marcheurs blancs, créés par les Enfants de la Forêt pour se défendre contre les humains. Il est une nouvelle fois attaqué par les morts et contraint de fuir pour regagner le sud du Mur. La saison 7, quant à elle, montre Jon Snow et ses compagnons retourner au-delà du Mur, dans le but de capturer un mort, tentative désespérée pour convaincre les seigneurs de Westeros du danger et de la nécessité de s'unir pour combattre cette menace. Cette expédition se solde par la mort d'un des dragons de Daenerys, venue aider Jon. Le Roi de la Nuit réanime ensuite le cadavre du dragon, et l'utilise afin de franchir le Mur. La saison 7 se finit alors sur l'armée des morts qui franchit la frontière vers le « monde des vivants ». Enfin, l'épisode 3 de la saison 8, intitulé *La Longue Nuit*, met en scène la bataille finale entre les Marcheurs blancs et les héros, réunis à Winterfell.

3. Les Marcheurs blancs dans la littérature critique

Les Marcheurs blancs et leur armée de morts ont déjà été étudiés au sein d'ouvrages plus larges s'intéressant à *Game of Thrones*. Ils sont d'abord décrits par Carolyne Larrington

⁶¹ ADWD, Chapitre 59, Jon.

comme des forces venues d'au-delà du Mur, des « choses qui dorment le jour et chassent la nuit »⁶². Elle assimile les spectres composant l'armée des morts aux morts-vivants de la tradition nordique : les *Draugar* (aussi appelés *Draugr* et *Draug*). Dans les croyances médiévales nordiques, les *Draugar* sont des morts qui ressortent de leur tombe pour tuer et faire des ravages⁶³. Les morts de *Game of Thrones* s'en rapprochent plutôt bien. En effet, une fois réanimés par les Marcheuses blancs, ils détruisent tout sur leur passage, faisant de nombreuses victimes.

Florian Besson et Justine Breton rattachent également les Marcheuses blancs et leur armée aux mythologies scandinaves qui, à l'époque médiévale, imaginent un monde de glace, Niflheim⁶⁴, peuplé de créatures monstrueuses⁶⁵. Dans *Game of Thrones*, ce monde serait délimité par le Mur et s'étendrait au nord de celui-ci. Dans les croyances scandinaves, ces créatures jouent un rôle dans le Ragnarök, ce dernier étant d'ailleurs précédé d'un long hiver⁶⁶. Les Marcheuses blancs et leur armée de morts représentent également une sorte d'apocalypse, semant la mort et la dévastation dans leur sillon. Les deux auteurs établissent également une comparaison avec Gog et Magog, peuplades qui déferleraient sur le monde au moment de l'Apocalypse⁶⁷. Dans tous les cas, l'armée des morts de *Game of Thrones* semble signifier la fin du monde, ou en tout cas de l'humanité. Dans *La Mythologie selon Game of Thrones*, Gwendal Fossois envisage lui aussi les Marcheuses blancs au regard de la mythologie scandinave⁶⁸. Pour lui, G.R.R. Martin puise ici dans le mythe du Ragnarök. Des troupes de morts, menées par le dieu Loki⁶⁹, quittent Hel⁷⁰ pour aller combattre, aux côtés des géants, Odin et les autres dieux⁷¹.

⁶² LARRINGTON Carolyne, *op.cit.*, pp. 107-115.

⁶³ « Les draugr, les morts-vivants dans la culture nordique », sur *HordeViking* [en ligne] : <https://horde-viking.com/blogs/blog-viking/draugr>, page consultée le 17/02/2025.

⁶⁴ Dans la mythologie nordique, le Niflheim, au nord, est un monde de brouillard, de glace et de neige, souvent associé à la mort. Il existe en opposition au Muspelheim, au sud, monde de lumière, de feu et de chaleur (BRAUNSTEIN Florence, PÉPIN Jean-François, *Les grands mythes fondateurs*, Paris, Ellipses, 1995, p. 115).

⁶⁵ BESSON Florian, BRETON Justine, *op.cit.*, pp. 33-37.

⁶⁶ GUELPA Patrick, *Les 100 légendes de la mythologie nordique*, Paris, PUF (Que sais-je), 2018, p. 90.

⁶⁷ « Gog et Magog », sur *Wikipedia* [en ligne] : https://fr.wikipedia.org/wiki/Gog_et_Magog, page consultée le 17/02/2025.

⁶⁸ FOSSOIS Gwendal, *op.cit.*, pp. 25-27.

⁶⁹ Dieu voleur, associé au mal et à la destruction, il apporte le malheur et le chaos, aux hommes, mais aussi aux dieux (*ibid.*, p. 113).

⁷⁰ Hel désigne à la fois le royaume des morts (Niflheim) et la déesse qui le gouverne (*id.*).

⁷¹ *Ibid.*, pp. 114-121.

La Mesnie Hellequin

La *Mesnie Hellequin* appartient à un ensemble mythique plus large : celui de la Chasse sauvage. Cette croyance profondément enracinée dans les mentalités des peuples indo-européens voit, certaines nuits d'hiver, défiler d'étranges cortèges⁷². Tradition mythique ancienne, elle évolue au Moyen Âge où elle mêle paganisme et christianisme. Sous l'influence de l'Église, ce cortège fantastique va peu à peu s'apparenter à une troupe de damnés. L'appellation générique « Chasse sauvage » regroupe un ensemble vaste et varié de croyances, de légendes et de récits voyant apparaître une troupe, le plus souvent constituée de morts ou de revenants, dont le passage sur terre à certaines dates – généralement en hiver – est accompagné de divers phénomènes⁷³. Cette troupe, pouvant aussi se présenter sous la forme d'une armée, est souvent menée par des personnages mythiques comme Hellequin ou Arthur, ou des personnages historiques transformés en mythe. Cet énorme corpus, à la fois embrouillé et controversé, connaît diverses désignations : Chasse infernale, Chasse sauvage, Chasse furieuse ou encore *Mesnie* furieuse, Chasse Arthur ou Chasse Gallery⁷⁴. Les dénominations fluctuent pour désigner toute une série de récits facilement identifiables, pour lesquels il n'existe pas de version primitive écrite. L'étrange cortège constitue l'élément commun de cette large tradition mythique, tout le reste varie d'une légende à une autre, d'un témoignage à un autre.

1. La Mesnie dans la littérature scientifique récente en français

En 1994, Jean-Claude Schmitt, dans sa monographie, consacre un chapitre à la *Mesnie Hellequin*⁷⁵. Il y présente le témoignage le plus ancien relatant ce phénomène, le récit en latin d'Orderic Vital datant du début du XII^e siècle. Il propose un résumé détaillé de l'apparition, ainsi qu'une analyse concise de ses différents éléments. Il s'interroge ensuite sur l'origine de la légende, avant de se pencher sur son évolution.

Quelques années plus tard, Philippe Walter réunit dans *Le mythe de la chasse sauvage dans l'Europe médiévale*, les études de plusieurs chercheurs, dont certaines traitent directement de la *Mesnie*. C'est le cas notamment de son article « Hellequin, Hannequin et la mannequin »⁷⁶, dans lequel il établit une enquête étymologique, en partant des différentes attestations datant

⁷² LECOUTEUX Claude, *Chasses infernales et Cohortes de la nuit au Moyen Âge*, 2^e éd., Paris, Imago, 2013, pp. 7-9.

⁷³ *Id.*

⁷⁴ WALTER Philippe (dir.), *Le mythe de la chasse sauvage dans l'Europe médiévale*, Paris, Champion, 1997, pp. 9-12.

⁷⁵ SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, Paris, Gallimard, 1994.

⁷⁶ WALTER Philippe, « Hellequin, Hannequin et la mannequin », dans WALTER Philippe (dir.), *op.cit.*, pp. 33-72.

d'entre le XII^e et le XV^e siècle. Selon son hypothèse, *helle-quin* signifie étymologiquement « coq-chien » ou « oiseau-chien »⁷⁷. Sur base d'un corpus de textes allant du VII^e au XX^e siècle, il tente de prouver qu'il y a un lien d'ordre mythologique entre cette créature composite et l'imaginaire des revenants. De cette manière, il tente de relativiser l'importance du témoignage d'Orderic Vital, souvent considéré comme témoin incontournable de la *Mesnie Hellequin*.

Dans le même ouvrage, l'article de Claude Lecouteux, intitulé « Chasse sauvage/armée furieuse : quelques réflexions »⁷⁸, s'intéresse aux différents types de cortèges nocturnes composés, suivant les cas, de vivants, de sorcières, de défunts, de revenants ou encore de démons et de diables, et tente d'en dégager une typologie. L'auteur se penche en particulier sur la place qu'occupe la *Mesnie Hellequin* dans cet ensemble de légendes au fond mythique commun. Il la distingue notamment d'autres thèmes comme le chasseur diabolique⁷⁹, le chasseur maudit⁸⁰, l'armée poursuivant le combat ou les narrations mettant en scène des soldats⁸¹. Il différencie aussi l'armée furieuse d'un thème légendaire qui pourtant l'influence : celui du serment entre deux amis, l'ami revenant étant souvent accompagné d'une troupe (visible ou non) à laquelle il fait allusion⁸². Claude Lecouteux approfondira d'ailleurs cette typologie dans sa monographie *Chasses infernales et Cohortes de la nuit au Moyen Âge*⁸³, dans laquelle il opère une distinction entre les cohortes nocturnes, les chasseurs surnaturels et la chasse infernale, la *Mesnie Hellequin* s'inscrivant dans cette dernière catégorie.

En 1999, le numéro 18 de la revue *IRIS*, intitulé *Outre-Monde. Europe et Japon*, cherche à valider l'hypothèse d'un héritage culturel commun antérieur à la période indo-européenne

⁷⁷ Nous reviendrons plus loin sur les hypothèses concernant l'origine de ce nom (cf. *infra*, pp. 67-74).

⁷⁸ LECOUTEUX Claude, « Chasse sauvage/armée furieuse : quelques réflexions », dans WALTER Philippe (dir.), *op.cit.*, pp. 13-22.

⁷⁹ Ces récits mettent en scène deux types de personnages, un chasseur et une ou plusieurs jeunes femmes. Le premier, souvent associé au diable, poursuit le second.

⁸⁰ Le thème du chasseur maudit démontre l'influence chrétienne sur ce type de légendes. Il met en scène un homme, souvent noble, puni pour avoir chassé un jour sacré (jour où la chasse est interdite). Ce chasseur est attaché à un lieu, généralement un bois ou une forêt, dont il ne peut sortir. Il existe une forte proximité entre le thème du chasseur diabolique et celui du chasseur maudit. Certaines légendes du XIX^e siècle voient d'ailleurs les deux personnages se confondre, le chasseur étant souvent associé au diable et le gibier étant souvent humain.

⁸¹ Ces récits relatent qu'à certaines dates, nous pouvons voir ou entendre des armées fantômes s'affronter dans des assauts farouches. D'autres racontent que certains hommes tombés au combat continuent de se battre entre eux après leur mort. Certaines légendes affirment que la veille de grande bataille, nous pouvons voir des armées se battre dans les airs et entendre le fracas des armes. Enfin, Claude Lecouteux range dans cette même catégorie, les récits mettant en scène une magicienne (ou sorcière) qui ressuscite les morts, lesquels s'affrontent alors dans une bataille éternelle.

⁸² Dans ces récits, deux amis font un serment : celui qui meurt en premier reviendra informer le second de son sort dans l'au-delà. Lors de cette apparition, l'ami revenant est souvent accompagné d'une armée, à laquelle il fait allusion. Il s'agit ici aussi d'un thème chrétien.

⁸³ Cet ouvrage paraît une première fois en 1999. Claude Lecouteux en livre une seconde édition révisée et enrichie en 2013. C'est cette dernière qui est utilisée dans le cadre de ce mémoire. LECOUTEUX Claude, *Chasses infernales et cohortes de la nuit au Moyen Âge*, *op.cit.*

entre les deux extrémités de la péninsule eurasiatique, en confrontant des êtres et récits mythiques qui y ont circulé, notamment des récits sur le thème de la chasse nocturne et des revenants. Plusieurs articles abordent, de près ou de loin, la *Mesnie Hellequin*. Le premier, « Une Mesnie Hellequin dans l'Antiquité grecque. Dionysos et ses cortèges »⁸⁴, rédigé par Kazuô Matsumura, tente de comprendre la signification de cette tradition. Il se concentre essentiellement sur l'antiquité grecque, en étudiant Dionysos et ses cortèges de ménades, qu'il assimile par leur forme à la *Mesnie Hellequin*. Ensuite, l'article de Philippe Walter, intitulé « La Mesnie Hellequin. Mythe calendaire et mémoire rituelle »⁸⁵, est consacré à la récurrence rituelle de la tradition. Dans son article « La Chasse nocturne au Japon. Les traditions parallèles à la Mesnie Hellequin française »⁸⁶, Chiwaki Shinoda examine quant à lui quatre traditions japonaises – le cortège des cent démons, le mythe des Tengus, les chasseurs nocturnes et la Vieille de la montagne – en mettant en lumière les analogies qu'elles présentent avec la *Mesnie Hellequin*. Enfin, Gwenhaél Ponnaud dédie son article « Variations fantastiques modernes sur la Mesnie Hellequin »⁸⁷ à la recherche de représentations de la *Mesnie Hellequin*, ou de la Chasse sauvage de manière générale, dans des textes fantastiques des temps modernes. Nous pouvons également noter que Claude Lecouteux apporte une nouvelle fois sa contribution à ce recueil, mais il se concentre cette fois sur les chasses nocturnes dans les pays germaniques, thème restant toutefois proche de la *Mesnie Hellequin*⁸⁸.

La littérature française médiévale, dans ce que nous en avons conservé, semble avoir peu exploité le thème de la *Mesnie Hellequin*, et plus largement de la Chasse sauvage. La littérature ecclésiastique l'a plus volontiers mobilisée, pour la transformer en une sorte de purgatoire itinérant. Cependant, en 2008, Karin Ueltschi-Courchinoux publie *La Mesnie Hellequin en conte et en rime : mémoire mythique et poétique de la recomposition*⁸⁹, monographie dans laquelle elle tente de retrouver dans la littérature vernaculaire en français des traces de cette légende préchrétienne. Elle dégage ainsi un large corpus de textes appartenant ou mobilisant de manière plus ou moins évidente des éléments de cette tradition mythique. Elle

⁸⁴ MATSUMURA Kazuô, « Une Mesnie Hellequin dans l'Antiquité grecque », dans *IRIS*, n°18, Centre de recherche sur l'imaginaire, Université de Grenoble 3, 1999, pp. 9-17.

⁸⁵ WALTER Philippe, « La Mesnie Hellequin. Mythe calendaire et mémoire rituelle », dans *IRIS*, n°18, *op.cit.*, pp. 51-71.

⁸⁶ SHINODA Chiwaki, « La chasse nocturne au Japon. Les traditions parallèles à la Mesnie Hellequin française », dans *IRIS*, n°18, *op.cit.*, pp. 101-113.

⁸⁷ PONNAUD Gwenhaél, « Variations fantastiques modernes sur la Mesnie Hellequin », dans *IRIS*, n°18, *op.cit.*, pp. 165-176.

⁸⁸ LECOUTEUX Claude, « Les Chasses nocturnes dans les pays germaniques. Présentation et classification », dans *Iris*, n°18, *op.cit.*, pp. 37-50.

⁸⁹ UELTSCHI-COURCHINOUX Karin, *La Mesnie Hellequin en conte et en rime : mémoire mythique et poétique de la recomposition*, Paris, Champion, 2008.

se penche d'abord sur les textes de la littérature savante et vernaculaire qui nomment la *Mesnie* pour identifier les fragments sémantiques et mythiques récurrents dans le sillage d'Hellequin, avant de s'intéresser à ce qu'elle nomme « les manifestations masquées de la *Mesnie* », manifestations qu'elle repère grâce aux éléments précédemment mis en avant. Enfin, elle clôture son ouvrage sur un chapitre consacré aux résurgences de ce mythe dans les productions contemporaines.

2. Le corpus de sources

Pour notre travail, nous baserons nos analyses, d'une part, sur le récit en latin d'Orderic Vital, qui constitue le témoignage le plus ancien que nous possédons relatant l'apparition de la *Mesnie Hellequin*. Version la plus longue ayant été conservée, elle comprend une large description du curieux cortège. D'autre part, nous utiliserons également deux textes issus de la littérature vernaculaire en français. En ce sens, le travail de Karin Ueltschi-Courchinoux propose un corpus varié de textes potentiellement exploitables. Cependant, afin de fournir une analyse la plus riche et complète possible, nous avons décidé de limiter notre corpus à deux témoignages qui citent directement le nom *Hellequin* : les deux versions de *Richard sans Peur*, le roman en vers et son adaptation en prose, et le *Roman de Fauvel*. *Richard sans Peur* nous propose non seulement l'apparition de cette étrange *mesnie*, mais aussi une série d'autres phénomènes surnaturels, dont le fameux duel entre le duc et un revenant. Le *Roman de Fauvel* nous présente quant à lui un mystérieux cortège, sous la forme cette fois d'un charivari. Même si *Richard sans Peur* est plus tardif que le *Roman de Fauvel*, nous les présenterons dans cet ordre, car le second occupe une place particulière dans ce corpus.

2.1. Le témoignage d'Orderic Vital

Dans le chapitre XVII de son livre VIII, Orderic Vital relate l'apparition de la *Mesnie Hellequin*, récit qu'il tient de la bouche même du jeune prêtre Walchelin, témoin de cet étrange phénomène⁹⁰. Cet événement s'est produit dans la nuit du 1^{er} janvier 1091, après que le prêtre a rendu visite à un malade de sa paroisse. Seul sur le chemin, loin de toute habitation, il entend soudainement le fracas d'une immense armée. Dans un premier temps, le jeune prêtre pense qu'il s'agit de l'armée de Robert de Bellême qui se dirige vers Coursy. Walchelin se met alors à l'abri derrière quatre néfliers quand un géant, armé d'un gourdin, lui apparaît et lui somme de

⁹⁰ Nous nous basons dans ce mémoire sur le volume IV de l'édition en six volumes de l'*Histoire ecclésiastique* d'Orderic Vital par Marjorie Chibnall. Publiée entre 1969 et 1980, cette édition reste encore aujourd'hui l'édition de référence (cf. CHIBNALL Marjorie (éd.), *The Ecclesiastical History of Orderic Vitalis*, IV, Oxford, Clarendon Press, 1973).

rester observer le défilé de cette « armée ». Le jeune prêtre voit alors passer devant ses yeux plusieurs vagues successives d'un mystérieux cortège.

Le premier groupe, le plus disparate, se compose d'une foule de piétons, dans laquelle il reconnaît certains voisins récemment décédés. Cette foule est accompagnée de bêtes de somme chargées d'ustensiles divers. Vient ensuite une bande de fossoyeurs, rejoints par le géant, qui portent deux à deux des civières chargées de nains. Ils sont suivis par deux « Éthiopiens »⁹¹ qui transportent sur un tronc un homme torturé par un troisième démon. Walchelin identifie l'homme comme le meurtrier du prêtre Étienne. Ce criminel est mort sans avoir eu l'occasion d'expier son crime. Des femmes à cheval forment le quatrième groupe. Elles sont assises en amazone sur des selles munies de clous brulants et leurs seins sont percés par des clous rougis. Sous la torture, elles crient de douleur et avouent leurs péchés. Le jeune prêtre reconnaît plusieurs nobles parmi ces femmes ayant mené une vie de débauche. Il découvre alors, effrayé, le groupe suivant, composé de clercs et de moines. Vêtus de noir, menés par des évêques et des abbés, reconnaissables à leurs crosses, ils appellent Walchelin par son nom et le supplient de prier pour eux. Le jeune prêtre est d'ailleurs surpris de voir parmi eux des figures qu'il avait tenues en grande estime de leur vivant, comme l'évêque Hugues de Lisieux et les abbés Mainer de Saint-Évroult et Gerbert de Saint-Wandrille. Enfin, le dernier groupe, le plus effrayant, bénéficie, dans le texte d'Orderic, d'une description longue et précise. Il s'agit d'une armée sombre et rougeoyante de feu, composée de chevaliers sur des montures immenses, équipés d'armes diverses et d'étendards noirs, comme s'ils se rendaient à la guerre. Une nouvelle fois, Walchelin reconnaît parmi eux plusieurs hommes, morts récemment.

Observant cette étrange armée de plusieurs milliers de chevaliers, le jeune prêtre comprend alors qu'il s'agit de la *Mesnie Hellequin*, dont il a maintes fois entendu parler auparavant, bien qu'il n'y ait jamais cru. Il s'était même moqué des personnes rapportant ces apparitions. Craignant à son tour que son récit ne soit pas pris au sérieux, il décide de ramener une preuve de ce qu'il voit en s'emparant d'un des chevaux, dont les naseaux dégagent un immense nuage de feu. Il tente de monter cet étrange destrier, mais il se brûle aussitôt le pied à l'étrier et ses mains, tenant les rênes, souffrent d'un froid intense. Il est alors interpellé par quatre cavaliers qui l'accusent de vol et lui ordonnent de les suivre. Cependant, l'un d'eux, se présentant comme Guillaume de Glos, intervient et souhaite que Walchelin transmette un message à sa femme et ses fils, afin de racheter le crime qu'il a commis de son vivant. Le jeune

⁹¹ Terme utilisé dans le texte pour désigner deux démons noirs cf. SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, op.cit., p. 117.

prêtre refuse, car il ne peut rendre service à un criminel. Ce dernier se rue alors sur lui, lui saisissant le cou de sa main brulante, y laissant ainsi une marque indélébile, qui deviendra le *signum* de l'apparition. Un nouvel arrivant intervient alors, en brandissant son épée. Il s'agit de Robert, fils de Rodolphe le Blond et frère de Walchelin. Il lui raconte comment, de son vivant, il a péché en dérobant les biens des morts. Il se retrouve maintenant contraint, pour purger sa peine, d'errer en portant des armes très lourdes et brulantes. Il explique aussi à Walchelin que ses prières peuvent sauver ses proches. En effet, leur père a été libéré de son supplice lorsque le jeune prêtre a été ordonné et a chanté sa première messe, et sa propre peine a été réduite de moitié. Finalement, Robert doit rejoindre l'armée des morts. Il quitte alors son frère en lui demandant de prier pour lui, de lui-même s'amender de ses péchés et de ne rien raconter de ce qu'il a vu ou entendu pendant trois jours.

Après cette apparition, pendant une semaine, le jeune prêtre Walchelin est gravement malade. Une fois remis, il conte son récit à l'évêque Gilbert de Lisieux qui l'a soigné. Il vit encore suffisamment longtemps pour raconter de vive voix à Orderic Vital l'étrange apparition dont il a été témoin, lui montrant également la cicatrice que lui a laissée la main brulante du chevalier mort.

2.2. Richard sans Peur

Parmi les textes consacrés à Richard sans Peur, trois font mention de la *Mesnie Hellequin*. Le premier, *La grande Chronique de Normandie*, relate l'aventure de Richard dans la forêt de Moulineaux⁹². Un soir, le duc, alors qu'il réside au château de Moulineaux, se promène dans les bois avec sa cour quand un bruit terrible se fait soudain entendre. Il aperçoit alors sous un arbre une troupe entourant un roi, troupe que le chroniqueur nomme *Mesnie Hellequin*. Cette étrange assemblée se réunit trois fois par semaine. Intrigué, Richard décide un jour d'aller voir de plus près et apprend alors qu'il est face au roi Charles Quint de France⁹³ qui, pour faire sa pénitence, doit se battre, avec ses défunts chevaliers, contre les Sarrasins. Richard accompagne alors la mystérieuse troupe dans son périple. Dans *Le Romant de Richart*, ensuite, le duc se retrouve également confronté à la figure d'Hellequin. Dans ce roman écrit en alexandrins, un démon infernal, nommé Brundemor, parie qu'il trouvera le moyen d'effrayer

⁹² *Ibid.*, pp. 133-137.

⁹³ Il ne s'agit évidemment pas ici de Charles Quint, empereur du Saint-Empire romain germanique. Ce n'est pas non plus Charles V, dit le Sage, roi de France, mort en 1380. Plusieurs hypothèses sont émises quant à l'identité de ce Charles. Selon Karin Ueltschi-Courchinoux, il s'agirait ici de Charles de Lorraine, dernier prince de la dynastie carolingienne, qui fut écarté du pouvoir par Hugues Capet. Cf. LABORY Gilette, « La représentation de Richard I^{er} dans la *Grande Chronique de Normandie* », dans *Annales de Normandie*, 2014/1, p. 96.

Richard. Ce dernier se voit alors soumettre une série d'épreuves. C'est dans ce contexte que Richard rencontre, lors d'une expédition dans la forêt, la *Mesnie Hellequin*. Enfin, le troisième texte, *Richart sans Paour*, de Gilles Corrozet, datant de la première moitié du XVI^e siècle, se présente comme une réécriture en prose du *Romant de Richart*, Gilles Corrozet se définissant lui-même comme « simple translateur »⁹⁴. Le récit de l'apparition de la *Mesnie Hellequin* est relativement semblable à celui de la version versifiée. C'est sur ces deux derniers textes, qui ont fait l'objet d'une édition critique commune par D.J. Conlon en 1977, que nous allons nous concentrer dans ce travail⁹⁵.

Dans les deux textes, l'apparition de la *Mesnie* se produit dans la première partie du récit. Richard y est présenté comme un personnage intrépide qui chevauche de jour comme de nuit à la recherche d'aventures. Un démon nommé Brundemor déclare aux autres diables qu'il sera capable d'effrayer le valeureux héros. Il quitte alors les enfers en compagnie de dix mille hiboux, et tente de surprendre Richard qui chevauche dans la nuit, accompagné de son chien. Au milieu de la forêt, les hiboux se mettent à hululer, mais Richard, au lieu de prendre peur, se met à imiter leurs cris. Les oiseaux s'en prennent alors à son chien, qu'ils mettent en pièces, mais n'osent toucher le héros lui-même. Brundemor, face à son échec, décide de se transformer en bébé. Richard trouve l'enfant, une petite fille d'à peine quelques jours, qu'il confie à un couple de forestiers. Il s'en retourne ensuite vers d'autres aventures.

Un jour, il tombe sur une partie de chasse dans sa forêt. Dans la version en prose, il défie trois chevaliers vêtus de noir et les met en fuite. En les suivant, il rencontre un autre groupe de personnes, sombrement vêtues, qui dansent. Il se rappelle alors l'histoire d'Hellequin. Le roman en prose décrit alors Hellequin comme un valeureux chevalier qui a combattu pour Charles Martel contre les Sarrasins, avant de devenir un voleur lors de son retour en Normandie. La légende dit que, quand il est mort, Dieu, se rappelant ses exploits face aux Sarrasins, l'a seulement condamné à une errance sans fin pour expier ses péchés. Cette description n'existe pas dans la version en vers. Dans les deux textes, Richard reconnaît au sein de la troupe un de ses anciens écuyers, décédé l'année précédente, qui l'emmène voir Hellequin. Le duc accuse ce dernier de chasser sans permission dans sa forêt. Hellequin lui explique alors qu'ils sont condamnés à errer ici de nuit et subir plus de peines qu'il ne pourrait en décrire. Ils discutent encore ensemble. Richard souhaiterait connaître le temps qui lui reste à vivre, mais Hellequin

⁹⁴ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, p. 141.

⁹⁵ CONLON D.J., *Richard sans Peur*, edited from *Le Romant de Richart* and from Gilles Corrozet's *Richard sans Paour*, Chapel Hill, North California, USA, North California Studies in the romance languages and literatures, 192, 1977.

l'ignore. Il sait cependant qu'encore beaucoup de peines et de dangers attendent le duc, mais que si ce dernier garde un cœur pur, alors aucun diable ni ennemi ne pourra lui faire de mal. Quand Richard décide de partir, Hellequin lui offre la précieuse étoffe de soie sur laquelle il était assis. Richard jure alors n'avoir jamais vu d'étoffe aussi belle. Nul homme ne sait comment elle a été fabriquée. Richard est alors persuadé qu'elle vient des enfers.

Après cette apparition, le duc tente de quitter la forêt, mais se perd en chemin. Il finit par atteindre Rouen de nuit et dort jusqu'au matin. Il décide ensuite de se rendre à la messe et donne l'étoffe qu'il a reçue en offrande, pour en recouvrir l'autel. Peu de temps après, Richard est à nouveau confronté à un revenant. En effet, après une prière dans une chapelle, il se rend compte qu'il a oublié ses gants à l'intérieur. Il y retourne donc quand un excommunié mort sort de sa tombe et l'agrippe. Richard frappe le cadavre si fort que le démon qui l'habite s'en retrouve expulsé. Il réduit ensuite le cadavre en pièces à l'aide de son épée. Pour maintenir l'ordre dans son duché, Richard instaure, à partir de cet événement, la coutume de veiller les morts. La suite du récit nous conte la vie de Richard et les nombreuses aventures auxquelles il est confronté, dont les nouvelles épreuves imposées par le démon Brundemor. À la fin du récit, Richard mène désormais une vie exemplaire et s'illustre par sa piété, malgré les nombreuses tentations que lui soumettent les démons.

2.3. Le charivari de Fauvel

2.3.1. Le *Roman de Fauvel*⁹⁶

Roman allégorique et satirique inspiré de la littérature animalière, le *Roman de Fauvel* raconte la vie et la carrière d'un cheval roux, qui se hisse au sommet de la société. Le *Fauvel* fait partie de ces poèmes composés entre 1261 et le début du XIV^e siècle qui reprennent la matière du *Roman de Renart* mais qui s'en éloignent suffisamment pour ne pas être comptés parmi ses « branches », comme le *Couronnement de Renart* (1295 ?) et *Renart le Nouvel* de Jacquemart Gielée (1289)⁹⁷. La signification du nom « Fauvel » est double. D'une part, il se compose de deux parties /fau – vel/, qui signifient « faux voile ». Fauvel désignerait ainsi la fausseté voilée, l'hypocrisie. D'autre part, chaque lettre du nom Fauvel correspond à un vice : Flatterie, Avarice, Vilenie, Variété, Envie et Lâcheté. De cette manière, le personnage de Fauvel

⁹⁶ Nous nous basons dans ce mémoire sur l'édition d'Armand Strubel, réalisée en 2012. Plus récente que celle d'Arthur Langfors, elle propose aussi l'intégralité des interpolations de la version amplifiée, dont le passage sur le charivari, ainsi qu'une traduction française (cf. *Le Roman de Fauvel*, éd. STRUBEL Armand, Paris, Le Livre de Poche, Lettres Gothiques, 2012).

⁹⁷ *Le Roman de Fauvel*, éd.cit., pp. 36-78.

se construit comme un concentré de vices⁹⁸. Le *Roman de Fauvel* suit donc l'ascension de ce personnage dans un monde *bestourné*, où les hommes se comportent comme des bêtes.

Le charivari constitue la deuxième interpolation majeure introduite par Chaillou de Pesstain dans son remaniement du *Roman de Fauvel*⁹⁹. Il survient dans le deuxième livre au moment des noces de Fauvel avec Vaine Gloire. Ces noces se déroulent en trois temps : le banquet, la nuit de noces et le tournoi. Le charivari intervient lors de la nuit de noces, qui est elle-même coupée en trois parties : la veillée des joutes, la chambre nuptiale et le charivari¹⁰⁰. Ce dernier s'étend des vers 4845 à 4940¹⁰¹. Après le festin de son mariage, Fauvel, qui a proclamé une joute entre les Vices et les Vertus, convoque ses sbires afin de nommer ceux qui participeront au tournoi. Il leur somme de se préparer pour le lendemain. Les dames, quant à elles, chantent le Seigneur pour qu'il les protège. Enfin, quand vient l'heure du coucher, Fauvel se retire dans sa chambre, prêt à partager sa couche avec sa femme, quand le charivari survient. Ce dernier est présenté comme le plus grand n'ayant jamais été organisé (vv. 4848-4849). Le texte s'attarde dès lors à en décrire la forme et le déroulement.

Le poème commence par évoquer la tenue des participants au charivari, qui sont déguisés ou portent leurs vêtements à l'envers. Ils sont aussi à peine reconnaissables tant ils sont grimés. Ils sont armés d'ustensiles de cuisine en tout genre, et font un vacarme retentissant à l'aide de ces derniers, mais aussi de tambours, de clochettes, de grelots, ou encore de grands instruments. S'ensuivent, dans l'édition de Strubel, les textes de sottises chansons qu'entonnent les participants. Le poème reprend ensuite son cours avec la description du chariot qui accompagne le charivari. Sur ce chariot se trouve un engin fait de roues de charrettes qui en tournant se heurtent à des barres de fer, dans un bruit effroyable¹⁰². Les cris résonnent également, alors que les participants s'adonnent à toutes sortes de comportements obscènes ou actes de vandalisme. Il y a aussi un géant, vêtu d'un drap foncé, qui avance en criant à tue-tête, que l'auteur du texte identifie comme étant Hellequin. Il est accompagné de toute son armée enragée, qui le suit et il chevauche une énorme monture¹⁰³. L'auteur qualifie le spectacle d'« espoientable chose » (v. 4925). Avec eux se trouvent également les Hellequines,

⁹⁸ *Id.*

⁹⁹ Initialement composé par Gervais du Bus vers 1310-1314, le *Roman de Fauvel* subit un remaniement attribué à Raoul Chaillou quelques années plus tard. Cette version amplifiée du *Roman de Fauvel*, conservée dans le BNF 146, compte près de 8000 vers, soit presque 5000 de plus que la version de Gervais du Bus.

¹⁰⁰ Nous reprenons ici la structure proposée par Armand Strubel (cf. STRUBEL Armand, *op.cit.*, p. 35).

¹⁰¹ Nous nous référons ici à la numérotation établie par Armand Strubel dans son édition (cf. STRUBEL Armand, *op.cit.*).

¹⁰² Le manuscrit BNF 146 propose d'ailleurs une miniature de ce chariot au F° 34^v b.

¹⁰³ Le mss BNF 146 propose également une miniature représentant Hellequin sur son cheval (F° 34^v b).

gracieusement vêtues, qui chantonnent. S'étend alors sur quatre pages le « Lai des Hellequines », qui introduit un brusque changement de ton. La rupture, tant au niveau du style que de la langue, ne pourrait être plus brutale. Nous passons en effet d'un registre burlesque et carnavalesque, voire obscène (notamment avec le texte des sottises chansons), à un registre plus courtois. Le lai se présente comme le souvenir d'un univers en harmonie¹⁰⁴.

La description du charivari se termine comme elle a commencé, sur l'affirmation qu'il s'agit du plus impressionnant charivari jamais observé. Dans les vers suivants, pour définitivement clore ce passage, l'auteur précise que ce charivari n'aura pas empêché Fauvel de consommer son mariage. En effet, il était bien plus intéressé par sa femme et les plaisirs qu'elle avait à lui offrir, que par ce qu'il se passait à l'extérieur de sa chambre. Le poème poursuit ensuite avec le tournoi entre les Vices et les Vertus. Le charivari dans le *Roman de Fauvel* s'étend donc sur une centaine de vers et constitue encore aujourd'hui le témoignage écrit le plus riche et le plus détaillé de l'histoire de ce phénomène¹⁰⁵.

2.3.2. Charivari et *Mesnie Hellequin*

La présence du *Roman de Fauvel* dans notre corpus ne va pas de soi. En effet, dans le charivari, contrairement à nos deux premiers textes, les acteurs du cortège sont vivants, et non morts. Karin Ueltschi-Courchinoux, qui cite le *Roman de Fauvel* dans la première partie de sa monographie¹⁰⁶, repère dans le charivari des attributs de la *Mesnie Hellequin* : le cortège diabolique de personnes déguisées et masquées, les ustensiles dont elles sont armées, le chariot, mais surtout le vacarme que produit cette étrange procession. En outre, le meneur de ce charivari n'est autre qu'un géant nommé Hellequin : « Je croi que c'estoit Hellequin » (v. 4916). Le charivari se présente dès lors comme une évolution possible de notre configuration mythique. Cette hypothèse est formulée par Carlo Ginzburg dans son article « Charivari, associations juvéniles, chasse sauvage »¹⁰⁷. Pour lui, la *Mesnie Hellequin* constitue le fond mythique de la phase la plus ancienne du charivari. Les acteurs – vivants – de ce rituel personnifiaient à l'origine la troupe des morts, mais la cohérence entre les deux se serait perdue au fil du temps.

¹⁰⁴ STRUBEL Armand, *op.cit.*, pp. 101-103.

¹⁰⁵ REY-FLAUD Henri, *Le charivari : les rituels fondamentaux de la sexualité*, Paris, Payot, 1985, pp. 104-112.

¹⁰⁶ UELTSCHI-COURCHINOUX Karin, *op.cit.*, pp. 119-127.

¹⁰⁷ GINZBURG Carlo, « Charivari, associations juvéniles, chasse sauvage », dans LE GOFF Jacques, SCHMITT Jean-Claude (e.a.), *Le Charivari : actes de la table ronde organisée à Paris (25-27 avril 1977) par l'École des hautes études en sciences sociales et le Centre national de la recherche scientifique*, Paris, École des hautes études en sciences sociales, 1981, pp. 131-140.

Néanmoins, cette hypothèse est contestée par Nancy Freeman Regalado, qui note que le charivari dans le *Fauvel* est le seul qui fait référence explicitement à Hellequin¹⁰⁸. Elle défend que depuis sa première mention dans le témoignage d'Ordéric Vital, Hellequin est devenu, dans la littérature en français, un thème littéraire qui visait à déchaîner le rire plutôt que la peur, comme nous pouvons le voir au XIII^e siècle dans le *Jeu de la Feuillée* d'Adam de la Halle¹⁰⁹. Hellequin trouve d'ailleurs son aboutissement dans le personnage d'Arlequin de la *commedia dell'arte*. N.F. Regalado estime dès lors hasardeuse la théorie de Carlo Ginzburg, qui tend à voir le charivari de Fauvel comme la confluence entre un rite folklorique et le mythe bien antérieur du retour collectif des morts. Pour elle, le poème ne peut être détaché du contexte historique dans lequel il s'inscrit. Gervais du Bus termine son roman satirique en 1314, soit la même année que la mort de Philippe le Bel. À sa suite, nous voyons régner successivement ses trois fils : Louis X (1314-1316), Philippe V (1317-1322) et Charles IV (1322-1328). Leur sœur Isabelle épouse quant à elle Édouard II, roi d'Angleterre. Cette dernière dénonce au printemps 1314 ses belles-sœurs Marguerite, épouse de Louis, et Blanche, épouse de Charles, pour adultère. Jeanne de Bourgogne, épouse du dernier frère, Philippe, sera également suspectée, mais jamais inculpée. Le *Roman de Fauvel* (1314) et l'interpolation du charivari (1316) sont contemporains de ce scandale, et pourraient être un moyen de critiquer les actes de ces princesses et l'aveuglement de leurs maris¹¹⁰. N.F. Regalado voit donc dans le charivari une simple combinaison de thèmes littéraires visant à renforcer la satire morale, qui constitue une des finalités du *Fauvel*.

Jean-Claude Schmitt, bien que rejoignant N.F. Regalado dans son analyse contextuelle du roman, tend à nuancer le propos de cette dernière sur la possible continuité entre le mythe de la *Mesnie Hellequin* et le charivari. D'un point de vue ethnologique, contrairement à ce que dit N.F. Regalado, l'interpolation du *Fauvel* ne constitue pas la seule rencontre entre le rituel et la troupe des morts¹¹¹. En effet, dans le cas d'un remariage, la figure du conjoint décédé transparaît au travers du charivari. Le rituel chercherait dès lors à apaiser cet époux disparu. Les jeunes, ayant la charge du contrôle des alliances matrimoniales, deviennent les médiateurs entre les morts et les vivants, leurs pratiques rituelles visant tant cet ancien conjoint que la

¹⁰⁸ SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, op.cit., pp. 193-194.

¹⁰⁹ Dans ce texte, Hellequin a le statut d'acteur implicite. Il n'apparaît pas directement, mais envoie son serviteur Croquesos. Ce dernier, construit comme un double d'Hellequin, apparaît sur la scène dans un bruit de clochette. Nous sommes donc bien loin du vacarme diabolique normalement associé à la figure d'Hellequin. Ce dernier est ici plus burlesque que menaçant (cf. UELTSCHI-COURCHINOX Karin, op.cit., pp. 109-112).

¹¹⁰ SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, op.cit., pp. 195-196.

¹¹¹ *Ibid.*, pp. 194-195.

communauté des morts dans son ensemble. Ces jeunes se déguisent et provoquent un vacarme infernal, imitant ainsi le retour collectif des morts, dont la *Mesnie Hellequin* est une des manifestations principales. Les deux rituels se rejoignent aussi sur le thème de la transgression : dans le cas de la *Mesnie*, les morts font irruption dans le monde des vivants ; dans le charivari, les masques et les déguisements abolissent les distinctions entre les groupes (hommes/femmes, hommes/bêtes, hommes/démons).

Ces liens entre charivari et *Mesnie Hellequin* ont d'ailleurs été étudiés, quelques années plus tôt, par Henri Rey-Flaud dans sa monographie *Le Charivari. Les rituels fondamentaux de la sexualité*, dans laquelle il propose une lecture anthropologique et historique du phénomène¹¹². Il y explore notamment la fonction de ce rituel comme dispositif social de régulation des sexualités et des normes matrimoniales. Pendant des années, le charivari incarnait les défenses archaïques levées contre les atteintes à la loi. En mettant en scène la horde sauvage archaïque investissant la ville, il devient l'incarnation du mythe qu'il perpétue¹¹³. Le charivari se donne comme une chasse. Étymologiquement, le terme « charivari » désignerait le cri de triomphe des chasseurs¹¹⁴. Le rituel se rapproche ainsi du mythe de la Chasse sauvage, duquel dépend également la *Mesnie Hellequin*. Dans le cas de cette dernière, le chasseur sauvage devient un fantôme maléfique, un damné ou encore un diable, et la chasse se transforme en armée. Dans les deux phénomènes, la chasse et l'armée sauvage, il y a cette idée de chevauchée fantastique. Ce sont deux phénomènes à la fois proches et différents, et le charivari emprunte aux deux formes.

En conclusion, la mention du nom d'Hellequin dans le charivari de Fauvel et les similitudes observées entre les deux types de cortèges ne semblent pas être une coïncidence. Bien que l'hypothèse de N.F. Regalado, qui voit dans la mention d'Hellequin un simple renforcement de la satire morale, soit justifiée par le contexte historique dans lequel le poème s'inscrit, nous ne pouvons nier que les liens qui existent entre le charivari et la *Mesnie Hellequin* dépassent le seul témoignage du *Roman de Fauvel*. La présence de ce texte dans ce travail nous semble donc largement légitime. Il permettra non seulement d'enrichir l'analyse de l'armée des morts dans *Game of Thrones*, mais offrira aussi, comme nous le verrons ultérieurement¹¹⁵, des

¹¹² REY-FLAUD Henri, *op.cit.*

¹¹³ *Ibid.*, pp. 17-26.

¹¹⁴ *Ibid.*, pp. 89-104.

¹¹⁵ Cf. *infra*, pp. 88-90.

clés de compréhension complémentaires quant à la fonction que peut avoir ce motif dans l'univers créé par G.R.R. Martin.

I. Le surgissement des morts : analyse spatio-temporelle et sonore

Avant d'entamer l'analyse de l'armée des morts en tant que telle, nous allons nous attarder sur le contexte d'émergence de celle-ci. En effet, elle semble profondément ancrée dans un cadre spatio-temporel fixe : l'armée des morts surgit au nord du Mur, en hiver. Nous allons donc nous focaliser sur les circonstances précises qui entourent l'apparition des Marcheurs blancs et de leur armée dans *Game of Thrones*, lesquelles ne sont pas sans rappeler celles de la *Mesnie Hellequin* dans nos différents témoins.

1. Temporalité

L'armée des morts comme la *Mesnie Hellequin* ne surgit pas n'importe quand. Certains moments semblent favoriser ce genre de phénomènes. Deux temporalités en particulier ressortent : l'hiver et la nuit.

1.1.L'Hiver vient...

Dans *Game of Thrones*, la temporalité suit sa propre logique. G.R.R. Martin construit un univers complexe, avec sa propre Histoire, qui s'étend sur des milliers d'années, dont il propose certains repères chronologiques en appendice de ses romans. Le monde qu'il crée trouve ainsi ses origines dans ce qu'il appelle l'Âge de l'Aube, avec les Enfants de la Forêt. Vers -12000, une rupture survient avec l'apparition des Premiers Hommes, période qu'il nomme l'Âge des Héros. Vers -6000, les Andals, qui sont les ancêtres des Ouestriens, débarquent sur le continent. L'an zéro, quant à lui, correspond à la fin de la Conquête des sept royaumes par Aegon Targaryen. Il unifie ces derniers en les soumettant et crée ainsi le royaume des Sept Couronnes, qui s'étend sur une large partie du continent de Westeros¹¹⁶. Les événements comptés dans *A Song of Ice and Fire* et *Game of Thrones* débutent en l'an 298 après la Conquête¹¹⁷.

G.R.R. Martin propose dans son œuvre un traitement des saisons qui diffère de celui que nous connaissons. Il existe bien quatre saisons – printemps, été, automne et hiver, qui se succèdent dans cet ordre – mais le cycle saisonnier ne permet pas de mesurer l'écoulement du temps ni même d'une année. En effet, chacune de ces saisons peut durer plusieurs années. De

¹¹⁶ Westeros constitue le continent principal de cet univers de fantasy. Il regroupe le royaume des Sept Couronnes ainsi que toutes les terres qui s'étendent au-delà du Mur.

¹¹⁷ Pour de plus amples informations sur l'Histoire de Westeros, je vous invite à consulter la page qui y est dédiée sur le wikifandom. Cette dernière nous présente les principaux événements historiques du royaume, mais également les éléments plus marquants de l'histoire militaire du pays (cf. « Histoire », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Portail:Histoire>, page consultée le 27/05/2025).

même, le climat ne dépend pas uniquement de la saison, mais aussi de la région. Ainsi, plus nous sommes au sud du continent, et moins les chutes de neige seront fréquentes, même en hiver ; et au contraire, plus nous nous trouvons au nord, et plus il est susceptible de neiger, même en été. À Winterfell¹¹⁸ par exemple, il n'est pas rare de voir de la neige même lors de la bonne saison. De même, les terres au nord du Mur sont considérées comme les terres de l'hiver éternel, la neige y étant toujours présente. Cependant, il existe un lien fort entre saison et écoulement des jours, les étés étant caractérisés par des journées plus longues, et les hivers par l'allongement des nuits. L'observation de la durée d'une journée permet aux mestres de la Citadelle de déterminer les changements de saison. Ils envoient un corbeau blanc aux différents seigneurs du royaume pour annoncer le début de l'hiver¹¹⁹.

Dans la série, comme dans le roman, l'histoire débute en été. Cependant, dès les premiers épisodes, l'hiver s'impose comme une menace latente. En effet, les premières minutes de la série, comme les premières lignes du roman, exposent le public à une première scène étrange¹²⁰. Des hommes de la Garde de Nuit, en patrouille au nord du Mur, découvrent des cadavres de Sauvageons dans la neige, et se demandent ce qui a pu leur arriver. Plus tard, ils se rendent compte que les cadavres ont disparu et sont ensuite attaqués par une étrange entité. Le téléspectateur, comme le lecteur, découvre par la suite qu'il s'agissait d'un Marcheur blanc. Le premier épisode de la série se nomme d'ailleurs « Winter is coming », qui signifie « l'Hiver vient ». Cette phrase, devise de la maison Stark, est prononcée dès ce premier épisode par Eddard Stark, dit Ned, patriarche de sa maison et gouverneur du Nord.

Dès le début, cette devise sonne comme un avertissement. D'une part, dans *Game of Thrones*, la durée d'une saison exerce une influence sur les autres : plus l'été sera long et doux, et plus l'hiver sera rude et glacial. Ned est alors inquiet quant à l'hiver qui les attend, l'été ayant duré relativement longtemps. D'autre part, nous observons au travers du discours de plusieurs personnages que l'hiver est associé à toute une série de croyances plutôt sombres et macabres. D'abord, Vieille Nan, qui veille Bran à la suite de son accident, explique que la peur, c'est pour l'hiver, pour la Longue Nuit. Elle évoque un hiver qui aurait duré sur des générations, durant lequel régnaient les ténèbres, et qui a vu les Marcheurs blancs dévaster les terres pour la première fois, sur le dos de leurs chevaux morts¹²¹. De même, à Châteaunoir, Mestre Aemon

¹¹⁸ Forteresse située au nord du pays, elle est le siège de la maison Stark, famille la plus puissante de cette région.

¹¹⁹ *GOT*, saison 6, épisode 10, « The Winds of Winter ».

¹²⁰ *GOT*, saison 1, épisode 1, « Winter is coming ».

AGOT, chapitre 1, Prologue, pp. 1-11.

¹²¹ *AGOT*, chapitre 25, Bran, pp. 240-241.

GOT, saison 1, épisode 3, « Lord Snow ».

insiste également sur le fait que l'hiver arrive et qu'il apporte le danger avec lui. Il prédit que cet hiver sera long et qu'il se passera des choses horribles¹²². Dès le premier tome, l'hiver et les dangers qui l'accompagnent menacent donc déjà l'ordre et la prospérité du royaume. Dans la série, plus nous avançons dans les saisons, surtout les dernières, plus le temps se refroidit, l'hiver s'installant peu à peu sur Westeros, et plus la menace venue du Nord grandit et se précise. Ainsi, quand l'hiver est annoncé par les mestres de la Citadelle à la fin de la saison 6, les Marcheuses blancs et leur armée ne sont plus une simple menace qui guette la nuit, mais un véritable fléau qui se rapproche dangereusement des portes du royaume des Sept Couronnes, avant de les franchir, une fois l'hiver bien installé, à la fin de la saison 7.

Dès lors, il ne fait aucun doute que les Marcheuses blancs sont intimement liés à l'hiver. Leur apparition se fait au nord du Mur, terres de l'hiver éternel, et leur progression se fait au même rythme que la saison s'installe progressivement sur le continent. En outre, ces entités surnaturelles semblent revenir de manière cyclique avec cette saison, leur première apparition datant de la Longue Nuit, un des hivers les plus rudes que Westeros ait jamais connus.

De manière générale, au Moyen Âge, certaines périodes de l'année semblent propices au retour des morts. C'est le cas notamment de l'hiver, plus particulièrement lors du solstice¹²³. Les morts et la *Mesnie Hellequin* apparaissent de manière privilégiée à certaines dates qui relèvent du calendrier préchrétien et qui ont peu à peu été investies de significations chrétiennes. Ces dates correspondent à la Toussaint, à Noël et aux Douze Jours, à la Chandeleur et Mardi-Gras, au Vendredi saint, à la nuit de mai et à la Saint-Jean¹²⁴. Orderic Vital date avec précision l'apparition de la *Mesnie Hellequin*, à la nuit du 1^{er} janvier 1091. Il précise que la lune était à son huitième jour dans le signe du Bélier.

*Quid in episcopatu Lexouiensi in capite Ianuarii contigerit cuidam presbitero pretereundum non estimo, nec comprimendum silentio. [...] Luna quippe octaua in signo arietis tunc clare micabat, et gradientibus iter demonstrabat.*¹²⁵

Vieille Nan conte ici les événements de la Longue Nuit. Cet épisode correspond à la première apparition des Marcheuses blancs sur le continent 8000 ans avant la Conquête. Cet événement est la raison pour laquelle le Mur a été érigé, même si la plupart des habitants des Sept Couronnes semblent l'avoir oublié (cf. « Longue Nuit », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Longue_Nuit, page consultée le 27/05/2025).

¹²² GOT, saison 1, épisode 3, « Lord Snow ».

¹²³ SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, op.cit., pp. 197-205.

¹²⁴ WALTER Philippe, « La Mesnie Hellequin : mythe calendaire et mémoire rituelle », art.cit., pp. 51-58.

¹²⁵ ORDERIC VITAL, *Historia ecclesiastica*, VIII, 17, lignes 1-12, éd. cit., pp. 236-238.

Cette période correspond à un moment du calendrier bien connu des folkloristes. La date du 1^{er} janvier se situe en plein milieu de ce qu'ils appellent les « Douze Jours », qui s'étendent de Noël (25 décembre) à l'Épiphanie (6 janvier). Dans les croyances, les revenants, mais aussi diverses figures de l'Autre Monde, ont tendance à apparaître à cette période de l'année¹²⁶. L'hiver semble donc avoir depuis toujours un lien particulier avec ce type de phénomènes.

Les autres témoignages dont nous disposons dans notre corpus ne datent pas de manière précise leurs apparitions. Dans *Richart sans Paour*, Gilles Corrozet insiste plus sur le caractère répété de l'apparition de la *Mesnie* que sur une date en particulier. Hellequin y évoque en effet qu'avec sa suite ils sont condamnés à arpenter la forêt chaque nuit :

[...] d'aller **toute la nuict** depuis que le soleil est couché (...) nous souffrons **chaque jour** tant de peine et angoisse qu'on ne le pourroit dire en un sepmaine.¹²⁷

Ce caractère cyclique se retrouvait déjà dans *La grande Chronique de Normandie* qui précise que la troupe se réunit trois fois par semaine¹²⁸. Dans *Le Roman de Fauvel*, le charivari dépend moins du calendrier que des circonstances qui le déclenchent. En effet, cette manifestation se produit en réaction à un événement vécu comme une transgression de l'ordre moral, comme nous le verrons plus tard dans ce travail¹²⁹.

1.2.Aux confins de la nuit

L'hiver est une saison plus sombre que les autres. En effet, les jours raccourcissent et les nuits s'allongent. La nuit, l'aube ou le crépuscule deviennent alors des moments privilégiés pour nos apparitions, l'obscurité favorisant les manifestations surnaturelles. Au Moyen Âge, le christianisme explique cette prépondérance en associant la nuit aux péchés et aux ténèbres. Dans les croyances, le jour appartient aux vivants et la nuit aux morts¹³⁰. La *Mesnie Hellequin* a également tendance à apparaître la nuit, même s'il est aussi possible de la croiser de jour¹³¹. Dans le récit d'Orderic Vital, le prêtre Walchelin s'en retourne de nuit, après avoir rendu visite à un malade de sa paroisse.

¹²⁶ *Ibid.*, p. 55.

¹²⁷ GILLES CORROZET, *Richart sans Paour*, 5, lignes 28-33, éd.cit., p.76.

¹²⁸ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, pp. 133-137.

¹²⁹ Cf. *infra*, pp. 88-90.

¹³⁰ SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, *op.cit.*

¹³¹ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, pp. 11-34.

*Hic anno dominicae incarnationis M^oXCI^o in capite Ianuarii accersitus ut ratio exigit quendam egrotum in ultimis parochiae suae terminis **noctu** uisitauit.*¹³²

Richard sans Peur rencontre à son tour Hellequin lors d'une balade nocturne dans la forêt. Ce dernier lui dit être condamné à errer après le coucher du soleil (« D'aller toute la **nuict** puis le soleil couché » v. 134)¹³³. Les autres manifestations surnaturelles du roman se produisent également la nuit, comme la première fois que le démon Brudemor tente de faire peur à Richard (« En la **nuict** que le diable le duc tempter alla » v. 37)¹³⁴ ou encore quand ce dernier se bat contre le mort sorti de sa tombe (« Droit a une chapelle c'est la **nuyt** adressé » v. 233)¹³⁵. Enfin, le charivari dans le *Roman de Fauvel* se produit également à la nuit tombée, lorsque Fauvel s'apprête à rejoindre la couche de sa femme (« Un fait qui celle **nuict** avint » v. 4796)¹³⁶.

Dans *Game of Thrones*, les Marcheurs blancs et leur armée se manifestent plus volontiers à la faveur de l'obscurité. Cette dernière participe non seulement à rendre les apparitions plus inquiétantes, mais leur confère aussi une part de mystère. Au début de l'intrigue, aussi bien dans les romans que dans la série, les apparitions des Marcheurs blancs semblent cantonnées à la nuit, synonyme de ténèbres et de dangers. C'est le cas dans la scène initiale quand les patrouilleurs se font attaquer par un Marcheur blanc, qui n'est alors qu'une ombre dans la nuit¹³⁷. Dans le roman, l'un des personnages dit explicitement que la nuit est en train de tomber (« And night is falling »)¹³⁸. Dans la saison 2, lorsque Jon suit Craster dans la forêt pour voir ce qu'il va faire du bébé, il fait également nuit noire quand le Marcheur, à nouveau une ombre indistincte, apparaît¹³⁹. En outre, la troupe d'hommes qui protègent le Mur s'appelle la Garde de Nuit, comme si le danger ne pouvait surgir que pendant cette dernière. C'est d'ailleurs ce que leurs vœux laissent entendre : « **Night** gathers, and now my watch begins (...) for this **night** and **all the nights** to come »¹⁴⁰. Les Sauvageons, qui vivent au nord du Mur, en ont également très peur. Osha, dans la première saison, dit avoir fui « ces choses qui dorment le jour et chassent la nuit »¹⁴¹. Dans la saison 2, c'est Ygrid qui met Jon Snow en garde

¹³² ORDERIC VITAL, *Historia ecclesiastica*, VIII, 17, lignes 5-7, éd. cit., p. 236.

¹³³ *Le Roman de Richart*, éd.cit., p. 41.

¹³⁴ *Ibid.*, p. 38.

¹³⁵ *Ibid.*, p. 44.

¹³⁶ *Le Roman de Fauvel*, éd.cit., p. 576.

¹³⁷ AGOT, chapitre 1, prologue, pp. 1-11.

GOT, saison 1, épisode 1, « Winter is coming ».

¹³⁸ AGOT, chapitre 1, prologue, p. 1.

¹³⁹ GOT, saison 2, épisode 2, « The Night Lands ».

¹⁴⁰ AGOT, chapitre 49, Jon, pp. 515-522. Ces vœux sont repris tels quels dans la version originale de la série, la version française les traduisant par : « Les ténèbres s'amassent et voici que ma garde commence (...) pour cette nuit et toutes les autres à venir » (GOT, saison 1, épisode 7, « You Win or You Die »).

¹⁴¹ GOT, saison 1, épisode 7, « You Win or You Die ».

contre les dangers qui rôdent une fois le soleil couché¹⁴². Une scène de l'épisode 8 de la première saison, qui adapte fidèlement le chapitre 53 du premier tome¹⁴³, est également très révélatrice de cette différence entre le jour et la nuit. Dans l'épisode précédent, Jon et Samwell vont prononcer leurs vœux au nord du Mur. Lors de cette expédition, Fantôme, le loup géant de Jon, trouve plusieurs cadavres dans la neige¹⁴⁴. Ces derniers sont ramenés à Châteaunoir. Dans l'épisode 8, à la nuit tombée, un de ces cadavres se relève et attaque le Lord Commandant Mormont. Il semblerait donc que les morts ne puissent agir que dans l'obscurité¹⁴⁵. Le meneur de leur armée est d'ailleurs nommé « Roi de la Nuit ». Tous ces éléments nous montrent donc une forte opposition entre le jour, monde des vivants, et la nuit, celui des morts.

Dans l'évolution de la série, il arrive aussi que les Marcheurs blancs surgissent en plein jour. Ce choix scénaristique permet aux créateurs de la série, David Benioff et D.B. Weiss, d'en dévoiler plus sur les Marcheurs blancs que ne le fait G.R.R. Martin dans son roman. Lorsque la Garde de Nuit se fait attaquer au Poing des Premiers Hommes, au dernier épisode de la saison 2, il fait encore jour lorsque Samwell et ses compagnons entendent le cor sonner trois fois, signal annonçant la venue des Marcheurs blancs¹⁴⁶. Il s'agit de la première incursion de cette armée dans un endroit considéré comme appartenant aux hommes. En effet, leurs apparitions se cantonnaient jusqu'alors à la forêt. Cependant, les premières minutes de la saison suivante ramènent l'obscurité et confrontent le téléspectateur à un écran noir¹⁴⁷. Il ne peut rien voir, mais entend très bien les hommes de la Garde de Nuit se faire attaquer et tuer par les morts. Le fait de ne pas montrer l'affrontement à l'écran permet d'entretenir le mystère. Lorsque l'image apparaît enfin, le téléspectateur observe simplement Samwell s'enfuir dans la neige. Dans les romans, le mystère est d'autant plus fort que cette attaque y est à peine suggérée. Le prologue du tome 3 décrit la situation avant l'attaque, avant de subitement s'arrêter après le troisième coup de cor¹⁴⁸. Le lecteur apprend ce qu'il s'est passé seulement une dizaine de chapitres plus tard, au travers des souvenirs de Samwell, traumatisé par l'attaque¹⁴⁹.

Dans la saison 5, David Benioff et D.B. Weiss proposent une scène inédite. Dans *ADWD*, Jon Snow, alors Lord Commandant de la Garde de Nuit, envoie Val, princesse

¹⁴² *GOT*, saison 2, épisode 6, « The Old Gods and the New ».

¹⁴³ *AGOT*, chapitre 53, Jon, pp. 552-567.

¹⁴⁴ *GOT*, saison 1, épisode 7, « You Win or You Die ».

¹⁴⁵ *GOT*, saison 1, épisode 8, « The Pointy End ».

¹⁴⁶ *GOT*, saison 2, épisode 10, « Valar Morghulis ».

¹⁴⁷ *GOT*, saison 3, épisode 1, « Valar Dohaeris ».

¹⁴⁸ *ASOS*, chapitre 1, prologue, pp. 1-17.

¹⁴⁹ *ASOS*, chapitre 19, Samwell, pp. 236-253.

sauvageonne, au-delà du Mur à la recherche du reste de l'armée de Mance Rayder, et Cotter Pyke à Durlieu pour tenter de comprendre ce qu'il s'y passe. Dans la série, les deux missions fusionnent, et c'est Jon Snow lui-même qui se rend à Durlieu, dans le but de convaincre les Sauvageons de le suivre au sud du Mur. Alors qu'il se trouve sur place, en pleine discussion avec les chefs des différents clans du Peuple libre, les morts attaquent le village¹⁵⁰. Nous pouvons clairement voir dans cet épisode qu'il ne fait pas nuit. Dans la saison 7, lorsque Jon et ses compagnons décident de se rendre au nord du Mur pour tenter de capturer un mort, ils rencontrent également l'armée en plein jour¹⁵¹. Ils croisent d'abord un petit groupe accompagné d'un seul Marcheur blanc, qu'ils parviennent à anéantir, capturant ainsi un des morts. Ils sont ensuite attaqués et encerclés par le reste de l'armée. Ils se réfugient alors sur un îlot rocheux au milieu d'un lac gelé, les morts ne pouvant pas les poursuivre, car la glace est trop fragile. Finalement, le lendemain matin, la glace s'étant solidifiée, ils se font de nouveau attaquer avant d'être secourus par Daenerys et ses dragons. Dans cet épisode, un processus inverse à celui du début de la série se met en place : les morts se figent la nuit et attaquent le jour.

Ces apparitions en plein jour permettent donc à David Benioff et D.B. Weiss de dévoiler l'apparence des Marcheuses blancs et de leur armée. Alors que G.R.R. Martin tient à entretenir le mystère, en limitant les apparitions des Autres à la nuit, la pénombre ne permettant pas de les voir distinctement, les *showrunners* de la série les montrent plus volontiers à la clarté du jour. D'un point de vue symbolique, les apparitions en journée viennent souligner le caractère omniprésent de la menace. Elles préfigurent également le moment où les morts franchiront le Mur, et donc leur intrusion définitive dans le royaume des vivants. Un autre épisode confirme cette hypothèse. Lorsque Jon Snow et Daenerys se rendent à Port Réal avec le mort qu'ils ont capturé au-delà du Mur, il fait grand soleil¹⁵². Contrairement au cadavre dans la saison 1 qui ne se relève que la nuit, ce revenant ne souffre en aucune mesure de la lumière du jour. Ces quatre manifestations de jour coïncident également avec la première rencontre de quatre des protagonistes avec cette étrange armée. Dans la saison 2, Samwell est le premier à voir d'aussi près cette effrayante armée. Son regard permet également au téléspectateur de découvrir l'étendue de la menace. Samwell sera d'ailleurs aussi le premier protagoniste capable de tuer un Marcheur blanc¹⁵³. Dans la saison 5, bien que Jon ait déjà affronté un revenant et aperçu un Autre, c'est la première fois qu'il se retrouve face à l'entièreté de leur armée. Dans la saison 7,

¹⁵⁰ *GOT*, saison 5, épisode 8, « Hardhome ».

¹⁵¹ *GOT*, saison 7, épisode 6, « Beyond the Wall ».

¹⁵² *GOT*, saison 7, épisode 7, « The Dragon and the Wolf ».

¹⁵³ *GOT*, saison 3, épisode 8, « Second Sons ».

Daenerys, qui doutait encore, ne peut plus nier l'ampleur du danger, et Cersei se retrouve contrainte d'admettre son existence. L'apparition des morts en journée correspond donc à leur intrusion dans le monde des vivants, obligeant ces derniers à y croire.

Deux autres scènes voient encore les Marcheurs blancs apparaître en plein jour. La première, dans l'épisode 5 de la saison 6, nous montre la création du premier Marcheur blanc par les Enfants de la Forêt¹⁵⁴. Cette genèse a lieu en pleine journée, au nord de ce qui sera plus tard le Mur. À cette époque, nous pouvons voir que cette région n'était pas encore recouverte de neige. Au contraire, l'herbe s'étend à perte de vue, dans ce qui ressemble plus à un printemps. Cela vient d'une part renforcer le lien entre hiver et Marcheurs blancs – que nous avons développé dans le point précédent – mais également leur rapport avec les ténèbres. La seconde scène se déroule à la fin de la saison 7, quand le Roi de la Nuit parvient à détruire le Mur¹⁵⁵. Lorsque l'armée se présente au pied de ce dernier, il fait relativement sombre, ambiance typique d'un climat hivernal neigeux. Cependant, le téléspectateur peut entrevoir à certains moments le ciel clair entre les nuages, laissant supposer qu'il fait encore jour. En outre, la vue du haut du Mur semble dégagée, ce qui n'est pas possible la nuit. Dans cet épisode, plus l'armée se rapproche du Mur, plus l'obscurité grandit. À nouveau, les morts surgissent dans le monde des vivants, et cette fois-ci, l'intrusion est double. En effet, non seulement ils apparaissent en journée, mais ils vont aussi franchir le Mur, dernière frontière physique avec le royaume des humains.

Ces différentes apparitions en journée ne viennent finalement que renforcer le lien que l'armée des morts entretient avec la nuit. En effet, leurs manifestations diurnes symbolisent leur intrusion dans un monde qui n'est pas le leur. En outre, lors de la création du premier Marcheur blanc, la journée a rapidement laissé place à une période que l'Histoire a retenue sous le nom de « Longue nuit », qui a vu les Marcheurs blancs dévaster une première fois le continent. De même, dans la scène finale de la saison 7, lorsqu'ils franchissent le Mur, ils amènent avec eux les ténèbres. Toutes les scènes qui se passent après leur intrusion au sud du Mur ne se déroulent que la nuit. C'est le cas notamment de l'épisode 3 de la saison 8, qui voit l'affrontement final entre les vivants et les morts. Cet épisode s'intitule d'ailleurs « The Long Night », le Roi de la nuit souhaitant plonger le monde dans une nuit éternelle. En franchissant le Mur, son étrange

¹⁵⁴ *GOT*, saison 6, épisode 5, « The Door ».

¹⁵⁵ *GOT*, saison 7, épisode 7, « The Dragon and the Wolf ».

armée amène les ténèbres avec elle, semant la mort et le chaos sur son passage. Le royaume des vivants laisse ainsi progressivement place à celui des morts.

2. Espace

Après avoir examiné les circonstances temporelles qui favorisent nos manifestations, nous allons maintenant nous intéresser à leur ancrage spatial. En effet, si l'armée des morts n'apparaît pas n'importe quand, elle ne surgit pas n'importe où non plus. Les lieux de son apparition ne sont pas anodins et contribuent à la mise en scène de son irruption dans le monde des vivants.

2.1. Au-delà du Mur...

Le récit du jeune prêtre Walchelin se déroule à Lisieux en Normandie, région qui sera également le théâtre des aventures de Richard sans Peur. Dans les deux cas, la *Mesnie Hellequin* surgit donc dans le nord de la France. Cependant, cette disposition géographique semble, dans ces deux témoins, dépendre uniquement du cadre spatio-temporel dans lequel la manifestation s'inscrit, le Nord ne revêtant pas de signification particulière. Le *Roman de Fauvel*, quant à lui, se déroule dans un cadre symbolique et allégorique dépourvu d'indications géographiques précises. Au contraire, dans *Game of Thrones*, le Nord apparaît comme le berceau des Marcheuses blancs et de leur armée, ce qui lui confère une importance capitale. En outre, le Nord, tel qu'il est construit dans cet univers, reflète un certain imaginaire géographique médiéval. Pour ces raisons, nous allons donc rapidement nous pencher sur ce point.

Dans *Game of Thrones*, le Nord renvoie à deux réalités géographiques différentes, les deux étant pourtant situées au nord de Westeros. Dans le royaume des Sept Couronnes, le Nord correspond à un large territoire qui s'étend du Neck¹⁵⁶ jusqu'au Mur. À lui seul, le Nord est aussi grand que les six autres couronnes du royaume, mais il est moins densément peuplé. Cette région est exposée à de virulents et longs hivers, dureté qui se retrouve également dans le caractère des Nordiens¹⁵⁷. La conception du monde dans *Game of Thrones* se base sur une théorie déjà répandue au Moyen Âge : la théorie des climats de Ptolémée, selon laquelle les mœurs et les coutumes sont intimement liées au climat dominant de la région¹⁵⁸. Ce déterminisme géographique polarise le monde, en créant une opposition nette entre le Nord et le Sud. Le premier, région du froid et des conditions extrêmes, relativement mal connu et

¹⁵⁶ Région marécageuse qui marque la frontière entre le nord et le sud des Sept Couronnes.

¹⁵⁷ Dans *Game of Thrones*, les Nordiens désignent les habitants du nord du continent.

¹⁵⁸ BESSON Florian, BRETON Justine, *op.cit.*, pp. 29-37.

sombre, est souvent associé à la barbarie, à la violence ou encore à l'hérésie. Cette représentation se retrouve dans la plupart des séries télévisées qui mettent en scène un nord médiéval¹⁵⁹. La fantasy a, quant à elle, développé une longue tradition littéraire autour du Nord maléfique. Généralement hostile, le Nord y est souvent le repère du seigneur ténébreux¹⁶⁰. Le Sud, bénéficiant d'un climat plus clément, renvoie généralement à la lumière et la sophistication. Cette polarisation se retrouve dans l'univers de G.R.R. Martin. Winterfell, située au nord du royaume, est le foyer des Stark et donc le centre du pouvoir nordique. Plus sobre, l'architecture de cette forteresse diffère de celles riches et raffinées que nous pouvons rencontrer au sud du Neck¹⁶¹. Au niveau social, certaines différences apparaissent également. Les seigneurs nordiens¹⁶² ne règnent pas de la même façon que leurs homologues du Sud, ils se battent encore en cotte de maille et ne revêtent pas les armures scintillantes des chevaliers méridionaux¹⁶³. La religion pratiquée dans le Nord est également plus ancienne que celle du reste du pays. Dans *Game of Thrones*, les Nordiens sont les seuls à encore vénérer les Anciens Dieux, le reste des Sept Couronnes pratiquant la religion des Sept.

En outre, le Nord désigne également une autre étendue géographique, située encore plus au nord du monde connu, au-delà du Mur, que les Sauvageons, aussi appelés le Peuple libre, considèrent comme le seul véritable Nord¹⁶⁴. L'Histoire semble s'y être arrêtée, on y retrouve une société encore plus éloignée du système sophistiqué du Sud¹⁶⁵, les sauvageons étant perçus comme des barbares. Cette région est également peuplée de créatures anciennes ou surnaturelles, comme les mammouths et les géants. C'est aussi le berceau des Marcheurs blancs et de leur armée de morts. Cet extrême Nord se construit donc en forte opposition avec le reste du continent, duquel il est séparé par un impressionnant mur de glace. Ce dernier, bâti après la Longue Nuit pour protéger le monde des Marcheurs blancs, est depuis des millénaires la base de la Garde de Nuit. Dans la saison 6, Benjen Stark explique que le Mur n'est pas fait uniquement de glace, mais qu'il a été construit à l'aide d'une puissante magie¹⁶⁶. Tant qu'il sera debout, les Marcheurs blancs ne pourront pas passer de l'autre côté. Le Mur apparaît dès lors comme une frontière magique et puissante entre deux royaumes, celui des morts au Nord et

¹⁵⁹ FACCHINI Riccardo, IACONO Davide, art.cit.

¹⁶⁰ BESSON Florian, BRETON Justine, *op.cit.*

¹⁶¹ Pour de plus amples informations sur les forteresses dans *GOT*, cf. COLIN Margot, *Voyage entre mythe et réalité : les châteaux dans « Game of Thrones »*, Louvain-la-Neuve, UCL, FIAL, 2019.

¹⁶² Adjectif utilisé dans la saga pour qualifier les seigneurs du nord de Westeros.

¹⁶³ LARRINGTON Carolyne (auteur), BOURGUILLEAU Antoine (trad.), *op.cit.*, pp. 77-127.

¹⁶⁴ FACCHINI Riccardo, IACONO Davide, art.cit.

¹⁶⁵ BESSON Florian, BRETON Justine, *op.cit.*

¹⁶⁶ *GOT*, saison 6, épisode 10, « Winds of Winter ».

celui des vivants au Sud. Cette image est d'ailleurs reprise par plusieurs personnages tout au long de la série, la Garde de Nuit se définissant comme le « bouclier protecteur des royaumes humains »¹⁶⁷.

Le Nord et le Sud se construisent donc comme deux mondes différents. Cette distinction est renforcée par la fin de la série, quand Jon Snow et les Sauvageons repartent au nord de ce qui reste du Mur. Tout au long de la série déjà, franchir le Mur constitue une action transgressive et éphémère. Les personnages qui le traversent, peu importe le sens, ne restent jamais longtemps de l'autre côté. Ils finissent soit par mourir, soit par rentrer chez eux, comme s'il leur était impossible de séjourner éternellement dans un monde auquel ils n'appartiennent pas. La seule exception semble être Vère et son bébé, qui parviennent, grâce à Samwell, à se forger une véritable place de l'autre côté. À la fin de la série, les sauvageons repartent au nord du Mur et Tormund encourage Jon à les accompagner. Cette action, qui pourrait apparaître comme une exception, est en réalité logique. En effet, à la fin de la saison 5, Jon est assassiné par des mutins¹⁶⁸, avant d'être ramené à la vie par la Femme Rouge au début de la saison 6¹⁶⁹. Dès lors, il est lui aussi une sorte de revenant, sa place n'est donc plus du côté des vivants. Tormund lui dit d'ailleurs dans le dernier épisode de la série qu'il appartient au Nord, le vrai¹⁷⁰.

2.2. De la forêt à la ville

L'étrange troupe d'Hellequin apparaît à divers endroits, de l'imprécision relative – dehors, sur le chemin, dans la rue – à une localisation plus spécifique comme une clairière ou la forêt¹⁷¹. Ce type d'apparitions survient donc généralement dans des lieux isolés. Dans le récit d'Orderic Vital, la *Mesnie Hellequin* surgit quand le prêtre Walchelin est seul, dans un lieu éloigné de toute habitation.

*Vnde dum solus rediret, et longe ab hominum habitatione remotus iret, [...]*¹⁷²

Dans la plupart des récits recensés dans la monographie de Karin Ueltschi-Courchinoux, l'apparition de la *Mesnie* se produit dans la forêt¹⁷³. Dans *Le Romant de Richart* et son adaptation en prose, *Richart sans Paour*, Richard rencontre en effet Hellequin au milieu des bois. Dans la littérature médiévale, la forêt incarne le lieu des « merveilles », endroit où tout

¹⁶⁷ G.R.R. MARTIN, *A Game of Thrones*, op.cit.

¹⁶⁸ GOT, saison 5, épisode 10, « Mother's Mercy ».

¹⁶⁹ GOT, saison 6, épisode 2, « Home ».

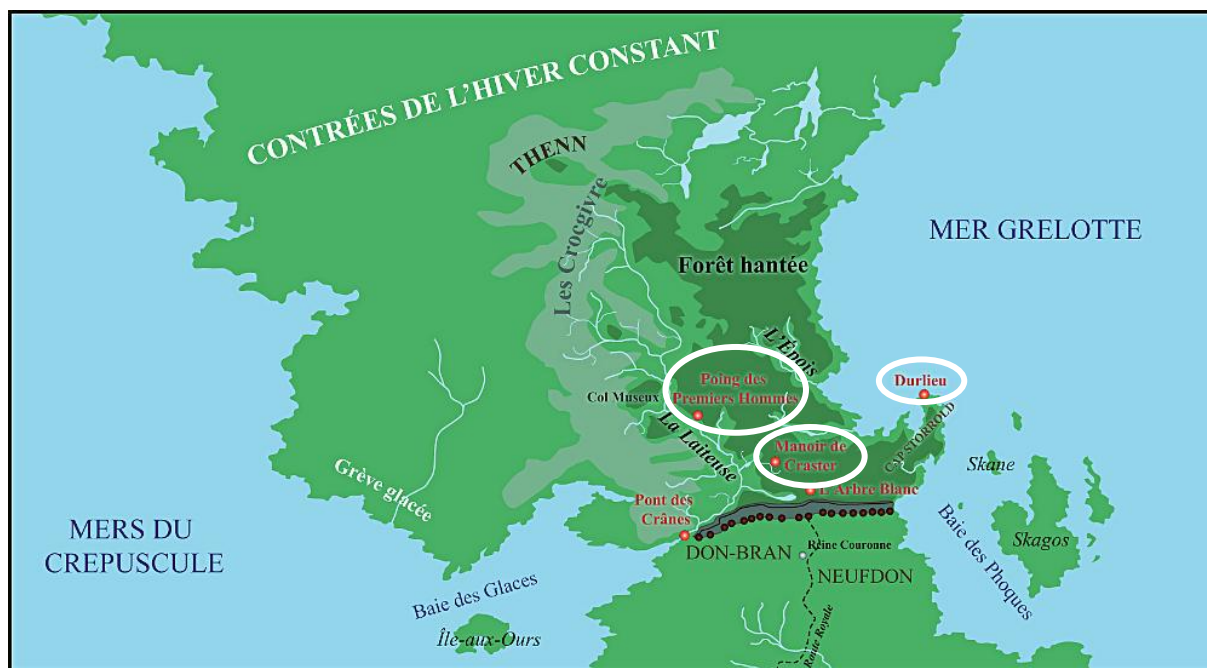
¹⁷⁰ GOT, saison 8, épisode 6, « The Iron Throne ».

¹⁷¹ LECOUTEUX Claude, « Chasse sauvage/Armée furieuse : quelques réflexions », art.cit.

¹⁷² ORDERIC VITAL, *Historia ecclesiastica*, VIII, 17, lignes 7-8, éd. cit., pp. 236-238.

¹⁷³ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, op.cit., pp. 270-279.

devient possible, même la rencontre avec des êtres qui ne sont pas censés exister¹⁷⁴. C'est le monde de tous les dangers, qui mettent parfois en jeu des pouvoirs surnaturels. La forêt est également dangereuse en elle-même, par son immensité et son opacité. Elle se définit comme le lieu de l'errance aveugle, Richard s'y perd d'ailleurs plusieurs fois. La forêt se construit donc comme un espace intermédiaire, qui échappe au contrôle de l'homme¹⁷⁵. Elle marque la frontière entre le monde des hommes et l'Autre Monde, permettant également le passage entre les deux. Elle offre donc un espace privilégié aux apparitions surnaturelles.



La Garde de Nuit (2022), *Carte de l'Au-delà du Mur*, Wikifandom La Garde de Nuit, https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Au-del%C3%A0_du_Mur.

Dans *Game of Thrones*, nous retrouvons également cet imaginaire sombre de la forêt. Au-delà du Mur s'étend la Forêt Hantée¹⁷⁶, une large étendue boisée faisant l'objet de nombreux fantasmes populaires. Les croyances en font le nid des loups-garous ou encore le repère des géants. Bercés par ces légendes depuis leur enfance, la plupart des nouveaux patrouilleurs de la Garde de Nuit redoutent leur première mission dans cette forêt. Cette dernière abrite plusieurs

¹⁷⁴ DUBOST Francis, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale XII^e-XIII^e siècle : l'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*, Paris, Honoré Champion, 1991, pp. 316-330.

¹⁷⁵ CAVAGNA Mattia, « Le désert-forêt dans le roman de *Partonopeus de Blois* », dans *Partonopeus in Europe*, Actes du colloque e Sheffield (juillet 2003), *Mediaevalia*, 26 (2005), pp. 213-229.

¹⁷⁶ « Forêt Hantée », sur la Garde de Nuit [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=For%C3%AAt_Hant%C3%A9e, page consultée le 04/06/2025.

villages sauvageons¹⁷⁷, et la majorité des scènes qui ont lieu au-delà du Mur s'y déroulent, notamment celles qui voient surgir les Marcheurs Blancs. C'est en effet dans cette forêt qu'ils apparaissent pour la première fois, lorsque les patrouilleurs se font surprendre dans la scène liminaire du roman et de la série¹⁷⁸ ; on y retrouve aussi le Manoir de Craster, où Jon voit pour la première fois un Marcheur blanc emmener un nouveau-né¹⁷⁹, le Poing des Premiers Hommes¹⁸⁰, où la Garde de Nuit est décimée par l'armée des morts ou encore Durlieu¹⁸¹, dernier hameau sauvageon, dévasté par les Autres dans la saison 5¹⁸².

La plupart des manifestations se produisent donc dans la forêt. Au-delà des significations préalablement présentées, cette configuration permet également de mettre en évidence un autre élément important : la présence d'un (ou plusieurs) arbre(s) agissant comme point de contact entre le monde des humains et l'Ailleurs. Dans le récit d'Orderic Vital, d'abord, le prêtre Walchelin se trouve dans un lieu isolé lorsqu'il entend la mystérieuse armée approcher. Il décide donc de se cacher derrière les quatre néfliers qu'il aperçoit, dans un champ éloigné du chemin.

*Tandem quattuor mespuleas arbores in agro procul a calle prospexit ad quas latitandi causa donec equitatus pertransiret cito diuertere uoluit.*¹⁸³

Richard sans Peur rencontre, quant à lui, la *Mesnie* dans les bois, et trouve Hellequin sous une aubépine (« **Soubz unë [aub]espine** vont Helequin trouver » v. 139)¹⁸⁴. Dans *Game of Thrones*, le barral, arbre sacré emblématique du Nord, joue un rôle important dans l'histoire des Marcheurs blancs. Lors de la création du premier d'entre eux par les Enfants de la Forêt, l'homme qui a été transformé était ligoté contre un de ces arbres¹⁸⁵. C'est également au pied d'un barral, situé dans le jardin de Winterfell, qu'a lieu l'affrontement final avec le Roi de la Nuit ; c'est à cet endroit qu'Arya Stark le poignarde, détruisant avec lui les autres Marcheurs blancs et l'ensemble des morts combattant pour eux¹⁸⁶. Le barral encadre donc le cycle des Marcheurs blancs, il est à la fois le témoin de leur création et le théâtre de leur anéantissement.

¹⁷⁷ « Sauvageon » est l'adjectif employé dans la version française de *A Song of Ice and Fire* et *Game of Thrones*. Il se rapporte au second nom donné au Peuple libre, les « Sauvageons ».

¹⁷⁸ *AGOT*, chapitre 1, prologue, pp. 1-11.

GOT, saison 1, épisode 1, « Winter is coming ».

¹⁷⁹ *GOT*, saison 2, épisode 2, « The Night Lands ».

¹⁸⁰ *GOT*, saison 2, épisode 10, « Valar Morghulis ».

¹⁸¹ *GOT*, saison 5, épisode 8, « Hardhome ».

¹⁸² Voir la carte à la page précédente.

¹⁸³ ORDERIC VITAL, *Historia ecclesiastica*, VIII, 17, lignes 17-19, éd. cit., p. 238.

¹⁸⁴ *Le Romant de Richart*, éd. cit., p. 41.

¹⁸⁵ *GOT*, saison 6, épisode 5, « The Door ».

¹⁸⁶ *GOT*, saison 8, épisode 3, « The Long Night ».

Dans ces trois récits, l'arbre se retrouve donc intimement lié à nos apparitions et semble faire le lien entre le monde des vivants et les manifestations surnaturelles. Le prêtre Walchelin ne voit l'armée qu'une fois caché près des néfliers, Richard trouve Hellequin sous l'aubépine, et le barral voit à la fois la création et l'extinction des Marcheurs blancs. Dans les deux premiers textes, les arbres mentionnés sont assez semblables – le néflier est d'ailleurs aussi appelé « aubépine d'Allemagne »¹⁸⁷ – et sont tous les deux connus au Moyen Âge pour leurs vertus médicinales¹⁸⁸. L'aubépine est au centre d'une multitude de croyances¹⁸⁹. Elle symbolise à la fois la pureté et la protection, et est également associée à l'acte sexuel. Dès l'Antiquité, l'aubépine se retrouve dans de nombreux rites liés au mariage. Dans la tradition celtique, des guirlandes d'aubépine venaient décorer les maisons lors de la fête de Beltane, qui célébrait le retour de la lumière. Cet arbre est aussi considéré comme le refuge des fées, et apparaît dans les légendes comme un seuil vers l'Autre Monde. Cette image est d'ailleurs souvent reprise dans les œuvres de fantasy. Dans la série *L'Épouvanteur* de Joseph Delaney par exemple, l'aubépine est le repère des gobelins. En outre, les relations étroites qu'elle entretient avec l'Autre Monde lui confèrent le titre d'arbre protecteur. Cet arbre était souvent utilisé pour contrer les mauvais sorts et les envoûtements. Cet aspect de protection se retrouve dans le récit d'Orderic Vital, le prêtre Walchelin se mettant à l'abri derrière les néfliers. Dans *Game of Thrones*, le barral, bien que plus grand et plus imposant que l'aubépine, partage les mêmes symboliques. Selon les légendes, les Enfants de la Forêt ont sculpté sur les troncs des barrals des visages étranges, qui permettaient à leurs vervoyants¹⁹⁰ de voir à travers eux¹⁹¹. Dans le repère de la Corneille à trois yeux, les racines d'un imposant barral permettent à Bran Stark de voir ce qu'il s'est passé avant ou ce qu'il se passe ailleurs dans le monde. La signification de ces arbres va évoluer avec l'arrivée des Premiers Hommes, qui voient dans ces visages

¹⁸⁷ « Néflier », sur *Wikipédia* [en ligne] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%A9flier>, page consultée le 04/06/2025.

¹⁸⁸ MARAGE Damien, JACCOTTEY Luc « Un nouveau groupement à néflier (*Mespilus germanica* L.) dans le domaine continental français », dans *Le Journal de botanique*, n°50, 2010, pp. 27-32.

¹⁸⁹ ZAHARDONIA, « L'Aubépine », sur *Monde fantasy* [en ligne] : <https://www.monde-fantasy.com/aubepine/>, page consultée le 04/06/2025.

¹⁹⁰ Les vervoyants sont une caste des Enfants de la Forêt, considérés comme des « sages » par les mestres. Leur don leur permet de voir à travers les barrals ce qu'il se passe dans le monde, ou même le passé. Ils sont des change-peaux très puissants (cf. « Vervoyants », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Vervoyants>, page consultée le 04/06/2025). Ces derniers sont des êtres capables de s'introduire par la pensée dans l'esprit des animaux et de les guider (cf. « Change-peau », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Change-peau>, page consultée le 04/06/2025). Dans *Game of Thrones*, les dons des change-peaux et des vervoyants se retrouvent aussi chez certains Sauvageons. Bran Stark, après sa chute dans la première saison, qui le laisse paraplégique, se voit également doté de ces capacités.

¹⁹¹ « Barral », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Barral>, page consultée le 04/06/2025.

dégoulinants de sève rouge, comme s'ils pleuraient du sang, la représentation de leurs dieux. Dans le Nord, les barrals restent fortement liés aux Anciens Dieux. Les Nordiens sont persuadés qu'il est impossible de mentir devant ces arbres, et font de ces arbres les témoins de tous les événements importants, comme les mariages ou les serments. C'est devant un de ces arbres que Jon Snow prononce les vœux de la Garde de Nuit. Dans l'épisode « La Longue Nuit », lors de l'affrontement final, le barral semble également jouer son rôle protecteur sur les enfants Stark, qui l'emportent sur le Roi de la Nuit. Comme pour l'aubépine, le barral est donc intimement lié aux traditions comme le mariage, ouvre une porte vers un Ailleurs, avec les Marcheurs blancs, et joue le rôle de protecteur pour ceux qui le vénèrent.

Nos apparitions entretiennent donc un lien privilégié avec les endroits isolés, et en particulier la forêt. Dans *Game of Thrones*, cette dernière opère son rôle de lieu de passage. Dans la littérature médiévale, l'errance d'un personnage dans la forêt lui permet de passer du monde des hommes à l'Autre Monde¹⁹². Le trajet se fait le plus souvent dans ce sens-là, mais l'inverse est également possible. Dans *Le Romant de Richart*, le duc se perd au milieu de la forêt avant de tomber sur la *Mesnie Hellequin*. Après cette rencontre, il se perd à nouveau avant de pouvoir ressortir de la forêt et retrouver le monde des hommes. Dans *Game of Thrones*, la forêt permet cette fois le passage de l'entité merveilleuse, les Marcheurs blancs et leur armée, vers le royaume des humains. La sortie de la forêt est d'ailleurs marquée par le franchissement d'une autre frontière physique : le Mur. Dans la série, les Marcheurs blancs et leur armée vont, à deux reprises, envahir la ville. Il s'agit à nouveau d'une innovation volontaire de la part des *showrunners*. En effet, si la seconde invasion se produit dans la partie de la série qui a dépassé le roman, la première correspond à une modification délibérée de l'intrigue, que nous avons déjà eu l'occasion d'aborder précédemment : la visite de Jon Snow à Durlieu. Le choix opéré par David Benioff et D.B. Weiss permet de donner à Jon un rôle plus actif, mais aussi de montrer à nouveau l'armée des morts et de déployer cette fois toute sa puissance dévastatrice. Dans l'épisode 8 de la saison 5, le téléspectateur admire avec effroi le déferlement de l'armée des morts sur Durlieu, dernière enclave encore habitée du Peuple libre. Pour envahir ce village, les cadavres furieux franchissent puis détruisent les fortifications de bois qui l'entourent, annihilant ainsi la frontière entre eux et les humains. Dans cette scène, les revenants quittent donc pour la première fois la forêt pour envahir le monde des hommes. La seconde invasion d'une ville par l'armée des morts se produit dans la dernière saison. Lors de la bataille finale, le combat contre les Autres commence en dehors de Winterfell, mais les morts finissent par franchir les murs de

¹⁹² CAVAGNA Mattia, art.cit.

la forteresse. Ils pénètrent ainsi dans l'enceinte du château, ravageant tout sur leur passage¹⁹³. Ces invasions urbaines apparaissent comme des exceptions par rapport au corpus de sources médiévales, dans lesquelles les apparitions de la *Mesnie Hellequin* se limitent aux lieux isolés. Le charivari en revanche est un phénomène typiquement urbain. Les participants, qui figurent la troupe sauvage, envahissent la ville pour manifester leur désaccord. C'est d'ailleurs ce qui se produit dans *Le Roman de Fauvel*. Cependant, le désordre éphémère occasionné par le charivari n'est en rien comparable à la violence exponentielle déployée par l'armée des morts dans *Game of Thrones*. Certes, les deux phénomènes envahissent l'espace urbain, mais le second y impose des dégâts irréversibles, semant même la mort sur son passage.

Dans *Game of Thrones*, ce passage de la forêt à la ville permet une nouvelle fois de figurer l'irruption des morts dans le monde des vivants. La forêt, nous le rappelons, constitue un espace privilégié pour les manifestations surnaturelles. Elle représente le monde de l'Ailleurs. La ville, quant à elle, est une construction typiquement humaine. Elle figure par son organisation le monde des vivants. Durlieu forme, au milieu de la Forêt Hantée, une petite enclave humaine. L'attaque des Marcheurs blancs sur ce dernier hameau sauvageon constitue la première vraie incursion de ces entités surnaturelles dans le monde des vivants. Les morts, en franchissant les murs en bois de cette petite ville, pénètrent pour la première fois un espace qui n'est pas le leur. Cette apparition se produit d'ailleurs en plein jour. De même, la bataille de Winterfell dans la dernière saison correspond au moment précis où les morts investissent totalement le monde des vivants. Cette scène, contrairement à celle de Durlieu, se passe de nuit. En effet, en franchissant le Mur à la fin de la saison 7, les Marcheurs blancs ont amené l'Hiver avec eux, leur monde envahissant peu à peu celui des humains. En franchissant les murailles de cette ville, ils abolissent les frontières entre les deux mondes, ne laissant bientôt plus que mort et dévastation derrière eux, avant d'être finalement arrêtés dans leur progression, lorsqu'Arya vainc le Roi de la Nuit.

Cette image du peuple envahissant, qui franchit un Mur pour pénétrer le monde des humains, rappelle les figures apocalyptiques de Gog et Magog¹⁹⁴. Issues de traditions bibliques, chrétiennes, juives et islamiques, ces deux figures sont associées à des forces chaotiques venues des confins du monde et destinées à jouer un rôle lors de la fin des temps. Dans la tradition chrétienne médiévale, elles deviennent le symbole des nations païennes à l'extérieur du monde chrétien. Ainsi, dans la littérature entourant la figure d'Alexandre, les redoutables peuples Gog

¹⁹³ *GOT*, saison 8, épisode 3, « The Long Night ».

¹⁹⁴ BESSON Florian, BRETON Justine, *op.cit.*, pp. 33-37.

et Magog sont associés aux Turcs¹⁹⁵. Dans *Game of Thrones*, l'armée des morts reprend cette image de peuple sauvage et apocalyptique envahissant le monde connu et détruisant tout sur son passage.

3. Environnement sonore : entre silence et fracas

Après avoir étudié le cadre spatio-temporel dans lequel s'inscrivent nos apparitions, il convient de nous attarder sur un élément qui se démarque dans chacun de nos témoignages : l'environnement sonore. En effet, nos manifestations sont toutes entourées d'un contexte sonore spécifique et significatif. D'Orderic Vital à *Game of Thrones*, le son semble jouer un rôle primordial.

Lors de certaines apparitions, les témoins entendent avant même de voir l'étrange cortège. Dans l'*Histoire ecclésiastique*, Walchelin, seul sur le chemin, entend un bruit, comme le mouvement d'une grande armée. Pensant qu'il s'agit de celle de Robert de Bellême, il décide de se cacher pour éviter le danger. Il ne voit passer l'armée que dans un second temps. Le bruit que produit cette dernière est la première chose qu'il perçoit et suffit à l'effrayer.

*Unde dum solus rediret, et longe ab hominem habitatione remotus iret, **ingentem strepitum uelut maximi exercitus cepit audire** et familiam Roberti Belesmensis putauit esse, quae festinaret Curceium obsidere. [...] **Audito itaque tumultu** inordinate properantium **timuit** [...] Tandem quattuor mespuleas arbores in agro procul a calle prospexit ad quas latitandi causa donec equitatus pertransiret cito diuertere uoluit.*¹⁹⁶

Dans *Le Romant de Richart*, le duc erre dans la forêt, quand il voit passer près de lui des chiens de chasse, puis il entend les cris de rabattage (*huer*) des chasseurs (*veneürs*). Contrairement à Walchelin, quand Richard entend les bruits de chasse, il ne prend pas peur et décide même d'aller vers la source du bruit pour découvrir qui ose chasser dans ses bois sans sa permission. Dans ce témoin, le son précède l'apparition d'Hellequin, même si certains éléments de l'apparition (les chiens) sont visibles avant que le moindre son ne soit *ouy*. Dans l'adaptation en prose, le traitement de la donnée sonore est assez semblable : Richard voit les chiens, et entend ensuite les bruits de chasse. Gilles Corrozet propose ensuite un épisode inédit. En effet, le duc croise d'abord trois chevaliers noirs, avant de rencontrer Hellequin, mais le bruit précède bien ces deux apparitions.

¹⁹⁵ DESREUMAUX Alain, « Alexandre, la Couronne et la Croix : le rêve syriaque du royaume perdu », dans *Mélanges de l'École française de Rome*, tome 112, 2000, pp. 43-49.

¹⁹⁶ ORDERIC VITAL, *Historia ecclesiastica*, VIII, 17, lignes 7-19, éd. cit., p. 238.

*Le duc Richart print tant par le boys a errer
 Que levriers et braques vit devant luy passer,
 Et grant mecte de chiens et courir et troter,
 Puis ouï veneürs et huer et crier.*

*Et quant le duc ouï dedans son boys la chasse,
 Oncques n'en eut pāour ne ne mua sa face,
 Ains jura celuy Dieu qui le monde compasse
 Qu'i sçaura que ce est qui sans son congé chasse.¹⁹⁷*

Dans *Game of Thrones*, deux scènes de la série illustrent la prépondérance du son sur l'image. La première se passe au début de la saison 3, quand les hommes de la Garde de Nuit se font massacrer au Poing des Premiers Hommes¹⁹⁸. Le premier épisode de cette saison commence sur un écran noir, et le téléspectateur ne perçoit que les sons : bruits d'armes, râles et cris d'agonie. Ces derniers lui permettent de deviner ce qu'il se passe. Sa supposition est confirmée par la suite de l'épisode, quand il apprend que la majeure partie des patrouilleurs sont morts au cours de cette attaque. La seconde scène se situe, quant à elle, dans la dernière saison, lors de l'affrontement final avec l'armée des morts¹⁹⁹. Les forces rassemblées par Jon Snow sont en attente devant les murs de Winterfell. La Femme Rouge embrase, par une incantation magique, les sabres des Dothrakis, avant que ces derniers ne donnent la charge sur leurs ennemis, encore invisibles à l'écran. Jon et Daenerys observent la scène depuis les hauteurs, et le téléspectateur la voit donc de leur point de vue. Seul un court plan plus rapproché laisse entrevoir les morts, avant de revenir à un plan d'ensemble. Le téléspectateur observe de loin les sabres embrasés s'éteindre les uns à la suite des autres, tout en entendant des bruits de bataille, une nouvelle fois sans jamais voir l'ennemi. Cette scène se finit sur les quelques survivants qui reviennent en courant vers Winterfell. Après ce premier assaut, c'est au tour des morts d'attaquer les défenses de la ville, et ils apparaissent enfin à l'écran.

Dans la série, les apparitions des Marcheurs blancs face aux frères jurés de la Garde de Nuit sont marquées par un élément sonore spécifique : le retentissement du cor. Cette spécificité est déjà présente dans les romans. La Garde de Nuit possède en effet un système codé permettant de signaler l'arrivée de quelqu'un (ou quelque chose) tout en précisant de qui (ou quoi) il s'agit.

¹⁹⁷ *Le Romant de Richart*, vv. 93-100, éd.cit., p. 40.

¹⁹⁸ *GOT*, saison 3, épisode 1, « Valar Dohaeris ».

¹⁹⁹ *GOT*, saison 8, épisode 3, « The Long Night ».

Ainsi, un coup de cor signale le retour d'un patrouilleur, deux coups l'arrivée de sauvageons, trois celle des Marcheurs blancs. Ce code est particulièrement mis en tension dans l'épisode 10 de la saison 2, lorsque la Garde de Nuit est attaquée par l'armée des morts au Poing des Premiers Hommes²⁰⁰. Cette scène est déjà particulièrement marquante dans le roman. Dans ce dernier, l'onomatopée « Uuuuuuuuhoooooooooooo » figure le son du cor, qui apparaît donc trois fois dans ce passage²⁰¹. Un ou plusieurs paragraphes descriptifs viennent entrecouper les différents coups, créant ainsi une tension quant au nombre total de coups qui vont retentir. Chaque coup de cor est également plus long que le précédent, comme le suggère l'augmentation du nombre de voyelles d'une onomatopée à l'autre. Dans le dernier épisode de la saison 2, cette tension est reproduite à l'écran, chaque coup de cor étant suivi d'un silence pesant, jusqu'au retentissement du troisième coup, semant la panique chez les personnages. L'utilisation du cor comme signal n'est pas anodine. Cette composante est déjà présente dans *La Chanson de Roland* par exemple, lorsque Roland sonne du cor pour prévenir Charlemagne de l'attaque dont l'arrière-garde est victime. Le cor se retrouve également dans l'univers de la chasse, dont il est un élément sonore spécifique.

Dans toutes les apparitions, le son vient briser le silence. Dans le récit d'Ordéric Vital, Walchelin marche seul, loin de toutes les habitations humaines, pendant la nuit. Nous pouvons donc supposer qu'il faisait calme et silencieux au moment où il a entendu l'armée approcher. Richard erre également seul dans sa forêt durant la nuit. Les bruits de chasse qu'il entend viennent donc aussi briser le calme environnant. Dans *Le Roman de Fauvel*, le charivari prend place le soir, quand tout le monde est parti se coucher. L'apparition de la troupe vient donc aussi troubler la paix de la ville endormie. Dès lors, nous remarquons dans chacune de ces manifestations un jeu entre le silence et le vacarme, ce dernier venant briser, de manière parfois fracassante, le premier. Nos cortèges surgissent dans le bruit, qui les précède parfois, faisant ainsi irruption dans le paysage tant visuel que sonore. Dans *Game of Thrones*, les apparitions des Marcheurs blancs et des morts sont aussi rythmées par ces jeux entre le silence et le tumulte. Cette alternance se retrouve notamment dans l'épisode 8 de la saison 3, quand Samwell, Vère et son bébé, alors en errance au nord du Mur, tentent de regagner Châteaunoir²⁰². Une fois la nuit tombée, ils trouvent refuge dans une maisonnette abandonnée. Ils sont assis autour du feu, dans le calme relatif de la forêt, quand ils entendent soudainement le croassement de plus en plus puissant des corbeaux à l'extérieur. Samwell décide donc d'aller voir dehors, alors que

²⁰⁰ *GOT*, saison 2, épisode 10, « Valar Morghulis ».

²⁰¹ *ASOS*, chapitre 1, prologue, pp. 16-17.

²⁰² *GOT*, saison 3, épisode 8, « Second Sons ».

Vère, consciente du danger, essaie de l'en dissuader. Samwell observe le comportement étrange des corbeaux et perçoit soudainement du mouvement sur sa gauche. Les corbeaux se taisent d'un coup. Il règne alors un silence glacial alors que le Marcheur blanc se rapproche des autres personnages. Dans cette scène, seule la musique est présente en fond pour venir en accentuer la tension. Lorsque Samwell se jette sur le Marcheur blanc, ce dernier brise son épée dans un son strident. À ce moment, le bébé se met à pleurer rompant ainsi le silence. Le Marcheur blanc tente de s'en emparer, quand Samwell se précipite sur lui et le poignarde avec du verredragon. Le Marcheur s'effondre alors à genoux dans un cri aigu, avant de se briser en mille morceaux. Les corbeaux se remettent à croasser, rythmant ainsi la fuite de Samwell, Vère et son bébé. Dans cette scène, l'alternance des silences et des bruits est porteuse de sens. Les corbeaux viennent interrompre le calme initial, prévenant ainsi du danger. L'arrivée du Marcheur blanc se fait dans un silence de mort, accentuant ainsi la tension et le danger qu'il représente. L'affrontement avec ce dernier ramène le bruit, dans une gradation ascendante qui atteint son climax quand Samwell le tue²⁰³.

Cette scène nous rappelle également une aventure de Richard sans Peur, dans *Le Romant de Richart*. Dans la première partie du roman, avant la rencontre du duc avec Hellequin, le démon Brudenmor, qui s'est vanté de pouvoir effrayer notre héros, tente une première fois de le faire au moment où Richard chevauche accompagné de son chien au milieu de la forêt. Il emmène avec lui plus de dix mille chouettes (*huas*), qui se précipitent dans des hululements bruyants sur Richard. Ce dernier n'en a pas du tout peur, et les chouettes s'en prennent alors à son chien.

*En la nuict que le diable le duc tempter alla
 Bien **dix mille huas** avecques luy mena ;
 [...]
Les huas vers Richart vindrent sans nul deloys
 Et tous ensemble allerent huer une foy.
 Quand Richart les ouÿt ne fut pas en effroys.
 Ains print avecques eulx **a huer et crier**,
 Dont **les huas** s'en allerent atainer et courser
 Que son chien luy allerent par morceaulx despecer²⁰⁴*

²⁰³ Nous reviendrons sur cette scène et sur ses liens profonds avec le charivari plus loin dans ce travail (cf. ci-dessous, pp. 88-90).

²⁰⁴ *Le Romant de Richart*, vv. 37-51, éd.cit., pp. 38-39.

Le bruit, notamment celui provoqué par les oiseaux – les chouettes ici, et les corbeaux dans *Game of Thrones* – semble accompagner les manifestations surnaturelles, en surgissant avec elles, ou en les précédant, comme une sorte d’annonce du danger.

Dans *Game of Thrones*, une fois le silence brisé, le vacarme régit les différentes apparitions, surtout les batailles directes entre les héros et l’armée des morts, comme lors de la bataille de Durlieu et celle de Winterfell. Dans ces épisodes, la bande sonore est obstruée par les bruits : celui des armes qui s’entrechoquent, les murailles ou remparts qui s’effondrent, les morts qui se meuvent dans des râles ou des grognements typiques des zombies, les cris aigus des Marcheurs blancs et ceux des hommes et femmes qui meurent. Lors de la bataille de Winterfell, les rugissements des dragons viennent s’ajouter à ce cocktail auditif. Cette surabondance de bruits se retrouve déjà chez Orderic Vital. Walchelin observe défiler différents groupes de personnes, dans un vacarme permanent. Le premier groupe, une troupe de piétons, déambule en portant toute une panoplie d’ustensiles du quotidien et en se lamentant sur leur sort et les souffrances qu’ils endurent. Les groupes suivants montrent des personnes punies pour leurs péchés, qui hurlent de douleur sous les tortures qu’ils reçoivent. Les clercs qui apparaissent ensuite crient le nom de Walchelin et le supplient de leur venir en aide. Enfin, les chevaliers qui surgissent en dernier sont lourdement armés, et se déplacent bruyamment, comme une armée qui se rend au combat. Tout le cortège est donc particulièrement bruyant, ce qui rompt totalement avec le silence de la situation initiale.

Depuis le haut Moyen Âge, le son occupe une place importante dans les manifestations infernales. Héritée de la littérature visionnaire, la « voix d’enfer » devient un *topos*, qui sera abordé ensuite par d’autres traditions littéraires, comme la littérature narrative romanesque²⁰⁵. Dans les textes les plus anciens, la voix constitue parfois le seul véhicule de la réalité mystérieuse. La composante acoustique permet d’établir le lien entre le monde terrestre et l’espace infernal. La voix surgit avec l’apparition démoniaque, et la disparition des démons est représentée par un effet de dissolution du son et un retour au calme.

À partir de la fin du XII^e siècle, la littérature visionnaire s’essouffle et la matière eschatologique se retrouve en partie absorbée par les productions burlesques et parodiques. Les éléments infernaux traditionnels subissent alors une déformation grotesque. Ainsi, l’image bruyante des démons rejoint la nouvelle tradition burlesque, comique et parodique. Le vacarme

²⁰⁵ CAVAGNA Mattia, « Les voix de l’au-delà. Notes sur l’imaginaire acoustique dans quelques évocations infernales de la littérature visionnaire, narrative et théâtrale », *Pris-Ma. Recherches sur la littérature d’imagination au Moyen Âge*, 24 (2008), pp. 27-53.

produit par le charivari dans *Le Roman de Fauvel* entre dans cette veine de fusion entre la matière infernale et la tradition carnavalesque. Dans ce texte, les sources de bruits sont diverses. Les participants se servent d'ustensiles de cuisine comme instruments, mais sont aussi équipés de cloches et de grelots, ou encore de tambours et de cymbales.

*L'autre **un bacin**, et sus feroient
Si fort que trestout estonnoient.
Li uns avoit **tantins a vaches**
Couzus sus cuisses et sus naches,
Et au dessus **grosses sonnettes**,
Au sonner et hochier **claretes** ;
Li autres **tabours et cimbares**,
Et **granz estrumenz** orz et sales,
Et **clicquetes et macequotes**,
Dont **si haus brais et hautes notes**
Fesoient que nul ne puet dire.²⁰⁶*

Ils sont également accompagnés d'un chariot avec une roue qui tourne dans un grincement épouvantable :

*Puis menoient un **chariot** ;
[...]
Si gran son et si variable,
Si let et si espoentable.²⁰⁷*

Le vacarme provoqué par le charivari est décrit dans le texte comme sans précédent :

*Puis fesoient une crierie,
Onques tele ne fu oïe²⁰⁸*

Hellequin y apparaît lui aussi en criant, et sa *mesnie* est décrite comme « enragée » :

*Il y ravoit un **grant jaiant**
Qui aloit trop forment **braiant** ;*

²⁰⁶ *Le Roman de Fauvel*, vv. 4875-4885, éd.cit., p. 582.

²⁰⁷ *Ibid.*, vv. 4887-4896, éd.cit., p. 586.

²⁰⁸ *Ibid.*, vv. 4899-4900, éd.cit., p. 588.

*Vestu ert de bon broissequin ;
Je croi que c'estoit **Hellequin**,
Et tuit li autre de sa **mesnie**
Qui le suivent **toute enragie**.²⁰⁹*

Dans *Le Roman de Fauvel*, le paysage sonore se trouve également enrichi par les œuvres musicales, particulièrement nombreuses lors du charivari. En effet, ce dernier est entrecoupé par plusieurs sottes chansons, déclamées par les participants, agrémentant ainsi le brouhaha général d'une note musicale. Nous retrouvons également dans le charivari le « Lai de Hellequines », qui est entonné par ces dernières après l'apparition d'Hellequin et s'étend sur quatre pages. Ces différentes insertions musicales participent à la création d'une ambiance burlesque. Dans *Game of Thrones*, la série bénéficie aussi d'une production musicale importante. Loin du ton comique des sottes chansons du charivari, la bande-son contribue ici à la mise en place d'une atmosphère lourde et angoissante, son intensité et ses variations créant une tension palpable.

Le paysage sonore des différentes apparitions s'avère donc particulièrement riche, et joue sur l'alternance entre le silence et le bruit. De la même manière que l'armée ou le cortège surgit dans le monde des vivants, le silence est brisé par le bruit. Ce dernier se déploie de manière et intensité différentes dans nos différents témoins. Cependant, il marque chaque fois l'apparition du phénomène surnaturel et connote le mal. En effet, dans les croyances médiévales, les êtres les plus bruyants sont le diable et les démons²¹⁰. Le vacarme est dès lors considéré comme démoniaque. Cette idée se retrouve aussi dans *Game of Thrones*, l'armée des morts étant également caractérisée par le tumulte qu'elle produit.

²⁰⁹ *Ibid.*, vv. 4913-4918, éd.cit., p.588.

²¹⁰ SCHMITT Jean-Claude, « Crieurs, cloches, chants et voix d'outre-tombe : les sons au Moyen Âge », dans *Sociétés et représentations*, n°49, printemps 2020, pp.27-48.

II. De la foule aux figures : anatomie de l'armée des morts

Après avoir rigoureusement étudié le cadre spatio-temporel et sonore dans lequel elle apparaît, nous allons maintenant nous intéresser à l'armée des morts en elle-même. Nous analyserons d'abord sa structure, avant de nous attarder sur les différents éléments qui la composent : les morts, les Marcheurs blancs et le Roi de la Nuit.

1. Organisation et composition

Dans les différents témoignages, nous avons affaire à des cortèges plus ou moins structurés, dont les composantes varient. Orderic Vital propose sans conteste l'armée la mieux organisée. Il décrit en effet une succession de six groupes distincts et bien définis : la foule de piétons armés d'ustensiles divers, les géants transportant les nains, les démons noirs torturant les criminels, les femmes montées sur des selles cloutées, l'armée de clercs et enfin les chevaliers. Jean-Claude Schmitt reconnaît dans cette armée trois grands ensembles, qu'il rattache au schéma trifonctionnel de la société médiévale²¹¹. Cette dernière est divisée en trois ordres : *oratores* (ceux qui prient), *bellatores* (ceux qui combattent) et *laboratores* (ceux qui travaillent). Le premier groupe, le plus disparate, correspond au troisième ordre, les clercs au premier et les chevaliers au deuxième. Ce témoignage présente donc une troupe très structurée, qui offre une typologie sociale des crimes et des peines appliquées. La présence des trois ordres implique que chacun est susceptible un jour de se retrouver dans cette armée. Tout le monde pêche et sera puni pour cela, peu importe le groupe social auquel il appartient.

Dans *Le Roman de Fauvel*, la troupe qui envahit la ville est plus hétéroclite et désorganisée. Les participants au charivari déferlent sur la ville et se répandent partout (« cil qui le font par tout se boutent » v. 4855). Au défilé ordonné de groupes parfaitement structurés que propose Orderic Vital succède ici le déferlement chaotique du charivari. Le désordre en est d'ailleurs une des caractéristiques. Cependant, trois composantes différentes sont identifiables dans ce cortège : les participants au charivari qui envahissent la ville, chantent à tue-tête et saccagent tout sur leur passage, l'apparition du géant Hellequin monté sur un grand cheval, accompagné de son armée enragée et enfin les Hellequines, qui apparaissent en totale opposition avec les membres du premier groupe. En effet, ces derniers sont déguisés, avec leurs habits à l'envers ou encore vêtus de sacs grossiers ou de frocs de moines, et chantent de sottés

²¹¹ SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : Les vivants et les morts dans la société médiévale*, op.cit., pp. 115-122.

chansons, au registre bas et vulgaire. Les Hellequines sont, quant à elles, gracieusement vêtues et entonnent un lai aux allures plus courtoises.

Dans *Le Romant de Richart* et son adaptation en prose, le cortège s'amoindrit encore. Il ne s'agit d'ailleurs pas réellement d'un cortège ni d'une armée. Richard entend une chasse dans le bois et rencontre une mystérieuse troupe, qu'il reconnaît comme la *Mesnie Hellequin*. Le roman en vers parle de *carolle*, qui au sens propre signifie « cercle, arc » ou encore « ronde de danseurs qui se tiennent la main » ; par extension, ce terme peut aussi désigner les « mouvements désordonnés et dangereux (d'une troupe séditieuse) » ; par analogie, il peut être employé pour exprimer « l'assemblée, la réunion de personnes, le groupe » (DMF, s.v. *carole*).

*Ainsi comme Richart fort a chevaucher print,
Une **carolle** vit de gens qui s'entretint.
Adonc de la **mesgnée Hanequin** luy souvint,
Mais en nulle manière päoureux n'en devint.²¹²*

Dans l'adaptation en prose, Gilles Corrozet qualifie cette *carolle* de *danse*. Dans *Richard sans Peur*, le duc se retrouve donc plutôt face à une sorte de danse macabre plus qu'une véritable armée.

*Lors que ainsi il chevauchoit, il apperceut une **carolle et dance de gens noirs** qui s'entretenoient.²¹³*

Dans cette troupe mystérieuse, seuls deux personnages se distinguent. Le premier est reconnu par Richard comme un de ses anciens écuyers, décédé l'année précédente. Le second n'est autre qu'Hellequin, le chef de la troupe, avec lequel Richard va s'entretenir. La version en vers ne propose pas de description de la *carolle*. Nous ne savons donc rien sur sa structure ni sur les gens qui la composent. L'adaptation en prose ne la décrit pas non plus, mais propose, en revanche, un épisode inédit mettant en scène un autre groupe. En effet, dans la version de Gilles Corrozet, le duc rencontre d'abord trois chevaliers noirs, qu'il affronte et met en fuite avant de tomber sur la *carolle*.

*Lors regarde par devant luy et il voit **trois chevaliers noirs** armez de toutes pieces a cheval montez et les glayves en la main.²¹⁴*

²¹² *Le Romant de Richart*, vv. 101-104, éd.cit., p. 40.

²¹³ GILLES CORROZET, *Richart sans Paour*, 3, lignes 25-26, éd.cit., p. 74.

²¹⁴ GILLES CORROZET, *Richart sans Paour*, 3, lignes 7-8, éd.cit., p. 74.

Nous remarquons donc au fil des témoins que la description de la *Mesnie Hellequin* perd en précision. Nous passons d'un large défilé rigoureusement divisé en six parties distinctes avec Orderic Vital à une simple troupe nocturne composée d'un ou deux groupes avec Richard sans Peur. Dans *Game of Thrones*, les romans n'offrent pas au lecteur de description de l'armée complète, mais ne proposent à chaque fois que l'apparition solitaire d'un revenant ou d'un Marcheur blanc. Dans la série, David Benioff et D.B. Weiss mettent en scène à plusieurs reprises l'armée des morts dans sa globalité. Cette dernière est loin d'être aussi structurée que le cortège observé par le prêtre Walchelin, et s'apparente plus volontiers, avec un degré de violence accru, au déferlement chaotique du charivari. Néanmoins, nous observons une distinction claire entre deux groupes : les Marcheurs blancs et les morts. Les premiers sont facilement identifiables. Ils sont généralement à cheval, armés de longues lances de glace. Ils sont également reconnaissables à leur aspect : ils sont grands, ont la peau blanc/bleu pâle, comme s'ils étaient faits uniquement de glace, les yeux d'un bleu intense et les cheveux longs et blancs comme la neige. Les morts se déplacent quant à eux à pied. Ils ont l'allure de zombies, en état plus ou moins avancé de décomposition. Ils ne sont pas forcément armés. La bataille de Durlieu, dans l'épisode 8 de la saison 5, permet d'observer distinctement ces deux groupes. En effet, au début de l'attaque, les Marcheurs blancs restent en retrait sur le glacier, alors que les morts envahissent le hameau²¹⁵.

Parmi les morts, nous retrouvons toutes sortes de gens et de classes sociales : des hommes, des femmes, des enfants, des Sauvageons, des patrouilleurs, et même des nobles. Une scène très marquante de l'épisode 3 de la saison 8 voit en effet la petite Lyanna, cheffe de la maison Mormont, décédée en affrontant un géant, se relever, rejoignant ainsi les rangs du Roi de la Nuit²¹⁶. Un peu comme Orderic Vital avec sa représentation des trois ordres, cette scène permet de montrer que l'armée des morts n'épargne personne. Cependant, dans le texte médiéval, le sort du revenant dépend de son appartenance sociale. Dans *Game of Thrones*, tous les personnages, peu importe leur sexe, leur origine ou leur rang ne sont que de la viande destinée à grossir les rangs de l'armée des morts. Des géants se retrouvent également dans cette armée. Nous rencontrons déjà ce personnage du géant chez Orderic ou dans *Le Roman de Fauvel*, mais leur présence n'y revêt pas la même signification. Dans l'*Histoire ecclésiastique* et dans le *Fauvel*, la figure du géant semble intimement liée à celle de *Hellequin* : dans le témoignage de Walchelin, de nombreux chercheurs identifient le géant qui l'oblige à regarder

²¹⁵ *GOT*, saison 5, épisode 8, « Hardhome ».

²¹⁶ *GOT*, saison 8, épisode 3, « The Long Night ».

l'étrange défilé comme étant Hellequin lui-même ; dans le charivari, il est explicitement dit qu'Hellequin est un géant. Dans *Game of Thrones*, les géants ne sont qu'une créature surnaturelle parmi d'autres visant à enrichir l'imaginaire collectif du Nord, perçu comme la terre de tous les dangers.

2. Les morts

Après avoir présenté la structure générale de notre armée, nous allons nous attarder plus longuement sur le premier groupe qui la compose, le plus important et disparate : les morts. La figure du revenant traverse l'univers de G.R.R. Martin et peut prendre plusieurs formes. Nombreux sont les personnages qui sont ramenés du monde des morts. Avant d'analyser ceux qui composent l'armée des Marcheuses blancs, il nous semble donc judicieux de présenter une typologie des revenants que le lecteur (ou téléspectateur) peut croiser dans *Game of Thrones*.

2.1. Les différents types de revenants dans *Game of Thrones*

G.R.R. Martin construit un large univers dans lequel se déploient une multitude de croyances et diverses formes de magie. Dans ce contexte, il n'est pas rare de voir, au fil du déroulement de l'intrigue, certains personnages revenir du royaume des morts. Nous allons ici nous concentrer sur les revenants qui ne font pas partie de l'armée des Marcheuses blancs, qui feront eux l'objet du point suivant. Le premier, Khal Drogo, chef dothraki à la tête d'un des khalasars²¹⁷ les plus puissants, ne revient pas vraiment d'entre les morts, mais est stoppé dans son chemin vers celle-ci. Époux de Daenerys au début de l'histoire, il est sérieusement blessé à la poitrine à la suite d'un affrontement avec un autre khalasar. Ses blessures l'amènent aux portes de la mort, quand Daenerys, désespérée, supplie une maegi²¹⁸, sorte de sorcière dans les contrées orientales pratiquant notamment la magie du sang, de lui venir en aide. Cette dernière prévient la khaleesi que seule une vie peut en sauver une autre, et malgré les mises en garde de ses proches, Daenerys accepte²¹⁹. À la fin du rituel sanglant, Khal Drogo n'est pas mort, mais il n'est pas vivant non plus : il est aveugle, sans conscience ni volonté. En outre, Daenerys, qui attendait leur premier enfant, a perdu le bébé dans la « transaction ». Son mari n'est plus que l'ombre de lui-même et elle finit par l'étouffer à l'aide d'un oreiller en soie²²⁰.

²¹⁷ Le khalasar est un groupe de guerriers dothrakis. Il englobe aussi les femmes, les enfants et les esclaves. Il est dirigé par un Khal (cf. « Khalasar » sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Khalasar>, page consultée le 09/06/2025).

²¹⁸ « Maegi », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Maegi>, page consultée le 09/06/2025.

²¹⁹ *GOT*, saison 1, épisode 9, « Baelor ».

²²⁰ *GOT*, saison 1, épisode 10, « Fire and Blood ».

Le culte de R'hllor semble également assez puissant pour ramener les morts à la vie. R'hllor le Rouge, aussi appelé Maître de la Lumière dans la série, incarne le dieu vénéré dans la religion manichéenne des prêtres rouges²²¹. Venu d'Asshaï, ville portuaire située à l'extrême est du monde connu²²², ce culte évolue en marge des croyances principales de Westeros, comme la religion des Sept. Les prêtres rouges, comme Mélisandre, dite « la Femme Rouge », également originaire d'Asshaï, répandent peu à peu la volonté du Maître de la Lumière sur le continent. Deux personnages bénéficient des pouvoirs de résurrection de ce dieu : Béric Dondarrion et Jon Snow. Le premier est le chef de la fraternité sans bannière. Évoquée dès la deuxième saison, elle apparaît à partir de la troisième. Dans l'épisode 5 de cette dernière, Béric Dondarrion est tué lors de son duel contre Sandor Clegane, surnommé le Limier. Béric est directement ramené à la vie par Thoros de Myr, prêtre rouge et serviteur du Maître de la Lumière²²³. Il explique alors à Sandor, complètement éberlué par ce qu'il vient de voir, qu'il a déjà réussi à le ramener cinq fois auparavant, ce qui explique les cicatrices de blessures pourtant mortelles que le téléspectateur peut observer sur son corps. Au début de la saison 6, Sir Davos persuade Mélisandre de tenter de ramener Jon Snow, assassiné par des mutins à la fin de la saison 5. Après de longues hésitations, la Femme Rouge tente le rituel et parvient à ramener Jon d'entre les morts²²⁴. Dans les deux cas, Thoros de Myr et Mélisandre insistent sur le fait que si le Maître de la Lumière les a ramenés, c'est parce qu'ils ont encore quelque chose à accomplir dans la grande guerre²²⁵. Jon et Béric, une fois ressuscités, ressemblent à des êtres humains tout à fait normaux. Ils portent simplement les stigmates de leur(s) blessure(s) mortelle(s). Les compagnons de Jon s'assurent d'ailleurs que ce dernier n'a pas les yeux bleus lorsqu'il revient, signe distinctif des morts d'au-delà du Mur²²⁶. Grâce au Maître de la Lumière, Mélisandre semble également avoir un certain contrôle sur sa propre mort. En effet, elle porte un collier magique qui lui confère une jeunesse éternelle. Dès qu'elle l'enlève, elle devient

²²¹ « R'hllor », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=R%27hllor>, page consultée le 09/06/2025.

Les fidèles du culte de R'hllor voient l'Autre comme l'antagoniste ancestral du Maître de la Lumière. Les prêtres rouges, comme Mélisandre, tendent donc à guider les personnes qu'ils conseillent à se rendre dans le nord pour défendre le Mur, et protéger le royaume des vivants. Ainsi, Mélisandre guidera Stannis Baratheon dans le Nord, et Thoros de Myr y amènera Béric Dondarrion. Mélisandre prendra également part à la bataille finale contre le Roi de la Nuit.

²²² « Asshaï-lès-l'Ombre », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

<https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Assha%C3%AF-l%C3%A8s-l%27Ombre>, page consultée le 09/06/2025.

²²³ *GOT*, saison 3, épisode 5, « Kissed by Fire ».

²²⁴ *GOT*, saison 6, épisode 2, « Home ».

²²⁵ Cette expression fait référence à l'affrontement final contre les Marcheuses blancs.

²²⁶ *GOT*, saison 6, épisode 3, « Oathbreaker ».

extrêmement vieille²²⁷. Après la victoire contre le Roi de la Nuit, estimant sa mission terminée, elle décide d'ailleurs de l'ôter définitivement, et s'éteint aux alentours de Winterfell²²⁸.

Il est important de noter que dans les romans, le culte de R'hllor ramène un troisième personnage à la vie. Dans *AFFC*, Lady Catelyn Stark, égorgée lors des Noces Pourpres, est ramenée à la vie par le même rituel. Son corps jeté dans la rivière a été repêché par Nyméria, la louve géante d'Arya, avant d'être découvert plus tard par la Fraternité. Béric Dondarrion supplie Thoros de la ramener, mais ce dernier refuse, estimant qu'elle est morte depuis trop longtemps. Béric décide alors de réaliser le rituel lui-même. Il parvient à la ramener, mais elle est complètement changée. Son corps porte les stigmates de sa mort et de son début de putréfaction : sa peau est recouverte de taches vertes et grises, ses cheveux sont blancs et une énorme balafre orne son cou. Elle est incapable de parler, le couteau lui ayant tranché trop profondément la gorge, sa voix brisée n'émet que des râles indistincts. Son visage est également recouvert de griffes qu'elle s'inflige, tant elle est ravagée par le chagrin après tout ce qui est arrivé à sa famille. Elle devient alors Lady Coeurdepierre²²⁹. L'état de Catelyn après avoir été ramenée semble donc montrer les limites du pouvoir du Maître de la Lumière. Certes, elle a pu revenir d'entre les morts, mais l'état dans lequel elle se trouve par rapport à Béric ou Jon laisse entendre que plus nous tardons à effectuer le rituel et plus les stigmates de la mort seront apparents sur la personne ramenée. Ces événements ne sont toutefois pas du tout repris dans la série, où l'arc narratif de Lady Stark se finit avec les Noces Pourpres.

En plus des morts de l'armée du Roi de la Nuit, un autre type de revenant fait également son apparition au nord du Mur : Benjen Stark. Frère cadet d'Eddard et oncle des enfants Stark, il est le Premier Patrouilleur de la Garde de Nuit. Il est très proche de Jon, qui décide d'ailleurs de le rejoindre à Châteaunoir et de devenir lui aussi frère juré de la Garde. Il disparaît dès la première saison alors qu'il part en patrouille au nord du Mur pour essayer de comprendre ce qu'il s'y passe. Il ne réapparaît que dans la saison 6, pour sauver Bran Stark et son amie Meera, qui tentent d'échapper aux morts qui les ont attaqués au repère de la Corneille à trois yeux²³⁰. Il leur raconte alors ce qui lui est arrivé. Il cherchait les Marcheurs blancs avec d'autres patrouilleurs, mais ce sont eux qui les ont trouvés. Un des Marcheurs l'a tué, mais il a été trouvé par les Enfants de la Forêt, qui l'ont empêché de devenir un simple soldat pour l'armée des

²²⁷ *GOT*, saison 6, épisode 1, « The Red Women ».

²²⁸ *GOT*, saison 8, épisode 3, « The Long Night ».

²²⁹ « Lady Coeurdepierre », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Lady_C%C5%93urdepierre, page consultée le 09/06/2025.

²³⁰ *GOT*, saison 6, épisode 6, « Blood of My Blood ».

morts. Il ne peut plus passer au sud du Mur avec Bran, mais il affirme continuer à se battre du côté des vivants. Dans la saison 7, il sauve également Jon, qu'il fait fuir sur son cheval alors qu'il reste en retrait pour retarder les morts²³¹. Benjen apparaît extrêmement pâle dans ces deux épisodes et son visage arbore plusieurs cicatrices, son apparence physique ne laissant ainsi aucun doute quant à son statut de revenant. Cependant, contrairement aux morts de l'armée, il n'a pas les yeux bleus. Il est doué de parole et semble avoir conservé toute sa conscience et sa volonté.

Une polarisation se met donc en place entre les différents types de revenants, en fonction de la magie qui les a ramenés. Dans le cas de Khal Drogo, la magie du sang a une connotation extrêmement négative. Plusieurs personnages mettent d'ailleurs Daenerys en garde face aux dangers de son utilisation. L'état de Drogo après le rituel et la perte du bébé de Daenerys sont bien des preuves des méfaits de cette magie. Le culte de R'hllor, bien qu'en marge de la religion dominante de Westeros, semble connoté plutôt positivement, même si certains actes posés, notamment par Mélisandre, peuvent être remis en question. Si l'on omet le cas de Catelyn, qui apparaît uniquement dans les romans, les prêtres rouges ont la capacité de ramener presque pleinement des morts à la vie, les différences entre ces derniers et les vivants étant minimes. Béric et Jon agissent comme les autres vivants, comme s'ils n'étaient jamais morts. R'hllor, symbolisé par la vie, le feu, la lumière, la chaleur, l'amour et la douceur, apparaît comme l'antagoniste de l'Autre, caractérisé par la mort, les ténèbres et le froid²³². Cette dualité s'exprime jusque dans les morts qu'ils ramènent : R'hllor redonne la vie à ceux qui l'ont perdu, ces revenants agissent pour le bien commun, alors que l'Autre ne fait que réanimer des corps morts, qui ne sèment que le chaos partout où ils passent. Les Enfants de la Forêt se posent également en opposition avec les Marcheuses blancs. Bien qu'étant responsables de leur création, ils ont lutté depuis l'époque de la Longue Nuit avec les humains contre cette menace. Leur magie est donc aussi connotée plus positivement que celle des Autres, ce qui permet à Benjen de garder son humanité, même si les marques de la mort sont plus visibles sur lui que sur Béric ou Jon.

2.2. Les morts dans l'armée du Roi de la Nuit

Au-delà du Mur, le Roi de la Nuit rassemble son armée : les morts se relèvent et progressent dangereusement vers le royaume des Sept Couronnes. Ces revenants sont très

²³¹ *GOT*, saison 7, épisode 6, « Beyond the Wall ».

²³² « R'hllor », *op.cit.*

différents de ceux qui viennent d'être présentés. En effet, au nord du Mur, ce sont les cadavres qui se redressent, sans âme ni conscience. Le Roi de la Nuit a la capacité de réanimer n'importe quel corps mort, du squelette enterré depuis des années au cadavre encore chaud, en passant par les carcasses d'animaux, comme les chevaux, les ours ou encore les dragons. Les morts-vivants qui composent cette armée sauvage se comportent comme le zombie typique, figure qui a envahi nos écrans ces dernières années, avec les films ou séries apocalyptiques comme *World War Z* ou *The Walking Dead*. Enragés, ils déferlent sur le monde et attaquent, le plus souvent à coups de griffes et de dents, toutes les âmes vivantes qu'ils rencontrent.

Les morts, tels qu'ils sont représentés dans *Game of Thrones*, s'éloignent de l'apparence de ceux que nous croisons dans nos témoignages sur la *Mesnie Hellequin*. En effet, chez Orderic Vital, comme dans *Richard sans Peur*, il est physiquement difficile de distinguer les revenants des vivants. Dans l'*Histoire ecclésiastique*, le prêtre Walchelin reconnaît aisément certaines des personnes qui composent chacun des groupes qu'il rencontre – excepté celui qui ne regroupe que des géants et des nains. Dans la foule de piétons, il aperçoit plusieurs de ses voisins qui sont récemment décédés, il reconnaît également un des criminels torturés dans le troisième groupe, plusieurs nobles parmi les femmes du quatrième, certains clercs qu'il tenait en haute estime dans l'avant-dernier et enfin son frère Robert parmi les chevaliers qui forment le dernier groupe. Nous pouvons donc supposer que ces revenants ont une apparence assez proche, voire identique à celle qu'ils avaient au moment où ils sont morts, ce qui rend leur reconnaissance aisée. Dans *Richard sans Peur*, le duc reconnaît également parmi la foule son ancien écuyer décédé l'année précédente. Dans la version en vers comme dans l'adaptation en prose, Richard pense même que son écuyer a été ressuscité. Cette méprise s'explique par le manque de différenciation entre un revenant et un vivant.

*Quant au devant de luy vint **ung sçien escuier**,*

Mais mort estoit passé avoyt ung an entier.

[...]

- Tu dis voir, dis Richart, il y a ung an passé.

*Je ne sçay quelz vilz diables t'ont ore **suxité**.*²³³

Dans *Game of Thrones*, les morts qui composent notre armée ne sont que difficilement reconnaissables, à part quelques-uns d'entre eux que nous voyons se relever directement durant

²³³ *Le Romant de Richart*, vv. 106-116, éd.cit., pp. 40-41.

la bataille de Durlieu ou celle de Winterfell. Ils ne peuvent être confondus avec les vivants, tant leur aspect physique diffère de celui de ces derniers. Ils sont notamment reconnaissables à leurs yeux bleu intense.

Au Moyen Âge, les revenants comme les fantômes ne font que de très rares apparitions dans la littérature française de divertissement, même s'ils sont profondément ancrés dans les croyances. Ils sont en revanche fortement représentés dans la littérature ecclésiastique, notamment dans les *miracula*, les *mirabilia* et les *exempla*²³⁴. L'Église va dans un premier temps lutter contre ces récits paranormaux, avant de s'en servir pour véhiculer l'enseignement chrétien. L'insertion du *mirabilia* relatant l'apparition de la *Mesnie* dans sa chronique historique permet à Orderic Vital d'introduire dans son texte un discours moral sur les péchés et les pénitences infligées en fonction de ces derniers²³⁵. Dans ce témoignage, la *Mesnie Hellequin* se construit comme une sorte de purgatoire itinérant. Dans les récits médiévaux, les revenants ne sont pas toujours visibles, ils se donnent très souvent à entendre²³⁶. Il n'est pas rare que l'apparition se limite à un bruit ou à des voix, interprétés comme émanant de revenants. Quand ils se donnent à voir, ils ont généralement forme humaine, et présentent les traits et l'âge qu'ils avaient au moment de leur mort, comme nous les rencontrons dans l'*Histoire ecclésiastique* et *Le Romant de Richart*. Il est aussi possible que le revenant se manifeste sous la forme d'un objet matériel ou d'un animal, même si ces cas sont plus rares. Quand il a une apparence humaine, le revenant présente des degrés divers de corporéité en fonction des récits. Il peut parfois avoir un effet physique sur les objets ou les personnes qui l'entourent. Schématiquement, Jean-Claude Schmitt établit six modes de représentation des revenants dans la littérature médiévale : le type de Lazare, où il est présenté comme un ressuscité ; celui du mort dépeint comme un vivant, sans différence sensible entre les deux ; le type de l'âme, quand le revenant prend la forme d'un petit personnage nu ; le type du fantôme, où il apparaît enveloppé dans un linge blanc ; le type macabre, où le cadavre, dans un état plus ou moins avancé de décomposition se relève ; et enfin, l'invisibilité, quand le revenant se fait uniquement entendre²³⁷. Dans les récits sur la *Mesnie Hellequin*, les revenants appartiennent plutôt au premier ou au deuxième type, et sont donc représentés comme des vivants. *Game of Thrones* propose différentes sortes de revenants : Béric ou encore Jon Snow, qui sont « ressuscités » par le Maître de la Lumière, relèveraient eux aussi de ces deux premiers types. Les morts d'au-delà

²³⁴ LECOUTEUX Claude, *Au-delà du merveilleux : Des croyances au Moyen Âge*, Paris, P.U.P.S., 1998, pp. 181-207.

²³⁵ SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, op.cit., pp. 115-125.

²³⁶ *Ibid.*, pp. 223-250.

²³⁷ *Ibid.*, p. 235.

du Mur correspondraient, quant à eux, mieux au type macabre. En ce sens, ils se rapprochent, comme Carolyn Larrington l'a exposé dans sa monographie²³⁸, des draugr, cadavres vivants qui se retrouvent surtout dans les traditions germaniques médiévales. Nous pouvons tout de même noter que dans *Richard sans Peur*, le duc est également confronté à un revenant de type macabre, dans un épisode postérieur à celui de l'apparition de la *Mesnie*, lorsqu'il se fait attaquer par un excommunié sorti de sa tombe.

Malgré cette différence typologique, la représentation des morts dans *Game of Thrones* suit certaines règles que nous pouvons déjà observer dans les textes de notre corpus, même si les significations diffèrent. Dans les croyances médiévales, les vêtements sont un signe d'appartenance. Comme toutes les étapes de la vie, la mort possède son propre code vestimentaire. Les revenants ne sont pas encore totalement détachés du monde des vivants, ils sont dans une sorte d'entre-deux entre la vie et la mort. Leur apparence vestimentaire dépend donc essentiellement de leur appartenance (ou non) à un ordre quelconque de leur vivant. En effet, les revenants apparaissent le plus souvent dans les vêtements dans lesquels ils sont morts ou dans lesquels on les a connus, de manière à pouvoir les reconnaître. Ainsi, les chevaliers défunts reviennent généralement avec leurs armes, et les clercs dans leurs habits de moines, comme nous pouvons l'observer dans le récit d'Orderic Vital. Dans *Game of Thrones*, les morts apparaissent également dans les vêtements de leur dernière heure. Cependant, même si ces vêtements peuvent marquer leur appartenance à un groupe social, comme les Sauvageons par exemple, cette apparence vestimentaire dépend surtout du fait que le Roi de la Nuit réanime directement leur cadavre. En revanche, nous remarquons dans toutes les manifestations la prédominance de la couleur noire. En effet, la plupart de nos revenants sont décrits comme portant des vêtements noirs ou sombres, comme les moines ou les chevaliers dans le récit d'Orderic Vital :

*Clerici et episcopi **nigris cappis** induti erant monachi quoque et abbates **nigris** nichilominus **cucullis** amicti erant.*

[...]

*Ecce ingens exercitus militum sequebatur et **nullus color nisi nigredo** et scintillans ignis in eis uidebatur.*²³⁹

²³⁸ LARRINGTON Carolyn, *op.cit.*, pp. 107-115.

²³⁹ ORDERIC VITAL, VIII, 17, lignes 61-63 et 84-86, éd.cit., pp. 240-242.

C'est également le cas des chevaliers que rencontre Richard dans la version en prose de ses aventures :

*Lors regarde par devant luy et il voit trois **chevaliers noirs** armez de toutes pieces a cheval montez et les glayves en la main.*²⁴⁰

Dans *Game of Thrones*, le noir est également la couleur qui domine dans l'armée des morts. Dans les récits médiévaux, surtout dans celui d'Orderic Vital, la couleur noire peut être liée au sort des revenants. En effet, dans les croyances médiévales, la couleur du vêtement est liée au devenir du défunt dans l'au-delà. Une opposition se met alors en place entre le noir et le blanc. Au fil des apparitions, le vêtement d'un revenant peut s'éclaircir témoignant de l'amélioration de son sort. Les revenants de la *Mesnie Hellequin* sont condamnés à errer pour expier leurs péchés, et subissent en outre, chez Orderic, une série de pénitences. La couleur de leurs habits, majoritairement sombres, laisse supposer qu'ils sont au début de leur expiation. Cependant, le noir peut également simplement connoter le mal. Dans l'imaginaire occidental, la mort est, encore aujourd'hui, majoritairement associée à cette couleur. Les Marcheurs blancs et leur armée sont une légende sombre à Westeros, ce qui se reflète jusque dans leur apparence.

Paradoxalement, les morts dans *Game of Thrones* sont plus proches en apparence des participants du charivari dans le *Roman de Fauvel* qui sont pourtant des acteurs bien vivants. En effet, ils sont décrits comme extrêmement mal vêtus – vêtements à l'envers, sacs grossiers – et peu reconnaissables, tant ils sont couverts de maquillage.

*Desguisez sont de grant manière.
Li uns ont ce devant darriere
Vestuz et mis leur garnemenz
Li autre ont fait leur paremenz
De gros saz et de froz a moignes.
L'en en congneüst un a poignes,
Tant estoient tains et deffais ;
Il n'entendoient qu'a meffais.*²⁴¹

Cette description se rapproche plus des vêtements abîmés et déchirés, mais aussi des visages peu identifiables des morts d'au-delà du Mur. Le charivari est également décrit comme une

²⁴⁰ GILLES CORROZET, *Richart sans Paour*, 3, lignes 7-9, éd.cit., p. 74.

²⁴¹ *Le Roman de Fauvel*, vv. 4863-4870, éd.cit., p. 582.

troupe vraiment affreuse et sauvage (« trop estoient les et sauvages » v. 4906). Ces deux adjectifs correspondent parfaitement à l'armée constituée par les Marcheurs blancs. Cependant, ce qui relève du simple déguisement burlesque dans le charivari contribue, dans *Game of Thrones*, à la création d'une armée particulièrement sombre et macabre.

Dans *Game of Thrones*, l'apparition de l'armée des morts s'accompagne d'une violence que nous rencontrons peu dans les témoignages médiévaux. Dans l'*Histoire ecclésiastique* d'Orderic Vital, les interactions entre le prêtre Walchelin et les membres de la *Mesnie Hellequin* sont principalement verbales. Le degré d'interaction de Walchelin avec les revenants subit une gradation au fil du récit, avant d'atteindre son apogée lors de son dialogue avec son frère. Les revenants des premiers groupes implorent Walchelin et l'appellent par son nom, sans jamais obtenir aucune réponse de la part du jeune prêtre. Parmi les chevaliers, Guillaume de Glos implore son aide, mais le jeune prêtre la lui refuse. Walchelin ne peut répondre qu'aux requêtes de son frère, car ils sont liés par les liens du sang. Si l'interaction verbale avec les revenants n'engendre aucun effet néfaste sur Walchelin, le contact physique avec des membres de la *Mesnie*, humains ou non, semble quant à lui proscrit. En effet, lorsque le jeune prêtre tente de s'emparer d'un des chevaux, son pied se brule aux étriers et il ressent un froid intense pénétrer la peau de ses mains tenant les rênes.

[...] subitoque nimium calorem uelut ignem ardentem sub pede sensit, et inedicibile frigus per manum qua lora tenebat eius precordia penetrauit.²⁴²

De même, lorsque le chevalier Guillaume de Glos lui saisit le cou, le contact de sa main inflige une brûlure sur la peau de Walchelin, qui deviendra par la suite le *signum* de l'apparition dont il a été témoin. Après la manifestation, le jeune prêtre tombe également malade pendant plusieurs jours. L'apparition surnaturelle semble donc entraîner certaines conséquences physiques sur son témoin.

Dans *Le Romant de Richart*, la rencontre avec Hellequin ne se déroule pas non plus dans la violence. Une nouvelle fois, le personnage interagit verbalement avec son ancien écuyer d'abord, et avec le meneur de la *Mesnie* ensuite. Cependant, l'épisode dans lequel le duc affronte l'excommunié sorti de sa tombe prouve bien que les interactions avec l'au-delà ne sont pas toujours pacifiques. Dans l'adaptation en prose de Gilles Corrozet, Richard rencontre

²⁴² ORDERIC VITAL, VIII, 17, lignes 123-125, éd.cit., p. 244.

d'ailleurs avant Hellequin trois chevaliers noirs avec lesquels il se bat, prouvant une nouvelle fois sa bravoure.

Dans *Game of Thrones*, dans le roman comme dans la série, les interactions avec l'armée des morts sont uniquement physiques. Les revenants qui composent l'armée infernale ne sont en effet pas capables de parler. Les Marcheurs blancs ne semblent pas non plus doués de cette faculté. Dans la série, même le Roi de la Nuit ne prend jamais la parole. Les morts émettent uniquement des râles et des grognements. Les Marcheurs blancs poussent des cris stridents, sorte de communication entre eux, qui permet également de mettre en marche leur armée. Les rencontres entre l'armée des morts et les protagonistes mènent donc, dans la majorité des cas, à des affrontements violents entre les deux, allant du simple duel entre un revenant et un protagoniste à la spectaculaire bataille finale.

3. Les Marcheurs blancs

Les Marcheurs blancs, aussi appelés Autres, forment le deuxième groupe de l'armée. Montés sur leurs chevaux morts, ce sont des créatures surnaturelles dont l'origine reste encore aujourd'hui inconnue dans la saga. Le lecteur sait juste que leur première apparition remonte à la Longue Nuit, huit mille ans plus tôt. La série, quant à elle, dévoile au téléspectateur la genèse de ces étranges entités dans l'épisode 5 de la saison 6, intitulé « The Door ». Dans ce dernier, Bran Stark se trouve dans le repère de la Corneille à trois yeux. Accrochés aux racines d'un immense barral, ils revivent ensemble, grâce à leur don de vervue, des événements historiques importants pour la compréhension et le dénouement de divers conflits qui touchent actuellement le royaume des Hommes. Ainsi, ils remontent près de huit mille ans en arrière pour assister à la création du premier Marcheur blanc par les Enfants de la Forêt. Créatures magiques, au teint verdâtre et de petite taille, ces derniers peuplaient Westeros dix mille ans plus tôt, bien avant l'arrivée des Premiers Hommes²⁴³. Ceux-ci sont en partie responsables de la disparition progressive des Enfants. En effet, lors de l'invasion du continent par les Premiers Hommes, ces derniers ont commencé à abattre et brûler les barrals, arbres sacrés pour les Enfants²⁴⁴, car les

²⁴³ « Enfants de la Forêt », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Enfants_de_la_for%C3%AAAt, page consultée le 14/06/2025.

²⁴⁴ Notons qu'à la fin du conflit, un accord de paix, appelé le Pacte, fut signé entre les deux peuples. Ce dernier définit un partage équitable des terres entre les deux, et stipule l'interdiction pour les Hommes de continuer à détruire ces arbres sacrés. La paix dure près de quatre mille ans, durant lesquels les Premiers Hommes vont renoncer à leurs dieux en faveur de ceux des Enfants, vénérant à leur tour les barrals. Le Pacte sera brisé par l'invasion du continent par les Andals, qui vont à nouveau incendier ces arbres et massacrer les Enfants de la Forêt, qui se verront contraints de fuir au-delà du Mur. Ils vont tenter d'imposer la religion des Sept sur tout le continent.

visages gravés sur ces arbres les mettaient mal à l'aise. Un conflit éclata alors entre les Enfants de la Forêt et les Premiers Hommes. Dans cette guerre, les Enfants de la Forêt, désespérés, créèrent le premier Marcheur blanc pour s'en servir comme arme contre les humains. Dans l'épisode « The Door », une Enfant de la Forêt enfonce un poignard en verredragon dans le cœur d'un homme attaché à un barral²⁴⁵. Ses yeux deviennent progressivement bleus, donnant ainsi naissance au premier Marcheur blanc, plus connu dans la série sous le nom « Roi de la Nuit ». Cette décision s'avère fatidique pour les Enfants de la Forêt, car leur arme finit par se retourner contre eux. Les Marcheurs blancs s'en prennent à tous types de vie, sans distinction. Lors de la Longue Nuit, un homme, surnommé dans les légendes le « dernier héros », part avec douze de ses compagnons à la recherche des Enfants de la Forêt pour quémander leur aide dans la guerre contre les Marcheurs blancs²⁴⁶. Finalement, les Hommes et les Enfants unissent leurs forces dans une ultime bataille contre les Autres, appelée la « bataille de l'Aube »²⁴⁷, qui marque la fin de ce sombre épisode de l'histoire de Westeros. Les deux peuples s'allient ensuite pour bâtir le Mur, immense frontière de glace, renforcée par la puissante magie des Enfants de la Forêt et destinée à protéger le royaume des humains. C'est aussi à cette époque que naît la Garde de Nuit.

Le Roi de la Nuit, Marcheur blanc originel, est quant à lui à l'origine de la création de ses semblables. Une nouvelle fois, c'est la série qui dévoile le processus de création des Autres, les romans préservant le mystère. Dans l'épisode 4 de la saison 4, les mutins de la Garde de Nuit²⁴⁸, menés par Karl Tanner, sont toujours au Manoir de Craster, lorsqu'une des filles de ce dernier donne naissance à un petit garçon²⁴⁹. Une autre femme leur explique que leur père avait pour habitude d'offrir les nouveaux nés garçons aux « dieux ». Tanner comprend alors que

Seuls les seigneurs du Nord vont résister à cette invasion, préserver leurs barrals et continuer à vénérer les anciens dieux (cf. « Enfants de la Forêt », art.cit.).

²⁴⁵ *GOT*, saison 6, épisode 5, « The Door ».

²⁴⁶ « Dernier Héros », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Dernier_H%C3%A9ros, page consultée le 14/06/2025.

²⁴⁷ « Bataille de l'Aube », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Bataille_de_l'Aube, page consultée le 14/06/2025.

²⁴⁸ Après l'attaque des 300 hommes de la Garde de Nuit au Poing des Premiers Hommes par les Marcheurs blancs à la fin de la saison 2, les survivants reprennent le chemin du Mur afin de prévenir les autres. En chemin, ils s'arrêtent comme à l'allée au Manoir de Craster, afin de se reposer et de soigner leurs blessés. Le Lord Commandant Mormont refuse de repartir tant que les hommes ne seront pas suffisamment en forme. Certains membres, frustrés et affamés, ne comprennent pas pourquoi ils restent là. Ils sont contre les ordres du Lord Commandant et pensent que lorsque les Marcheurs blancs vont rappliquer, Craster les jettera en premier en pâture à ces derniers. Karl Tanner, à la tête de son petit groupe de rebelles, finit par insulter et tuer le maître des lieux, bafouant ainsi les règles de l'hospitalité. Le Lord Commandant souhaite alors le condamner à mort, mais est lui-même assassiné par Rast. Ainsi, le petit groupe de mutins prend le contrôle du Manoir, dans lequel ils décident de s'installer et de ne plus jamais repartir vers le Mur (cf. *GOT*, saison 3, épisode 4, « And Now His Watch is Ended »).

²⁴⁹ *GOT*, saison 4, épisode 4, « Oathkeeper ».

Craster les donnait en réalité en offrande aux Marcheurs blancs et décide de faire de même. Cette scène fait écho à celle de l'épisode 2 de la saison 2, lors de laquelle Jon épie Craster alors qu'il emmène son petit garçon dans les bois²⁵⁰. Dans les deux scènes, un Marcheur blanc vient s'emparer du bébé. Cependant, dans la saison 4, le téléspectateur découvre ce qui lui arrive ensuite. En effet, dans la scène finale de l'épisode, le Marcheur blanc emporte le bébé au plus profond des terres de l'Hiver éternel et le dépose sur un autel de glace, autour duquel sont alignés d'autres Marcheurs. L'un d'entre eux, le Roi de la Nuit, qui fait ici sa toute première apparition, s'avance, le prend dans ses bras et lui touche le visage de son ongle, sorte de corne grise et pointue. Les yeux du petit garçon deviennent bleus, du même bleu caractéristique que ceux des Marcheurs blancs. Nous comprenons alors, grâce à cet épisode, que les bébés emportés tout au long de ces années par les Autres sont en réalité devenus d'autres Marcheurs. À la saison 4, la série n'a pas encore dépassé la saga, pourtant elle nous offre cette révélation inédite. En effet, cette scène n'existe pas dans les romans, où les Autres restent des entités très mystérieuses dont on ne sait presque rien, même à la fin de la lecture du cinquième tome.

Ces entités voient donc leur origine dévoilée par la série, mais gardent tout de même une certaine part de mystère. Si elles apparaissent très peu dans les romans, elles sont plus volontiers visibles dans la série, où l'une d'entre elles est distinctement montrée dès la fin de la saison 2, là où les romans ne nous proposent une vraie description que dans le tome 3, lorsque Samwell tue un Marcheur blanc²⁵¹. Avant la fin de la saison 2, les Marcheurs blancs n'apparaissent que sous la forme d'une grande ombre noire, avec des yeux bleu intense, qualifiés d'inhumains. Le dernier épisode de cette saison nous dévoile donc pour la première fois à quoi ressemblent vraiment ces entités surnaturelles : elles sont représentées comme des créatures humanoïdes au teint pâle, aux yeux bleu glacé, au corps émacié et à la longue chevelure blanche. Ils sont armés de grandes épées de glace ou de longues lances dont le bout est également constitué d'une impressionnante lame de glace. Dans leur première apparition, dans la saison 2, le Marcheur blanc que Samwell observe de près a le haut du corps dévêtu. Son buste ressemble à celui d'un humain décharné, les muscles à vif, mais d'un blanc/bleu glacé. Il semble porter un bas sombre et monte un cheval noir. Lors de leurs apparitions ultérieures, les Marcheurs blancs revêtent une légère armure noire. Contrairement aux morts, les Autres se déplacent le plus souvent à cheval. Leur statut de cavaliers et la prédominance de la couleur noire, dans leur armure, mais aussi leur monture, les rapprochent des groupes de chevaliers

²⁵⁰ *GOT*, saison 2, épisode 2, « The Night Lands ».

²⁵¹ *ASOS*, chapitre 19, Samwell, pp. 236-253.

décrits dans le témoignage d'Orderic Vital et la version en prose de *Richard sans Peur*. Ces deux textes nous présentent un groupe plus ou moins grand de chevaliers noirs. Dans le texte d'Ordéric, Walchelin voit passer en dernier une grande armée de chevaliers, dans laquelle aucune couleur autre que le noir et le rouge n'est visible. Ils chevauchent d'impressionnantes montures et sont lourdement armés. Il est important de souligner la différence d'apparence entre le groupe décrit par Orderic et les Marcheurs blancs dans *Game of Thrones*. Alors que ces derniers faits de glace sont blancs et noirs, les chevaliers chez Orderic sont au contraire entourés de feu, et donc rouges et noirs.

*Ecce ingens exercitus militum sequebatur et nullus color nisi nigredo et scintillans ignis in eis uidebatur. Maximis omnes equis insidebant, et omnibus armis armati uelut ad bellum festinabant, et nigerrima uexilla gestabant.*²⁵²

Chez Gilles Corrozet, Richard rencontre trois chevaliers noirs. Leur nombre est certes bien moindre que les milliers de chevaliers chez Orderic ou même que la dizaine Marcheurs blancs dans *Game of Thrones*, mais la description de ces chevaliers n'est pas très éloignée de celle de ces deux autres groupes.

*Lors regarde par devant luy et il voit trois chevaliers noirs armez de toutes pieces a cheval montez et les glayves en la main.*²⁵³

Dans ces trois textes, le cheval se présente comme la monture privilégiée de ces êtres venus d'Ailleurs. Dans *Game of Thrones*, ces chevaux sont eux-mêmes des cadavres réanimés, comme la série le montre à plusieurs reprises lorsque les Marcheurs blancs surgissent. Dans les croyances médiévales, notamment germaniques, le cheval apparaît souvent comme monture de la mort²⁵⁴. Ainsi, Hel, la déesse du séjour des morts dans la mythologie scandinave, apparaît le plus souvent à cheval. De même, le chasseur sauvage, dans les traditions germaniques, chevauche lui aussi d'une maison à une autre. Dans le mythe de l'Armée furieuse ou de la Chasse sauvage, de nombreuses évocations mentionnent l'apparition de cavaliers. D'autres croyances attribuent un autre rôle au cheval : celui de guider les âmes dans le royaume des morts. Il acquiert dès lors une fonction psychopompe²⁵⁵. Il n'est donc pas rare de voir les chevaux transporter les morts dans les légendes médiévales. Le dragon, que le Roi de la Nuit réanime à la fin de la saison 7 et qui devient sa monture, remplit le même rôle que les chevaux

²⁵² ORDERIC VITAL, *Histoire ecclésiastique*, VIII, 17, lignes 84-87, éd.cit., pp. 240-242.

²⁵³ GILLES CORROZET, *Richard sans Paour*, 3, lignes 7-9, éd.cit., p. 74.

²⁵⁴ WAGNER Marc-André., *Le cheval dans les croyances germaniques. Paganisme, christianisme et traditions*, Paris, Champion, 2005, pp. 62-89.

²⁵⁵ *Ibid.*, pp. 90-101.

que nous venons de mentionner. Il permet d'une part au Roi de la Nuit de détruire le Mur, mais lui donne également un statut identique aux rois et reines du royaume des humains qu'il va devoir affronter²⁵⁶. Cette monture peu commune lui confère également un statut particulier par rapport au reste des Marcheurs blancs.

Dans la structure générale de l'armée, le groupe de chevaliers dans les sources médiévales ou des Marcheurs blancs dans *Game of Thrones* apparaît comme hiérarchiquement supérieur. D'une part, ce sont les seuls à être montés sur des chevaux. La monture leur confère une place à part. Dans *Le Roman de Fauvel*, dernier témoin de notre corpus, Hellequin est d'ailleurs le seul qui possède une monture. Dans l'histoire militaire et dans la culture populaire, la cavalerie est généralement considérée comme plus noble que l'infanterie. En outre, les chevaliers au Moyen Âge appartiennent à un rang social plus élevé que celui des simples soldats, car ils représentent la noblesse et l'élite guerrière. D'autre part, ils bénéficient à chaque fois d'un traitement particulier. Il s'agit du groupe le plus largement décrit chez Orderic Vital. Dans la version en prose de Gilles Corrozet, ils apparaissent en premier, à part du reste de l'armée, et sont les seuls à bénéficier d'une véritable description. En effet, le reste de la troupe d'Hellequin n'est pas décrite, seuls l'ancien écuyer de Richard et Hellequin s'en détachent. Dans *Game of Thrones*, les Marcheurs blancs sont des êtres surnaturels, qui semblent habités d'une certaine magie, leur permettant de lever leur armée de cadavres. Ces derniers dépendent d'ailleurs du Marcheur blanc qui les a réanimés. Cette dépendance est flagrante dans l'épisode 6 de la saison 7. Dans cet épisode, Jon Snow et ses compagnons se trouvent au-delà du Mur pour tenter de capturer un mort-vivant. Ils rencontrent un groupe isolé guidé par un Marcheur. Lorsque Jon tue ce dernier, la majorité des morts qui l'accompagnent s'effondrent avec lui²⁵⁷.

4. Le meneur : d'Hellequin au Roi de la Nuit

Pour finir notre analyse de l'armée des morts et ses constituants, nous allons maintenant nous intéresser au sommet de la hiérarchie : le meneur. Dans la série *Game of Thrones*, les Marcheurs blancs sont guidés par le Roi de la Nuit. Ce personnage, tel qu'il est décrit dans la série, n'existe pas dans les romans. Dans la saga, les Autres n'ont pas (encore) de meneur identifié. Le titre « Roi de la Nuit » existe dans les livres, mais désigne une autre réalité. Il est utilisé pour nommer un personnage légendaire et sinistre qui fait partie du patrimoine

²⁵⁶ Lors de l'affrontement final, les forces humaines sont menées par Jon Snow, Roi du Nord, et Daenerys, qui se revendique Reine des Sept Couronnes. Au début de la bataille, ils chevauchent les deux dragons encore en vie de cette dernière. L'épisode 3 de la saison 8 nous offre d'ailleurs un duel aérien avec le Roi de la Nuit, avant que la bataille ne se finisse sur la terre ferme.

²⁵⁷ *GOT*, saison 7, épisode 6, « Beyond the Wall ».

folklorique horrifique de Fort-Nox, l'une des nombreuses forteresses de la Garde de Nuit²⁵⁸. Dans *ASOS*, quatrième tome de la saga, ce château, à l'abandon au moment où se produisent les événements, sert de passage à Bran et ses compagnons dans leur route vers le nord du Mur²⁵⁹. Alors qu'ils y passent la nuit, Bran narre à ses compagnons la légende du Rat Coq²⁶⁰, avant de se souvenir d'une autre histoire que lui contait Vieille Nan, celle du Roi de la Nuit. Ce dernier aurait été le treizième Lord Commandant de la Garde de Nuit. Un jour, il aperçut une femme à la peau très blanche et aux yeux bleus, il la captura et en fit sa reine, avant de s'autoproclamer roi. Grâce à la sorcellerie, il soumit les frères jurés de la Garde de Nuit à sa volonté et régna ainsi pendant treize ans. Brandon le Briseur, Stark de Winterfell, mit fin à son règne en s'alliant avec Joramun le Sauvageon, roi d'au-delà du Mur. Son histoire est donc bien différente de celle du Roi de la Nuit dans la série, qui lui est créée par les Enfants de la Forêt. Si la première légende, celle du Rat Coq, est bien racontée par Bran à ses compagnons dans l'épisode 10 de la saison 4, quand ils se trouvent à Fort-Nox, la seconde en revanche, celle du Roi de la Nuit, n'y apparaît pas. Ce personnage, tel que mentionné dans les romans, n'entretient aucun lien avec la Longue Nuit, son histoire étant postérieure à cet épisode sinistre. Même s'il est probable que le personnage romanesque ait inspiré les scénaristes de *Game of Thrones*, le Roi de la Nuit renvoie dans les deux objets à des réalités différentes. Dès lors, quand nous mentionnons le Roi de la Nuit en tant que meneur de l'armée des morts dans *Game of Thrones*, nous parlons du personnage tel qu'il apparaît dans la série, et non celui des romans.

Dans la série, l'origine des Marcheurs blancs et donc la création du Roi de la Nuit nous est dévoilée dans l'épisode 5 de la saison 6, comme nous l'avons déjà mentionné. Cependant, une certaine part de mystère entoure encore l'identité de ce roi : nous ne savons pas qui est l'homme qui a été transformé et nous le connaissons uniquement sous le titre que les hommes lui ont attribué. Dans la série, un peu à la manière d'Hellequin, ce que le Roi de la nuit représente prime sur sa véritable identité. Dans les sources médiévales, Hellequin n'apparaît pas toujours explicitement. Chez Orderic Vital, il est suggéré dans la figure du géant qui enjoint Walchelin à observer l'étrange armée. Dans *Le Roman de Fauvel*, il apparaît en tant que meneur

²⁵⁸ « Roi de la nuit », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Roi_de_la_Nuit, page consultée le 19/06/2025.

²⁵⁹ « Le Roi de la Nuit : et dans les livres alors ? », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/roi-de-la-nuit-livres/>, page consultée le 19/06/2025.

²⁶⁰ Le Rat Coq est un personnage légendaire qui aurait servi à un roi andal son fils cuisiné en tourte, que ce roi trouva si bonne qu'il en demanda une seconde part. Bafouant ainsi les droits de l'hôte, le Rat Coq éveilla la colère des anciens dieux, qui le maudirent en le transformant en un monstrueux rat blanc. Perpétuellement affamé, il est condamné à ne manger que sa descendance et hanterait encore les murs de Fort-Nox (cf. « Rat Coq », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Rat_Coq, page consultée le 26/06/2025).

du charivari. Il y est décrit comme un géant, criant à tue-tête, monté sur un énorme cheval (vv. 4913-4920)²⁶¹. Cependant, comme pour les autres participants au charivari, nous n'avons aucune indication quant à son identité. Dans *Richard sans Peur*, si Hellequin apparaît dans les deux versions comme chef de l'armée, le roman en vers ne fournit pas plus d'informations sur le personnage. En revanche, Gilles Corrozet consacre le chapitre 4 de son adaptation en prose à la « mesnie Helequin et qui il estoit »²⁶². Dans ce chapitre, Hellequin est présenté comme un ancien chevalier, ayant combattu avec Charles Martel contre les Sarrasins. Originaire de Normandie, il a vendu tous ses biens pour partir à la guerre. Quand cette dernière fut terminée, il n'avait donc plus rien, et se mit alors à piller le peuple. Avec sa suite, ils firent la guerre à d'autres nobles et prirent de force leurs châteaux. Quand il mourut, il fut donc condamné par Dieu à souffrir mille maux en errant la nuit afin de racheter ses péchés.

Dans les récits médiévaux, l'identité d'Hellequin n'est donc pas toujours révélée. La signification de ce patronyme n'a d'ailleurs jamais pu être établie avec certitude, malgré les nombreuses tentatives des chercheurs. À la fin du XIX^e, Gaston Raynaud identifie derrière la figure d'Hellequin un comte de Boulogne, nommé Hernequin, tué à Saucourt en 880 en combattant les Normands²⁶³. Cette théorie est rapidement remise en question par Ferdinand Lot, dans son article « La Mesnie Hellequin et le comte Ernequin de Boulogne ». Pour lui, le comte de Boulogne n'a aucun lien avec la Mesnie²⁶⁴. Dans sa monographie, Karin Ueltschi-Courchinoux refuse également l'hypothèse selon laquelle Hellequin serait une altération du nom Hernequin ou Ernequin²⁶⁵. Bien que les premières attestations viennent de Bretagne, rien ne garantit que le mythe de la Mesnie soit d'origine celtique. En effet, les origines exactes de cette configuration restent tout aussi floues que l'identité de son meneur. Nous pouvons y reconnaître des motifs et figures antiques, comme Dionysos et ses cortèges²⁶⁶ ; des racines germaniques, comme la figure de Wodan ou encore le cheval dans son rôle psychopompe ; et enfin, des réminiscences celtiques, avec les cortèges surnaturels de chasse. Au cours des années, d'autres chercheurs ont tenté de découvrir l'identité du mystérieux meneur, ou du moins de dégager un sens du patronyme Hellequin. En 1935, Kemp Malone soutient que *Herlekin*

²⁶¹ *Le Roman de Fauvel*, éd.cit., p. 588.

²⁶² *Richart sans Paour*, éd.cit., pp. 74-75.

²⁶³ RAYNAUD Gaston, « I. La Mesnie Hellequin. II. Le poème perdu du Comte Hernequin. III. Quelques mots sur Arlequin », *Études romanes dédiées à Gaston Paris le 29 décembre 1890 (25^e anniversaire de son doctorat ès lettres) par ses élèves français et ses élèves étrangers des pays de langue française*, Paris, Bouillon, 1891, p. 51-68.

²⁶⁴ LOT Ferdinand, « La Mesnie Hellequin et le comte Ernequin de Boulogne », dans *Romania*, 32, 127, 1903, pp. 422-441.

²⁶⁵ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, pp. 449-476.

²⁶⁶ MATSUMURA Kazuô, art.cit.

signifierait simplement « King Herla », *-kin* étant la prononciation française pour le terme anglais *king*²⁶⁷. Pour appuyer sa théorie, il sollicite les témoignages de Gautier Map qui mentionne à deux reprises, presque un siècle après Orderic Vital, cet étrange roi : la première fois sous le nom Herla, dans *Clericus regis* ; la seconde dans *De nugis curialium*, où le meneur de la troupe se nomme cette fois Herlethingus. En 1997, Philippe Walter se concentre, quant à lui, sur l'étymologie du nom Hellequin, pour tenter d'en expliquer la signification²⁶⁸. Il décompose le terme en deux particules : *helle-quin*, qui signifie respectivement coq/oiseau et chien. Le nom Hellequin désignerait donc à l'origine cette créature hybride, au lien privilégié avec l'imaginaire des revenants.

Derrière le nom Hellequin se cache donc une figure indistincte, aux origines et contours flous. Au fil des témoignages, cette figure se distingue peu à peu du reste du cortège. Dans le témoignage d'Orderic Vital, certains tendent à voir dans le personnage du géant qui invite Walchelin à observer l'étrange défilé, le mystérieux meneur. Cependant, ce géant n'est pas à proprement parler le meneur de cette armée. En effet, il semble plus annoncer que guider ce cortège surnaturel. Dans les récits de clercs, Karin Ueltschi-Courchinoux remarque que la figure du meneur se distingue peu, voire pas du tout du reste de l'armée²⁶⁹. Dans ces textes, l'accent est mis sur l'aspect collectif du phénomène, Hellequin n'y présente donc que peu d'attributs, si ce n'est son caractère infernal. Les œuvres littéraires en font, quant à elles, un personnage à part entière, lui attribuant parfois même une identité reconnaissable, comme Arthur. La figure d'Hellequin connaît également une nouvelle orientation, plus burlesque, avec des textes comme *Le Roman de Fauvel*.

Le meneur de notre configuration ne se distingue donc pas toujours, et apparaît parfois juste sous une forme indistincte. Dans certains témoignages cependant, il semble se détacher du reste de l'apparition. Karin Ueltschi-Courchinoux identifie dans sa monographie quatre types de figures principales pour notre meneur. Il peut d'abord se présenter sous la forme d'un chevalier, entièrement vêtu de noir, monté sur un cheval noir. Nous ignorons souvent la nature exacte de cet étrange cavalier : il peut être tant une créature vivante qu'un fantôme, mais est le plus souvent associé à un démon²⁷⁰. Construit en opposition avec la figure du chevalier blanc, il existe trois types de cavaliers noirs : le chasseur diabolique (qui chasse les hommes), le

²⁶⁷ MALONE Kemp, « Herlekin and Herlewin », dans *English Studies*, XVII, 1935, p. 140, cité par SPITZER Leo, « Anglo-French Etymologies », dans *Studies in Philology*, 41, 4, 1944, p. 522.

²⁶⁸ WALTER Philippe, « Hellequin, Hannequin et la mannequin », art.cit.

²⁶⁹ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, pp. 151 à 163.

²⁷⁰ *Ibid.*, pp. 201-206.

chasseur sauvage (qui persécute les créatures surnaturelles) et le chasseur maudit (dont la proie lui échappe). En outre, le meneur se caractérise aussi par sa grande taille. En effet, la figure du géant, déjà présente dans le témoignage d'Orderic Vital et que nous retrouvons dans *Le Roman de Fauvel*, est récurrente pour représenter ou du moins suggérer Hellequin. Claude Lecouteux décrit le géant comme laid et monstrueux. Cette créature incarne les forces surnaturelles et apparaît soit comme un prédateur, un ravisseur ou encore un destructeur, soit comme un fondateur ou un gardien²⁷¹. Dans notre configuration, la figure du nain apparaît également dans l'ombre du géant, comme un adjuvant ou un double. Il a souvent des fonctions comparables à celles de ce dernier²⁷². Nous pouvons enfin rattacher la figure d'Hellequin à celle de Merlin, ce dernier pouvant parfois prendre l'apparence de l'homme sauvage²⁷³. Ce rapprochement entre les deux permet de dégager certains traits : Merlin, comme Hellequin, peut apparaître et disparaître à sa guise, il a le don de métamorphose, il porte parfois le « masque » du bûcheron (longs cheveux et longue barbe), il a un rôle de passeur, de guide pour le voyageur errant, il est parfois assimilé au diable et il est capable de lire le passé et l'avenir²⁷⁴. Dans *Game of Thrones*, le Roi de la Nuit présente les caractéristiques de deux de ces figures : le chevalier noir et le géant. Comme le reste des Marcheuses blancs, il peut être qualifié de « cavalier noir », il revêt une armure de couleur sombre et son cheval ainsi que son dragon dans la dernière saison sont également noirs. Dans la série, les Autres ne sont pas des géants à proprement parler, mais sont sensiblement plus grands que les humains. En effet, dans les scènes qui voient s'affronter les personnages principaux et les Marcheuses blancs, nous pouvons remarquer que ces derniers font facilement deux têtes de plus que les autres protagonistes.

Outre ces quatre figures génériques, Hellequin se retrouve aussi assimilé à certaines figures royales. Premièrement, il existe une assimilation très forte entre Hellequin et Arthur. Dans certains contextes, ce dernier est assimilé au roi des morts et même confondu avec le diable²⁷⁵. Il se substitue donc à Hellequin. Si à première vue les deux figures semblent plutôt

²⁷¹ *Ibid.*, pp. 206-212.

²⁷² *Ibid.*, pp. 212-219.

²⁷³ Dans la littérature médiévale, l'homme sauvage, à la manière du *vilain* dans la chanson de geste, occupe une place marginale dans la société. Le *vilain* désigne tout personnage n'appartenant pas à la catégorie des chevaliers. Il se construit donc en opposition avec ces derniers : il est sale, hirsute, vêtu de haillons, perçu comme brutal et inculte. Il est souvent décrit comme n'appartenant pas à l'espèce humaine, et se retrouve doté d'une certaine bestialité. Merlin prend parfois l'apparence de figures marginales comme le bûcheron ou le gardien des bêtes, qui renvoient à l'imaginaire de l'homme sauvage (cf. DE COMBARIEU Micheline, « Image et représentation du *vilain* dans les chansons de geste », dans *Exclus et systèmes d'exclusions dans la littérature et la civilisation médiévales, Sénéfiances*, 5, 1978, pp. 7-26 ; BERTHELOT Anne, « Merlin, ou l'homme sauvage chez les chevaliers », *Le nu et le vêtu au Moyen Âge*, Presses universitaires de Provence, 2001, pp. 17-28).

²⁷⁴ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, pp. 219-224.

²⁷⁵ SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, *op.cit.*, pp. 134-140.

éloignées, Arthur partage un trait identitaire fort avec Herla : tous deux sont en effet d'anciens rois bretons. Hellequin, Herla et Arthur apparaissent dès lors comme trois noms désignant une même entité : le meneur de l'armée des morts. La diabolisation progressive d'Arthur s'effectue en parallèle de celle de la *Mesnie*²⁷⁶. Deuxièmement, certains observent des similitudes entre la *Mesnie* et la cour d'Henri II Plantagenêt (1133-1189). Ce dernier fut comte d'Anjou et du Maine, duc de Normandie et d'Aquitaine, et enfin roi d'Angleterre²⁷⁷. Henri II mène une vie sans repos, avec une cour mouvante. Le roi et sa cour sont, au vu de certaines de leurs actions, considérés comme diaboliques. L'accumulation des malédictions qui les touchent pousse les gens à penser que l'ancêtre de Henri II Plantagenêt était en réalité un démon. Cet amalgame entre Hellequin et ce personnage historique, chez des écrivains qui tentent d'assimiler le mythe et le réel, démontre bien la vitalité de cette configuration mythique à cette époque²⁷⁸. Troisièmement, Hélinand de Froidmont, au début du XIII^e siècle, inclut dans son traité *De cognitione sui* – qui nous est parvenu grâce à la copie de Vincent de Beauvais – un épisode où il fait une mention allusive à la *Mesnie Hellequin*. Dans ce texte, le nom Hellequin est remplacé par celui de Charles Quint. Karin Ueltschi-Courchinoux reconnaît dans cette figure Charles de Lorraine, dernier prince de la dynastie carolingienne, qui fut écarté du pouvoir par Hugues Capet²⁷⁹. À la suite d'une grande bataille, il aurait été enfermé avec son armée dans une montagne. Nous sommes donc une nouvelle fois face à une figure royale, que nous retrouvons d'ailleurs au XV^e siècle dans *La grande Chronique de Normandie*²⁸⁰.

Dans la série *Game of Thrones*, nous retrouvons cette assimilation entre meneur de l'armée des morts et figure royale. Le nom et l'apparence du Roi de la Nuit connotent son statut. La série télévisée offre une représentation visuelle de ce dernier. Il est grand, a le teint bleu pâle, presque blanc, des yeux d'un bleu intense et inhumain, il est vêtu d'une sorte d'armure légère et noire. Il est armé d'une lance ou d'une grande épée de glace en fonction de ses apparitions. Contrairement aux autres Marcheuses, il n'a pas de longs cheveux blancs, mais des cornes ornent son crâne de façon circulaire, un peu à la manière d'une couronne. Les cornes sont déjà présentes dans certaines représentations d'Hellequin dans les récits médiévaux, comme nous pouvons le voir sur les miniatures qui habillent *Le Roman de Fauvel* dans le manuscrit BNF 146. La scène du charivari y est richement illustrée. Elle s'ouvre et se termine sur une

²⁷⁶ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, pp. 429-432.

²⁷⁷ « Henri II (roi d'Angleterre) », sur *Wikipedia* [en ligne] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Henri_II_\(roi_d%27Angleterre\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Henri_II_(roi_d%27Angleterre)), page consultée le 26/06/2025.

²⁷⁸ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, pp. 432-435.

²⁷⁹ *Ibid.*, pp. 435-438.

²⁸⁰ *Ibid.*, pp.133-137.

grande miniature à trois compartiments, représentant à la fois les participants au charivari et les spectateurs²⁸¹. Au folio 34 verso, ce manuscrit en propose également deux plus petites sur lesquelles apparaît le personnage d'Hellequin²⁸². La première représente le chariot infernal, poussé par Hellequin à gauche, et surmonté de deux roues, tel qu'il est décrit des vers 4887 à 4898 du *Roman de Fauvel*. La seconde nous montre à nouveau Hellequin, toujours à gauche de l'image, cette fois-ci sur son cheval. Deux bières superposées, portées par quatre personnages, dont trois sont très grands, et sur lesquelles sont posées six têtes pâles, habillent le reste de l'espace. Dans les deux représentations, une paire d'ailes vient orner la tête d'Hellequin. Positionnées ainsi sur le haut de son crâne, ces ailes font écho à l'iconographie infernale, ces excroissances rappelant les cornes du diable. L'ambiguïté de l'illustration permet de souligner subtilement l'appartenance démoniaque du personnage d'Hellequin. Les cornes peuvent aussi évoquer la couronne. Dans sa monographie, Karin Ueltschi-Courchinoux soutient que les cornes et la couronne sont des attributs interchangeables et emblématiques de l'ambivalence de la figure royale d'Hellequin²⁸³. Dans *Game of Thrones*, les cornes qui coiffent le Roi de la Nuit signalent donc à la fois son appartenance démoniaque et son statut royal. Enfin, ces deux figures, Hellequin comme le Roi de la Nuit, apparaissent « masquées » dans ces représentations. Dans l'iconographie médiévale, la barbe constitue la manière la plus simple de représenter le masque²⁸⁴. Dans les deux miniatures préalablement citées, Hellequin est muni d'une barbe. Dans *Game of Thrones*, le visage du Roi de la Nuit est marqué de stries régulières, suggérant également le masque, et rendant méconnaissable l'homme qui a été transformé pour créer cet être surnaturel.

Le Roi de la Nuit, comme Hellequin, se construit donc comme un meneur mystérieux, aux origines et aux contours flous. Figure royale, il prend la forme d'un cavalier noir et lourdement armé. Il se distingue des humains par son apparence : il a le teint très pâle, les yeux bleus, le crâne orné de cornes et le visage couvert de stries. Ces attributs soulignent son appartenance au monde surnaturel, voire diabolique. Quand le meneur apparaît, le destin du reste de son armée semble intimement lié au sien. Dans *Richart sans Paour*, les mauvais agissements d'Hellequin influent sur le devenir du reste de sa *mesnie* dans l'au-delà. Ils subissent ensemble les tourmentes liées à l'errance éternelle. Dans *Game of Thrones*, l'avenir de l'armée des morts dépend entièrement de celui du Roi de la Nuit. Dans la série, la magie de

²⁸¹ MÜHLETHALER Jean-Claude, *Fauvel au pouvoir. Lire la satire médiévale*, Paris, Champion, Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, 26, 1994, pp. 427-430.

²⁸² Ces miniatures sont reproduites dans les annexes de ce travail (cf. annexe 3, p. 109).

²⁸³ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, pp. 427-429.

²⁸⁴ *Ibid.*, pp. 375-402.

ce dernier a créé les autres Marcheurs blancs, qui ont à leur tour utilisé leurs pouvoirs pour relever les morts. Ainsi, lorsqu'Arya porte le coup fatal au Roi de la Nuit dans l'épisode 3 de la saison 8, la mort de ce dernier entraîne la destruction totale de l'ensemble de son armée, des morts comme des Marcheurs.

III. La figure du témoin : regards, récits et preuves de l'indicible

Chaque apparition de l'armée des morts est décrite au travers du regard de celui (ou ceux) qui l'observe(nt). Dès lors, cette partie se concentrera sur la figure du témoin, incarnée dans *Game of Thrones* par plusieurs personnages. Nous nous focaliserons ici sur deux d'entre eux, Samwell Tarly et Jon Snow, dont le rôle est essentiel dans la guerre contre les Marcheurs blancs. Ces deux figures évoquent respectivement celles du prêtre Walchelin et de Richard sans Peur. Nous aborderons également ici un point qui semble essentiel dans certains récits : la nécessité d'une preuve. En effet, la simple narration des faits ne suffit pas à convaincre les autres de la véracité de son témoignage.

1. Samwell Tarly, homme de savoir

Samwell Tarly, dit Sam, est le fils aîné de Lord Randyll Tarly, seigneur de Corcolline, forteresse au sud-ouest de Westeros²⁸⁵. D'une grande intelligence et d'une tendresse rare, Samwell préfère les livres aux arts de la guerre et de la chasse. Son père, Randyll Tarly, dur, inflexible et autoritaire, ne supporte pas le caractère trop tendre de son fils et son aversion pour les arts guerriers. Il fait alors de son second fils, Dickon, l'héritier de sa maison et décide d'envoyer son aîné sur le Mur, pour qu'il devienne un frère juré de la Garde de Nuit. Arrivé à Châteaunoir, Samwell se lie rapidement d'amitié avec Jon Snow. Maladroit et facilement impressionnable, Sam est pourtant capable de se montrer courageux quand cela s'avère nécessaire. Il joue d'ailleurs un rôle crucial dans la guerre contre les morts. En effet, dans les romans comme dans la série, Samwell est le premier personnage en mesure de détruire un Marcheur blanc. Il se renseigne énormément au sujet de ces entités surnaturelles en lisant tout ce qu'il peut trouver dans les livres, c'est d'ailleurs la raison principale de son départ pour la Citadelle²⁸⁶. Ses lectures lui permettent d'en découvrir plus sur ces Autres et leurs faiblesses, mais l'amènent aussi, dans la série, à découvrir la véritable ascendance de son ami Jon Snow.

Le personnage de Samwell Tarly se rapproche sur plusieurs aspects de celui du jeune prêtre Walchelin dans le texte d'Orderic Vital. Ils exercent des professions similaires. Walchelin est un homme d'Église, un prêtre officiant pour la paroisse de Bonneval. Samwell, de son côté, est intendant dans la Garde de Nuit, qui partage certaines valeurs avec les ordres chrétiens,

²⁸⁵ « Samwell Tarly », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Samwell_Tarly#Dans_la_s.C3.A9rie_t.C3.A9l.C3.A9vis.C3.A9e, page consultée le 19/06/2025.

²⁸⁶ Située à Villevieille, cette forteresse accueille le conclave, assemblée des archimestres (cf. « Citadelle des mestres », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Citadelle_des_mestres, page consultée le 19/06/2025.

comme les vœux de chasteté. En outre, Samwell devient rapidement l'assistant du mestre de Châteaunoir, mestre Aemon. Il accède dès lors à la bibliothèque de la forteresse et à tous les savoirs qu'elle contient. Dans *AFFC*, Jon Snow lui ordonne de se rendre à Villevieille afin de poursuivre la formation de mestre et accéder aux savoirs que détient la Citadelle²⁸⁷. Dans la série, il s'y rend de sa propre initiative au cours de la sixième saison. Dans *Game of Thrones*, les mestres sont les érudits de Westeros. Bien que n'ayant aucun lien direct avec la religion, cet ordre savant se rapproche à bien des égards des moines du Moyen Âge, tant dans leur apparence vestimentaire que dans leur fonction. En entrant à la Citadelle, les mestres renient leur nom de famille et revêtent une longue robe grise (ou brune) munie d'une lourde chaîne²⁸⁸. La Citadelle possède la plus grande bibliothèque du royaume, qui rassemble tous les savoirs du monde connu. À la manière des moines, ils conservent et copient les manuscrits pour assurer la transmission de ce savoir. Les connaissances des mestres s'étendent sur différents domaines, comme l'histoire, la géographie, les sciences, la médecine ou encore l'astronomie. À la fin de leur formation, ils se mettent en général au service d'un seigneur. Ils peuvent aussi devenir guérisseurs itinérants, mestres à la Garde de Nuit ou à la cour du roi des Sept Couronnes.

Walchelin et Samwell adoptent aussi des attitudes comparables face à la manifestation de l'armée des morts. Leur première réaction est la peur, mais ils savent tous les deux faire preuve d'un certain courage si nécessaire. Chez Orderic Vital, lorsque Walchelin entend le tumulte d'une grande armée approcher, son premier réflexe est de se cacher derrière quatre néfliers. De même, lors de sa première rencontre avec les Marcheurs blancs au Poing des Premiers Hommes, Samwell ne montre pas plus de courage. Sa réaction diffère légèrement des romans à la série. Dans les premiers, l'attaque des Autres est subtilement suggérée à la fin du prologue du troisième tome²⁸⁹, avant d'être une nouvelle fois abordée du point de vue de Samwell. En retraite avec les autres survivants vers le Manoir de Craster, Sam se remémore la terrible attaque²⁹⁰. Après avoir envoyé les corbeaux vers Châteaunoir afin de prévenir le reste de la Garde, il est parvenu, il ne sait comment, à prendre la fuite. Dans la série, qui en dévoile beaucoup plus, l'attaque se produit à la fin de la deuxième saison et le manque de courage de

²⁸⁷ Dans *AFFC*, quatrième tome de la série, cette décision de Jon Snow est contée du point de vue de Samwell (chapitre 6), que nous suivons dans son voyage vers Villevieille dans la suite du roman. Le cinquième tome, *ADWD*, nous présente une nouvelle fois cette scène, du point de vue de Jon cette fois (chapitre 8).

²⁸⁸ « Mestres de la Citadelle », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Mestres_de_la_Citadelle, page consultée le 19/06/2025.

²⁸⁹ *ASOS*, chapitre 1, prologue, pp. 1-17.

²⁹⁰ *ASOS*, chapitre 19, Samwell, pp. 236-253.

Samwell y est encore plus flagrant. En effet, dans la série, il ne parvient même pas à envoyer les corbeaux, qui s'échappent alors que Samwell se précipite pour se cacher.

Dans le récit d'Orderic Vital et dans la série *Game of Thrones*, Walchelin et Samwell observent donc, chacun depuis leur cachette, le cortège défiler. C'est d'ailleurs par leur regard que le lecteur et le téléspectateur le découvrent. La série dévoile ainsi non seulement l'immensité de l'armée des morts, mais offre également au téléspectateur la première vraie représentation d'un Marcheur blanc. En effet, ce dernier découvre Samwell dans sa cachette. Un long échange de regard s'installe entre les deux, avant que le Marcheur ne détourne le visage, pour lever son arme et pousser un cri strident, indiquant au reste de son armée d'avancer. D'une certaine manière, cette confrontation se rapproche de celle de Walchelin avec le géant. Dans les deux cas, l'être surnaturel ne s'en prend pas au témoin et l'invite, par la parole ou par le geste, à regarder l'armée qui défile. La survie de Samwell à ce moment de la série a d'ailleurs soulevé beaucoup de questions. Nombreux sont les téléspectateurs qui n'ont pas compris pourquoi le Marcheur blanc l'a épargné. Cette première confrontation élève Samwell au rang de témoin essentiel pour le reste de l'histoire et offre aux créateurs de la série l'occasion parfaite de dévoiler au monde l'apparence des Autres et de leur armée. David Benioff et D.B. Weiss choisissent également de déplacer cette scène, qui dans les romans inaugure le troisième volet, à la fin de la deuxième saison, laissant le téléspectateur face à un cliffhanger. En effet, nous ne savons pas avant le début de la saison suivante si Samwell a survécu ou non.

Malgré la peur initiale qui les habite, Walchelin et Samwell sont tout de même capables de faire preuve de courage. Le jeune prêtre, dans le récit d'Orderic Vital, décide de sortir de sa cachette pour rapporter une preuve de l'apparition dont il est témoin. Il tente alors de capturer l'un des chevaux infernaux qui composent cette armée, avant de se faire interrompre par quatre chevaliers. À nouveau saisi d'effroi, il relâche alors le cheval qu'il avait attrapé. L'un des chevaliers, qui se présente en tant que Guillaume de Glos, sollicite l'aide de Walchelin afin qu'il transmette ses ordres à ses héritiers, ce qui permettrait sans doute d'alléger ses tourmentes. Malgré la peur qu'il ressent face à ces chevaliers sombres, le jeune prêtre, fort de ses convictions, a le courage de refuser d'accéder à la requête de ce chevalier maudit. Samwell, quant à lui, se retrouve, dans les romans comme dans la série, rapidement confronté à une nouvelle apparition. Dans le chapitre 19 de *ASOS*, Samwell et ses compagnons, Grenn et P'tit Paul, sont rapidement distancés par le reste de la Garde de Nuit²⁹¹. Isolés, ils se font surprendre

²⁹¹ *Id.*

par un Autre. Alors que ce dernier transperce P'tit Paul de son épée translucide, Samwell parvient à le poignarder de sa lame en verredragon. Près de trente chapitres plus tard, alors que Samwell tente de regagner le Mur avec Vère et son bébé, un spectre, qui n'est autre que P'tit Paul, les attaque²⁹². Samwell parvient une nouvelle fois à en venir à bout. Dans la série, les deux passages semblent avoir fusionné dans l'épisode 8 de la saison 3. Samwell y affronte un Marcheur blanc afin de protéger Vère et son bébé²⁹³. Comme dans les romans, c'est un poignard en verredragon qui lui permet d'en venir à bout. Par la suite, Samwell mettra tout en œuvre pour aider Jon Snow dans sa lutte contre l'armée des morts. Lors de l'affrontement final à Winterfell, malgré son manque de compétences guerrières, Samwell décide quand même de se battre contre les Marcheurs blancs aux côtés de ses compagnons²⁹⁴.

Walchelin et Samwell sont donc des hommes de savoir, à première vue peureux, mais démontrant une certaine forme de courage quand c'est nécessaire. Ce sont surtout des témoins de premier ordre, au travers desquels le lecteur ou le téléspectateur peut découvrir l'armée des morts, son aspect et sa composition. Le récit de Walchelin, retranscrit par Orderic Vital, fournit d'ailleurs le plus ancien et le plus long témoignage écrit que nous ayons conservé sur la *Mesnie Hellequin*. Dans *Game of Thrones*, le rôle de Samwell est primordial. Dans les romans comme dans la série, le jeune Taryl est le premier personnage qui parvient à tuer un Marcheur blanc, découvrant ainsi leurs faiblesses. Son témoignage se révélera essentiel pour la lutte contre ces entités de glace. Dans les romans, Samwell est d'ailleurs l'unique personnage-chapitre qui est directement confronté à la terrible armée. Les autres personnages qui témoignent de son apparition ne sont jamais élevés au rang de personnage-chapitre et n'apparaissent que par le point de vue d'autres protagonistes.

2. Jon Snow, homme d'action

Aux antipodes de Samwell, Jon Snow incarne une figure héroïque, celle du guerrier accompli, à la fois brave, loyal et stratège. Fils bâtard d'Eddard Stark, il reçoit la même éducation que le fils aîné de ce dernier, Robb, héritier légitime de Winterfell. Jon hérite des valeurs de son père : il a un grand sens de l'honneur, du courage, est attentif aux conseils de ses aînés et il se montre bienveillant et protecteur envers les plus faibles²⁹⁵. Cependant, son statut de bâtard le place en marge de la société ouestrienne. Il décide alors de rejoindre son oncle

²⁹² *ASOS*, chapitre 47, Samwell, pp. 637-647.

²⁹³ *GOT*, saison 3, épisode 8, « Second sons ».

²⁹⁴ *GOT*, saison 8, épisode 3, « The Long Night ».

²⁹⁵ « Jon Snow », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] :

https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Jon_Snow, page consultée le 06/07/2025.

Benjen dans la Garde de Nuit et de consacrer sa vie à la défense du Mur. Arrivé à Châteaunoir, il se lie d'amitié avec Samwell Tarly, qu'il aide et protège tout au long de leur formation. Ils réciteront d'ailleurs leurs vœux ensemble, au-delà du Mur. Les aptitudes de Jon, notamment avec une épée, le prédestinent au rôle de patrouilleur de la Garde de Nuit. Pourtant, à la surprise générale, il se retrouve aux côtés de Samwell en tant qu'intendant. Jeor Mormont, dit le Vieil Ours, Lord Commandant de la Garde de Nuit, en fait d'ailleurs son intendant personnel. Cette décision poursuit deux objectifs : apprendre à Jon l'humilité et le former à diriger la Garde de Nuit – ce qui se produira d'ailleurs plus loin dans le récit. En effet, après la mort de Jeor Mormont au-delà du Mur, la Garde de Nuit mène des élections afin de nommer son nouveau chef. À sa grande surprise, Jon Snow ressort vainqueur de ces élections et devient ainsi le 998^e Lord Commandant²⁹⁶. À partir de cette nomination à la tête de la Garde de Nuit, Jon Snow joue, en particulier dans la série, un rôle essentiel, en tant que leader de la lutte contre les Marcheuses blancs. Il réunit d'abord les forces armées de la Garde de Nuit et celles du Peuple libre, avant de récupérer le fief familial et de rallier les seigneurs nordiens à sa cause, devenant ainsi le Roi du Nord. Il tente enfin de convaincre les reines Daenerys Targaryen et Cersei Lannister d'oublier leurs luttes de pouvoir afin de se concentrer sur le vrai combat, celui qui se passe dans le Nord, celui des vivants contre les morts. Dans la série, Jon Snow mène le combat final contre l'armée des morts à Winterfell. Même si ce n'est pas lui qui vient à bout du Roi de la Nuit, son rôle dans la lutte contre les Marcheuses blancs n'en demeure pas moins primordial.

Jon Snow se présente comme l'archétype du héros confronté aux forces de l'au-delà, imitant ainsi la figure de Richard sans Peur. Le héros épique Richard sans Peur a comme modèle Richard I^{er}, fils de Guillaume Longue-Épée et troisième duc de Normandie (942-996)²⁹⁷. Il est notamment le fondateur de l'abbaye de la Sainte Trinité de Fécamp, les moines de cette dernière ayant œuvré à perpétuer la mémoire de leur bienfaiteur. Il apparaît pour la première fois en tant que figure littéraire dans *La Chanson de Roland* aux vers 171, 3050 et 3470, sous le titre « Richart le Veill, li sire des Normans »²⁹⁸. Il est alors baron à la cour de Charlemagne. Il est souvent cité parmi les douze preux et est un personnage récurrent dans les chansons de geste du cycle du roi, mais aussi d'autres cycles. Selon Léon Gautier²⁹⁹, à l'époque de *La Chanson de Roland*, des chants lyriques étaient depuis longtemps consacrés à Richard, opinion soutenue par

²⁹⁶ *ASOS*, chapitre 80, Jon, pp. 1087-1097.

GOT, saison 5, épisode 2, « The House of Black and White ».

²⁹⁷ LABORY Gillette, art.cit., pp. 87-98.

²⁹⁸ CONLON D.J., *Richard sans Peur*, éd.cit., p. 10.

²⁹⁹ *La Chanson de Roland*, éd. GAUTIER Léon, Tours, 1872, note to v. 171. Cité par CONLON D.J., éd.cit.

Joseph Bédier³⁰⁰. Par ailleurs, dès le XII^e siècle, notre héros fait son apparition dans des romans et dans les chroniques normandes, c'est le cas notamment du *Roman de Rou* de Wace, ou encore de la *Chronique des ducs de Normandie* de Benoît de Sainte-Maure³⁰¹. Il se retrouve aussi dans des textes anonymes qui seront repris dans *La grande Chronique de Normandie*, réécriture de l'histoire ducale réalisée entre le XIV^e et le XV^e siècle. Ces textes rapportent divers épisodes qui prouvent le courage et la bravoure du duc, et qui ont pour but d'expliquer pourquoi il est nommé « Richard sans Peur ».

Jon Snow et Richard sont donc similaires à la fois dans leur fonction et dans leurs attitudes. Ce sont tous les deux les héritiers d'une lignée forte et des figures royales importantes. Richard sans Peur est duc de Normandie, et devient même, dans le chapitre 23 de l'adaptation en prose *Richart sans Paour*, roi d'Angleterre³⁰². Né bâtard, Jon Snow s'émancipera quant à lui progressivement de cette position marginale en devenant successivement Lord Commandant de la Garde de Nuit, Roi du Nord et Roi d'au-delà du Mur. La série dévoile également la véritable ascendance de Jon Snow, qui n'est en réalité pas le bâtard d'Eddard Stark, mais l'héritier légitime du trône de fer. Le téléspectateur découvre en effet par les visions de Bran³⁰³ et les lectures de Samwell³⁰⁴ la véritable identité de Jon Snow³⁰⁵. Il est le fils de Lyanna Stark, sœur d'Eddard, et Rhaegar Targaryen. Il est donc prédestiné dès sa naissance à cette position de roi, qu'il finit par acquérir au fil des saisons. Leur statut royal amène Richard et Jon à lutter pour ce qui leur appartient. Dans *Le Romant de Richart*, comme dans son adaptation en prose, le duc normand est amené à lutter contre le roi d'Angleterre pour le repousser hors de ses terres³⁰⁶. Jon Snow, quant à lui, mène son armée sur Winterfell afin de récupérer le fief familial, tombé aux mains des Bolton³⁰⁷.

³⁰⁰ BÉDIER Joseph, « Richard de Normandie », dans *Romanic Review*, I, 1910, p. 119. Cité par CONLON D.J., éd.cit.

³⁰¹ UELTSCHI-COURCHINOX Karin, *op.cit.*, p. 133.

³⁰² GILLES CORROZET, *Richart sans Paour*, éd.cit., p.109.

³⁰³ *GOT*, saison 6, épisode 10, « The Winds of Winter ».

³⁰⁴ *GOT*, saison 7, épisode 7, « The Dragon and the Wolf ».

³⁰⁵ Les critiques voient aussi dans le personnage de Jon Snow la figure légendaire du Roi Arthur. Né tous deux hors mariage, ils sont sans le savoir les héritiers légitimes de leur royaume respectif (FOSSOIS Gwendal, *op.cit.*, pp. 143-145). Le célèbre épisode de la bataille des bâtards (*GOT*, saison 6, épisode 9, « Battle of the Bastards ») évoque d'ailleurs la mythique bataille entre Arthur et Mordred.

³⁰⁶ *Le Romant de Richart*, vv. 515-570, éd.cit., pp. 54-55.

³⁰⁷ *GOT*, saison 6, épisode 9, « Battle of the Bastards ».

Après la trahison de Roose Bolton, qui précipite la défaite de Robb Stark face aux Lannister (*GOT*, saison 3, épisode 9, « The rains of Castamere »), le fief ancestral des Stark tombe entre les mains de la famille Bolton. Après avoir tué son père, Ramsay Bolton règne comme un tyran sur le Nord. Dans la saison 6, Jon Snow décide de partir en guerre contre Ramsay afin de récupérer le château de sa famille et de libérer le Nord de l'emprise néfaste du fils Bolton. La reconquête de Winterfell lui confère également le statut nécessaire afin d'unifier le Nord contre le danger qui se trouve au-delà du Mur.

Richard et Jon se rejoignent aussi dans leur caractère. D'un naturel courageux, ils ne reculent pas devant le danger, malgré les nombreuses aventures auxquelles ils sont confrontés. Les péripéties du duc de Normandie lui valent le sobriquet de « Richard sans Peur ». Il semble en effet ne pas connaître ce sentiment, comme le démontrent les nombreux échecs du démon Brudemor dans ses tentatives d'effrayer le héros. S'il n'est pas « sans peur », Jon Snow est quant à lui capable de passer outre cette dernière pour affronter le danger et se battre pour défendre ses idéaux. La première confrontation de Jon Snow avec un revenant³⁰⁸ évoque d'ailleurs le combat de Richard sans Peur contre le mort dans les vers 240 à 247 du *Romant de Richart*³⁰⁹. Dans les deux cas, le héros se retrouve face au cadavre réanimé d'une personne dont ils ont eux-mêmes pu constater la mort. Dans le roman en vers, le texte souligne le courage de Richard en mentionnant son nom complet « Richard **Sans Päour** » et en insistant sur le fait qu'il est « **hardy** et **fors** » (v. 246). Cet épisode agit une nouvelle fois comme une preuve de la bravoure du duc normand. Dans *AGOT*, Jon n'a pas le temps d'avoir peur, il doit agir pour protéger sa vie et celle du Lord Commandant (« Jon had no time to be afraid » p. 566). Ces deux héros sont également directement confrontés au meneur de l'étrange armée. Dans *Le Romant de Richart*, l'étrange manifestation de la *Mesnie Hellequin* n'apparaît plus comme aussi dangereuse que chez Orderic Vital, mais elle relève tout de même du domaine surnaturel et pourrait en effrayer plus d'un. Richard, loin d'être apeuré, n'hésite pas à interpeller directement Hellequin, afin de connaître les raisons de sa présence dans cette forêt. À d'autres moments dans le roman, le duc se livre, toujours aussi vaillamment, à plusieurs combats contre les démons que Brudemor met sur sa route. Dans *Game of Thrones*, la série montre à diverses reprises la violence de l'armée des morts et le danger qu'elle représente. Jon Snow n'hésite pourtant pas à l'affronter et tente de venir à bout du Roi de la Nuit, notamment lors de l'affrontement final à Winterfell³¹⁰.

Richard sans Peur et Jon Snow correspondent donc à l'archétype du héros, du guerrier et du roi. Ils luttent pour leurs convictions, n'hésitent pas à défendre leurs terres face à l'envahisseur et ne reculent pas devant le danger, même celui d'origine surnaturelle. Si Walchelin et Samwell sont des hommes de savoir, qui permettent aux lecteurs et aux téléspectateurs de découvrir l'armée des morts, Richard et Jon sont quant à eux des hommes d'action, que nous suivons dans leurs combats et leurs péripéties. Dans *Game of Thrones*, la

³⁰⁸ *AGOT*, chapitre 53, Jon, pp. 552-567.

GOT, saison 1, épisode 8, « The Pointy End ».

³⁰⁹ *Le Romant de Richart*, vv. 240-247, éd.cit., p. 45.

³¹⁰ *GOT*, saison 8, épisode 3, « The Long Night ».

série, qui se déploie beaucoup plus loin que les romans en ce qui concerne les Marcheurs blancs, développe largement plus le personnage de Jon Snow. Encore relégué au statut de bâtard dans la saga, Jon Snow, bien que Lord Commandant de la Garde de Nuit dès la fin du tome 3³¹¹, joue, dans les livres, un rôle plus passif. Dans la série, Jon se rend lui-même au-delà du Mur pour tenter de rallier le Peuple libre à sa cause. Dans les romans, il envoie Val, une princesse sauvageonne pour cette mission. De la même manière, dans les romans, Jon Snow n'a encore jamais été confronté à un Marcheur blanc, et encore moins au Roi de la Nuit, qui n'existe pas dans les livres. Dans la série, il en aperçoit un dès la saison 2, et les affronte, ainsi que leur armée, dans la saison 5. Le statut de Jon Snow au sein de l'intrigue évolue à mesure que la menace au-delà du Mur grandit. Les romans dévoilant très peu d'informations sur les Marcheurs blancs, le rôle de Jon Snow y reste encore à la fin du tome 5 plus passif et secondaire que dans la série.

3. Voir pour croire : la nécessité d'une preuve

Un élément commun ressort de certains témoignages : la peur de ne pas être cru. Être témoin de l'étrange apparition ne suffit pas pour convaincre les autres de son existence. Cette peur s'observe surtout dans le récit d'Orderic Vital et dans *Game of Thrones*. Dans *Richard sans Peur*, le duc ne se soucie pas vraiment d'être cru ou non, mais le drap de soie que lui a donné Hellequin agit, dans ce texte, comme une preuve suffisante de l'apparition de la *mesnie*. En effet, il est fait de telle manière qu'aucun homme ni aucune femme en vie n'aurait pu le fabriquer.

*Qui fut faicte et ouvrés par icelle manière
Qu'i n'estoit en ce temps homme ne femme en vie
Que en nulle maniere deviser se vit mie
Comment l'œuvre du drap fut faicte ne bastie.*³¹²

Dans le *Roman de Fauvel*, le texte insiste plutôt sur l'importance de la manifestation, plus que sur la véracité de celle-ci. Il souligne donc à deux reprises le fait que jamais aucun charivari, de cette ampleur (v. 4848) et aussi parfait (v. 4931), ne fut mené avant³¹³. Dans le témoignage d'Orderic Vital et dans *Game of Thrones* en revanche, il est primordial pour les témoins de

³¹¹ S'il est élu Lord Commandant à la fin du tome 3 (*ASOS*, chapitre 80, Jon, pp. 1087-1097), Jon Snow n'adopte complètement ce nouveau rôle que dans le tome 5 (étant donné que son personnage n'apparaît pas en tant que personnage-chapitre dans le tome 4).

³¹² *Le Roman de Richart*, vv. 160-163, éd.cit., p. 42.

³¹³ *Le Roman de Fauvel*, éd.cit.

l'apparition de ramener une preuve de ce qu'ils ont vu. Walchelin comme Samwell ou encore Jon Snow sont parfaitement conscients que sans preuve tangible de leur récit, personne ne les croira. Chez Orderic Vital, Walchelin lui-même reconnaît ne pas avoir cru les multiples récits sur la *Mesnie Hellequin* qu'il avait entendus auparavant, associant volontiers les différents témoins à des fous sans grande crédibilité. Conscient qu'il risque de subir le même sort, il décide de sortir de sa cachette afin de capturer un des chevaux infernaux, ramenant ainsi une preuve de l'apparition.

*'Haec sine dubio familia Herlechini est. A multis eam olim uisam audiui, sed incredulus relatores derisi quia certa indicia nunquam de talibus uidi. Nunc uero manes mortuorum ueraciter uideo sed nemo michi credet cum uisa retulero, nisi certum specimen terrigenis exhibuero. De uacuis ergo equis qui sequuntur agmen unum apprehendam, confestim ascendam domum ducam, et ad fidem optinendam uicinis ostendam'.*³¹⁴

Le jeune prêtre échoue cependant à capturer l'un des chevaux, se faisant interrompre par plusieurs chevaliers. L'un d'entre eux, Guillaume de Glos, saisit Walchelin à la gorge quand ce dernier refuse de transmettre ses ordres aux membres de sa famille. Cette altercation avec le chevalier mort laisse une marque de brûlure sur la gorge de Walchelin. Ce stigmate deviendra par la suite la preuve dont le jeune prêtre avait besoin pour prouver la véracité de son récit. Orderic Vital mentionne d'ailleurs à la fin de ce récit avoir vu de ses propres yeux la marque laissée par les mains du chevalier mort.

*Postmodum fere xv annis uegetus uixit, et hæc quæ scripto tradidi aliaque plurima quæ obliuione abolita sunt ab ore ipsius audiui, et faciem eius horrendi militis tactu lesam perspexi.*³¹⁵

Dans *Game of Thrones*, les personnages témoins de la progression des Marcheuses blancs vers le Mur se retrouvent face au même dilemme que Walchelin. Sans preuve, personne ne les croit. À Westeros, les Marcheuses blancs ont depuis longtemps été relégués au statut de légende, au même titre que les géants ou les dragons. Beaucoup pensent que ce sont des entités qui les ont précédés et qui ont disparu depuis longtemps. Certains doutent même qu'ils aient réellement existé un jour. Au tout début du premier tome, lors d'une discussion avec sa femme Catelyn, Eddard explique que les Autres, comme les Enfants de la Forêt, sont morts depuis longtemps³¹⁶.

³¹⁴ ORDERIC VITAL, *Historia ecclesiastica*, VIII, 17, l. 108-113, éd.cit., p. 242.

³¹⁵ *Ibid.*, p. 248.

³¹⁶ *AGOT*, chapitre 3, Catelyn, pp. 22-27.

Mestre Luwin, au service des Stark, soutient même qu'ils n'ont jamais existé. Il condamne les histoires de Vieille Nan, qu'il relègue au rang de superstitions. Plus tard, lorsque Tyrion se trouve à Châteaunoir, le Lord Commandant lui fait part de ses craintes quant à ce qui se passe au-delà du Mur³¹⁷. Il supplie Tyrion d'en parler au roi et de le convaincre de la réalité de la menace : « Tell them and make them believe » (p. 208). Tyrion, lui-même dubitatif, ne sera pas capable de convaincre le roi d'envoyer plus d'hommes pour défendre le Mur. L'état de la Garde de Nuit reflète d'ailleurs l'oubli progressif des dangers d'au-delà du Mur. Ce qui était à l'origine un ordre puissant destiné à défendre le royaume des humains n'est aujourd'hui plus qu'une maigre confrérie composée majoritairement de reclus et de criminels. Le Mur, autrefois fortement gardé, ne compte désormais plus que quelques forteresses occupées par la Garde, les autres restant à l'abandon.

Dans la série, le scepticisme des seigneurs de Westeros est tout aussi présent. Dans la saison 3, Mestre Aemon, en poste à Châteaunoir, décide d'envoyer un corbeau aux grandes familles des Sept Couronnes pour implorer leur aide³¹⁸. Cette missive n'est prise au sérieux par aucun d'entre eux, à part Stannis Baratheon, conseillé par Mélisandre³¹⁹. Dans la saison 7, Samwell, alors en formation à la Citadelle, souhaite convaincre les archimestres de l'existence des Marcheurs blancs, afin qu'ils somment les différents seigneurs d'envoyer leurs hommes pour défendre le Mur. Il se heurte lui aussi à l'incrédulité générale. Seul l'archimestre Ebrose, en charge de la médecine à la Citadelle, croit Samwell³²⁰. Il explique à ce dernier que trop de livres parlent de ces Autres pour qu'ils ne soient qu'une simple légende. Il permet alors à Samwell d'accéder à l'entièreté de la bibliothèque de la Citadelle, pour qu'il puisse mener à bien ses recherches sur les Marcheurs blancs. Il découvre alors que les mines de Peyredragon³²¹ sont remplies de verredragon. Jon Snow décide donc de s'y rendre pour solliciter l'aide de Daenerys Targaryen et obtenir le droit d'exploiter ces mines. Il présente à Daenerys et ses conseillers, qui refusent de le croire, le danger qui règne au-delà du Mur³²². En parallèle, Bran, par son don de vervue, observe l'armée du Roi de la Nuit se rapprocher dangereusement des

³¹⁷ *AGOT*, chapitre 22, Tyrion, pp. 203-214.

³¹⁸ *GOT*, saison 3, épisode 10, « Mhysa ».

³¹⁹ Adepte du culte de R'Hllor, elle sait que la véritable guerre se trouve au Nord. R'Hllor, dieu de la lumière et du feu, est l'antagoniste de l'Autre (et donc du Roi de la Nuit dans la série). Ses adeptes luttent donc pour la survie de l'humanité contre ces entités venues du froid. Ainsi, Mélisandre et Thoros de Myr guident tous deux les personnes qu'ils conseillent, à savoir Stannis Baratheon et Béric Dondarrion, vers le Mur.

³²⁰ *GOT*, saison 7, épisode 1, « Dragonstone ».

³²¹ Dragonstone dans la version originale. Il est située à l'est de Westeros, entre la baie de la Nerra et le détroit, il s'agit du fief ancestral de la famille Targaryen, avant que celle-ci ne monte sur le trône de fer (cf. « Peyredragon », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Peyredragon>, page consultée le 06/07/2025).

³²² *GOT*, saison 7, épisode 3, « The Queen's Justice ».

frontières du royaume³²³. Il envoie alors des corbeaux aux quatre coins des Sept Couronnes, mais la menace n'est toujours pas prise au sérieux. Tyrion prévient son frère Jaime, qui en avertit à son tour leur sœur, Cersei, reine des Sept Couronnes. Elle refuse d'y croire et pense même qu'il s'agit d'un stratagème de la part de Daenerys pour éloigner les armées de la capitale et l'attaquer par surprise³²⁴. Jon Snow, toujours à Peyredragon et conscient du danger qui approche, décide de suivre la suggestion de Tyrion en menant une expédition au-delà du Mur dans le but de capturer un mort et ramener ainsi une preuve de leur existence. Lors de cette expédition, Jon Snow et ses compagnons finissent encerclés par les morts³²⁵. Daenerys, accompagnée de ses dragons, leur vient alors en aide, et constate de ses propres yeux l'horrible réalité. Jon Snow, Daenerys et leur délégation se rendent alors à Port Réal, afin de convaincre la reine Cersei de les aider³²⁶. Cette dernière refuse toujours de les croire, Jon n'a alors plus d'autre choix que de lui montrer le mort qu'ils ont capturé. Obligée de se rendre à l'évidence, Cersei promet alors de leur envoyer un soutien armé, promesse qu'elle ne tiendra pas. Elle se pense en sécurité au sud du continent, et souhaite attendre patiemment que l'armée de Daenerys s'épuise dans son combat contre les morts, avant de lui porter le coup fatal.

Dans *Game of Thrones* comme dans l'*Histoire ecclésiastique*, la preuve matérielle et visible de l'apparition se révèle donc essentielle pour donner de la crédibilité au témoin de la manifestation. Ce dernier, en l'occurrence Walchelin et Jon Snow, n'hésite pas à se mettre en danger afin d'en ramener une. Le jeune prêtre, qui redoute de ne pas être pris au sérieux, manque de mourir étranglé par un revenant en tentant de capturer un des chevaux de l'étrange armée. Jon, qui cherche à convaincre les autres seigneurs de la véracité de la menace pour obtenir leur aide, frôle également la mort lors de son expédition au-delà du Mur. Walchelin et Jon sont tous deux sauvés de justesse par un membre de leur famille également décédé : le jeune prêtre par son frère, lui aussi prisonnier de la *Mesnie Hellequin* pour les péchés dont il s'est rendu coupable ; Jon par son oncle Benjen, mort de la main d'un Marcheur blanc et transformé en un mort-vivant bienfaiteur par les Enfants de la Forêt.

³²³ *GOT*, saison 7, épisode 5, « Eastwatch ».

³²⁴ *Id.*

³²⁵ *GOT*, saison 7, épisode 6, « Beyond the Wall ».

³²⁶ *GOT*, saison 7, épisode 7, « The Dragon and the Wolf ».

IV. L'armée des morts dans *Game of Thrones* : clés de lecture et interprétations

Après avoir étudié les Marcheuses blancs comme une réécriture de la *Mesnie Hellequin*, il convient maintenant de nous interroger sur les éclaircissements que les sources médiévales peuvent apporter quant à leur fonction symbolique dans le récit. Dans *Game of Thrones*, les Marcheuses blancs participent, au même titre que les dragons de Daenerys, à la création d'un univers magique et sombre, propre au genre de la fantasy. Ils apparaissent d'abord en toile de fond, comme une menace latente, opérant dans l'ombre, loin de la civilisation. Dans la série, encore plus que dans les romans, cette menace se précise rapidement, et croît jusqu'à devenir l'un des principaux antagonistes. Dans les dernières saisons, de nombreux personnages se rassemblent autour de la figure de Jon Snow afin de mener le combat de la vie contre la mort. Les Marcheuses blancs se présentent dès lors comme un acteur unifiant autour d'une même cause des protagonistes aux origines et aux idéaux parfois très éloignés. Néanmoins, cette fonction rassembleuse ne suffit pas à justifier à elle seule l'existence des Marcheuses blancs dans le récit. En effet, sans eux, nous pouvons émettre l'hypothèse que la plupart des personnages auraient quand même fini par se réunir autour de Daenerys Targaryen, contre leur autre ennemi commun : la reine Cersei Lannister. C'est d'ailleurs ce qui se produit dans la seconde moitié de la dernière saison, après qu'ils ont vaincu le Roi de la Nuit. Les sources médiévales sur la *Mesnie Hellequin* nous permettent dès lors d'envisager d'autres pistes interprétatives.

1. L'armée des morts comme purgatoire itinérant

La première interprétation, que les critiques identifient déjà dans le texte d'Orderic Vital, consiste à considérer l'armée des morts comme une sorte de purgatoire itinérant. Bien que la naissance du Purgatoire, tel que nous le concevons aujourd'hui, soit postérieure au XI^e siècle, l'idée d'expier ses péchés après la mort remonte au moins au V^e siècle, avec des œuvres comme celles de saint Augustin (354-430) ou Grégoire le Grand (540-604)³²⁷. Elle se retrouve dans l'*Histoire ecclésiastique* de Bède (vers 731), mais également dans celle d'Orderic Vital. Ce dernier insiste en effet à plusieurs reprises sur les péchés commis par les différents personnages

³²⁷ La naissance du Purgatoire en tant que lieu où les âmes expient leurs péchés est plus tardive que le texte d'Orderic Vital. Les plus anciennes utilisations du terme *purgatorium* comme substantif semblent remonter au XII^e siècle. L'Église, quant à elle, ne reconnaît officiellement le Purgatoire que dans la seconde moitié du XIII^e siècle, lors du 2^e concile de Lyon en 1274. À partir de cette date, elle impose le concept, qui connaît au XIV^e siècle sa consécration suprême dans la *Divine Comédie* de Dante et le *Decameron* de Boccace (cf. LE GOFF Jacques, « La naissance du Purgatoire (XII-XIII siècle) », dans *Actes des congrès de la Société des historiens médiévistes de l'enseignement supérieur public*, 6^e congrès, Strasbourg, 1975, pp. 7-10).

que Walchelin reconnaît. À chaque groupe de revenants correspondent un type de péchés et les châtements qui lui sont associés. Lorsque Walchelin rencontre son frère, ce dernier lui révèle les péchés dont il s'est rendu coupable avant sa mort et les tourments qu'il endure afin de les expier. Son frère lui apprend aussi que ses prières peuvent aider à soulager sa peine, et lui conseille de mener sa vie le plus pieusement possible. Dans ce texte, l'apparition de la *Mesnie Hellequin* s'inscrit donc dans un discours chrétien plus large, visant à édifier les fidèles et à les détourner du mal. Cette idée d'expiation des péchés se retrouve dans une moindre mesure dans *Le Romant de Richart*. La version en prose de Gilles Corrozet expose même, comme nous avons déjà pu le voir, les raisons du châtement que subissent Hellequin et sa *mesnie*³²⁸.

Cette interprétation de la *Mesnie Hellequin* comme purgatoire itinérant paraît peu pertinente dans le cas de l'armée des morts dans *Game of Thrones*. En effet, à Westeros, le pouvoir religieux ne revêt pas la même importance que l'Église catholique au Moyen Âge. Dans l'univers créé par G.R.R. Martin, la répartition sociale se rapproche des trois ordres médiévaux. Cependant, contrairement à ce que nous pouvons observer à l'époque médiévale, la religion y est avant tout conçue comme un outil au service du pouvoir royal³²⁹. La foi dominante à Westeros est la religion des Sept. Si ces représentants, comme le Grand Septon³³⁰, sont présents dès le début du récit, leur influence sur l'intrigue est minime. Dans la saison 5 de *Game of Thrones*, la prise progressive du pouvoir par la Foi militante, ordre armé de la religion des Sept, n'est rendue possible que par l'intervention de Cersei³³¹. C'est aussi cette dernière qui mettra un terme au règne de cet ordre religieux en faisant exploser le Grand Septuaire de Baelor à la fin de la saison 6³³². La foi est donc reléguée à un second plan dans *Game of Thrones* et les discours sur la mort et le devenir des âmes dans l'au-delà ne font dès lors pas partie des préoccupations principales des protagonistes. Seul Tyrion, à la fin de la série, semble se soucier de ce qui l'attend après la mort. En effet, dans le dernier épisode, il demande à Jon Snow, qui a lui-même été ressuscité, ce qu'il a vu après, et la réponse de Jon est sans appel : rien, il n'y a

³²⁸ GILLES CORROZET, *Richart sans Paour*, éd.cit., pp. 74-75.

³²⁹ BESSON Florian, BRETON Justine, *op.cit.*, pp. 55-59.

³³⁰ La religion des Sept, aussi appelée la Foi, est la religion principale à Westeros. Son organisation se rapproche de la religion catholique, avec une division entre le clergé séculier et le clergé régulier. Le premier regroupe les septons et les septas, ainsi que le Grand Septon, qui est le plus haut responsable de la religion des Sept. Le clergé régulier, quant à lui, rassemble différents ordres et communautés religieuses comme les sœurs du Silence et les frères mendiants. Cette religion possède aussi son propre ordre armé, la Foi militante, que certains comparent aux ordres militaires-religieux du Moyen Âge comme les Templiers (cf. « Religion des Sept », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Religion_des_Sept, page consultée le 07/07/2025).

³³¹ *GOT*, saison 5, épisode 3, « High Sparrow ».

³³² *GOT*, saison 6, épisode 10, « The Winds of Winter ».

rien après la mort³³³. Sandor Clegane énonce, quant à lui, une vérité fataliste : le seul sort qui les attend est de rejoindre les rangs de l'armée des morts. La question de l'au-delà et du devenir de l'âme après la mort est donc présente dans *Game of Thrones*, mais dans une dimension beaucoup moins forte que dans le texte d'Orderic Vital. Dans l'*Histoire ecclésiastique*, les revenants sont d'ailleurs des âmes expiant leurs péchés, alors que dans *Game of Thrones*, ce sont des simples cadavres réanimés, pantins du Roi de la Nuit et bétail pour son armée. La fonction expiatoire de l'armée des morts est donc totalement évacuée dans l'actualisation qu'en fait *Game of Thrones*.

2. Une logique charivarique

La fonction symbolique de l'armée des morts dans l'œuvre créée par G.R.R. Martin serait donc plutôt à chercher dans le second pan de notre corpus : *Le Roman de Fauvel*. Ce dernier met en scène un charivari, dans lequel les critiques tendent à voir, comme nous l'avons énoncé au début de ce mémoire, une actualisation de la *Mesnie Hellequin*. Le charivari est un rituel social pratiqué dans l'Europe médiévale et moderne, souvent à l'occasion d'un mariage jugé inapproprié (écart d'âge, veuvage récent, remariage rapide, union jugée immorale, etc.). Il consiste en une procession nocturne bruyante, entre les cris, les casseroles et les chants satiriques, tenue par les organisations juvéniles pour exprimer une forme de réprobation collective. Plus qu'une simple manifestation populaire, le charivari remplit une fonction normative : il permet à la société de réguler les comportements déviants tout en réaffirmant ses valeurs traditionnelles. Parfois réduit à une simple conduite de bruit, le charivari est en réalité un phénomène extrêmement ritualisé. Pour Carlo Ginzburg, la *Mesnie Hellequin* constitue le fond mythique de la phase la plus ancienne du charivari, les acteurs de ce dernier figurant la troupe des morts³³⁴. Les témoignages les plus anciens montrent que les charivaris étaient essentiellement tournés contre les secondes nocces, généralement lorsqu'un veuf épousait une jeune de la communauté. Cette réaction communautaire et virulente s'explique par la rancune que provoque la soustraction d'un membre du groupe, jeune et en âge de se marier, qui est vécue comme une perte. Le XVI^e siècle correspond à une période de crise économique et démographique qui limite le nombre de jeunes en âge de se marier³³⁵. Les secondes nocces d'un(e) veuf(ve) sont dès lors vécues comme un affront. Le tintamarre produit par le charivari apparaît donc comme la manière la plus agressive d'exprimer la réprobation sociale d'un

³³³ *GOT*, saison 8, épisode 6, « The Iron Throne ».

³³⁴ GINZBURG Carlo, art.cit.

³³⁵ *Id.*

événement mettant en péril l'équilibre démographique déjà précaire. C'est aussi une manière pour la communauté de « revendiquer » la jeune femme qui leur appartient. Au fil du temps, les charivaris émergent en réaction à d'autres situations vécues comme des affronts à l'ordre social ou à la loi sexuelle. *Le Roman de Fauvel* fournit le témoignage écrit le plus ancien d'un charivari. Nous y retrouvons les caractéristiques traditionnelles du phénomène : les cris, les gestes obscènes et le vacarme provoqué par des instruments extravagants. Dans ce roman satirique, le charivari survient en réaction au mariage de Fauvel avec Vaine Gloire. Le chaos qu'il provoque dans la cité est également le résultat du désordre politique et moral que symbolisent le triomphe de Fauvel et son mariage. La nuit de noces représente le moment privilégié de la transgression de l'ordre moral. L'instant du passage à l'acte correspond au moment où la horde sauvage envahit la ville, sous la forme d'un cortège carnavalesque³³⁶.

Dans une forme largement plus violente que le charivari, l'armée des morts dans *Game of Thrones* peut être perçue comme une réaction face aux diverses transgressions de l'ordre moral et sexuel que nous pouvons observer dans cet univers. Un peu à la manière de la cour de Fauvel, celle du roi Robert Baratheon, au début de la saga, est corrompue par le péché, le roi lui-même collectionnant les vices. Loin du chevalier honorable qu'il a été dans sa jeunesse, tant physiquement que moralement, Robert s'abandonne volontiers aux excès de la chair, du vin et des plaisirs charnels. Le début de l'histoire est également marqué par une relation incestueuse forte entre Cersei Lannister et son frère jumeau Jaime, ce dernier étant le père biologique de Joffrey, Myrcella et Tomen Baratheon. L'inceste représente d'ailleurs une transgression omniprésente dans *Game of Thrones*. Au Manoir de Craster, ce dernier s'est constitué un harem de femmes, dont la plupart sont ses propres filles, avec lesquelles il entretient des relations charnelles incestueuses. Au fil des années, plusieurs bébés naissent de ces unions. Craster garde les filles pour lui, et sacrifie les nouveaux nés garçons aux Autres³³⁷. Dans le charivari, les organisations juvéniles, qui revendiquent la jeune femme, figurent la horde sauvage ancestrale. Dans *Game of Thrones*, les Autres, également avatar de l'homme sauvage, viennent à leur tour revendiquer ces bébés nés de l'inceste, comme appartenant à leur communauté. Dans la série, les bébés emmenés sont en effet transformés par le Roi de la Nuit³³⁸. Lors de la retraite de Samwell et Vère vers le Mur, un Marcheur blanc vient également revendiquer le bébé³³⁹. Pour eux, la transgression à l'ordre moral est double. D'une part, le bébé qu'ils protègent est né de

³³⁶ *Le Roman de Fauvel*, éd.cit., pp. 100-106.

³³⁷ *ACOK*, chapitre 24, Jon, pp. 354-376.

³³⁸ *GOT*, saison 4, épisode 4, « Oathkeeper ».

³³⁹ Scène que nous avons déjà analysée plus tôt dans ce travail (cf. *infra*, pp. 46-47).

l'inceste, d'autre part, la relation qu'ils entretiennent est contre nature : lui appartient à la Garde de Nuit, au monde civilisé et à la noblesse, elle est une simple sauvageonne, leur union est donc mal assortie. Enfin, dans la série, une dernière relation relève de l'inceste. Dans l'avant-dernière saison, Jon Snow et Daenerys succombent ensemble aux plaisirs de la chair, et entretiennent, sans le savoir, une relation incestueuse. En effet, la révélation de la véritable identité de Jon, en tant qu'Aegon Targaryen, fils de Lyanna Stark et Rhaegar Targaryen, fait de Daenerys la tante de Jon. Le moment où ils commettent la faute coïncide d'ailleurs avec celui où le Roi de la Nuit parvient à franchir le Mur³⁴⁰. Comme dans *Le Roman de Fauvel*, le passage à l'acte charnel marque le moment où la horde sauvage envahit le royaume. Alors que chez Fauvel cette horde prend la forme d'un cortège carnavalesque, dans *Game of Thrones*, elle se présente comme une armée infernale et dévastatrice.

Comme pour le charivari, l'armée des morts dans *Game of Thrones* apparaît donc comme une manifestation contre les transgressions de l'ordre moral. Dans *Le Roman de Fauvel*, la satire donne également au charivari une dimension critique vis-à-vis de la société en place. Cette manifestation désordonnée reste pourtant éphémère et ne change pas fondamentalement l'ordre, ou dans ce cas-ci le désordre, établi par Fauvel. De même lors des secondes nocces, le charivari permet de marquer la désapprobation de la communauté, mais n'empêche en rien le mariage. Dans *Game of Thrones*, le désordre provoqué par les Marcheuses blancs et leur armée demeure également éphémère et sans grand effet sur la société ouestrienne. Dans les romans comme dans la série, l'émergence des Marcheuses blancs au-delà du Mur coïncide avec le début des désordres politiques dans le royaume des Sept Couronnes. À la fin de la série, la destruction du Roi de la Nuit est rapidement suivie de la destitution et de la mort de Cersei Lannister, mais aussi celle de Daenerys Targaryen. L'ordre finit donc par revenir à Westeros. Cet ordre est relativement identique à celui que nous pouvons observer au début de la saga : les mêmes grandes familles règnent sur le continent.

³⁴⁰ *GOT*, saison 7, épisode 7, « The Dragon and the Wolf ».

Conclusion

Nous arrivons à présent au terme de cette étude, consacrée aux Marcheurs blancs dans *Game of Thrones*. Nous avons, dans l'introduction, envisagé ces étranges entités sous deux axes distincts : comme réécriture du mythe médiéval de la *Mesnie Hellequin* et au travers de l'évolution qu'ils connaissent dans leur adaptation sur le petit écran. L'analyse des Marcheurs blancs permet donc de mieux comprendre à la fois les mécanismes d'actualisation des mythes médiévaux dans des œuvres contemporaines, et les enjeux narratifs et symboliques propres à une adaptation télévisuelle comme *Game of Thrones*.

Dans un premier temps, l'étude des Marcheurs blancs comme réécriture de la *Mesnie Hellequin*, à partir de trois textes médiévaux, l'*Histoire ecclésiastique* d'Orderic Vital, *Richard sans Peur* et *Le Roman de Fauvel*, a révélé la persistance d'un imaginaire collectif hérité du Moyen Âge. En effet, les différents points de cette analyse mettent en exergue la survivance d'éléments constitutifs de la *Mesnie Hellequin* dans l'actualisation qu'en fait G.R.R. Martin dans son œuvre : l'hiver, la nuit, la forêt, la hiérarchisation du cortège entre deux groupes distincts (la foule de revenants à pied et les cavaliers noirs), la présence d'un meneur aux contours flous et imprécis, et la nécessité pour les témoins de ramener une preuve de l'apparition.

L'analyse spatio-temporelle et sonore réalisée dans la première partie a permis d'identifier un temps, un lieu et un contexte sonore privilégiés pour l'apparition des revenants. La prédominance de l'hiver comme saison propice au retour des morts se retrouve déjà dans le témoignage d'Orderic Vital et acquiert une importance encore plus grande dans *Game of Thrones*, où l'hiver, synonyme de mort, est redouté par les personnages. La nuit offre également le contexte le plus favorable à la majorité des apparitions analysées tant dans *Game of Thrones* que dans les sources médiévales, son obscurité favorisant le surgissement du surnaturel. Au niveau spatial, si l'importance du Nord dans *Game of Thrones*, comme lieu de naissance de la manifestation surnaturelle, ne se retrouve pas dans nos différents témoins médiévaux, la forêt, quant à elle, lieu de passage entre les mondes, offre un cadre propice à nos apparitions. Ainsi, Richard rencontre la *Mesnie Hellequin* et le démon Brudenmor dans la forêt. Dans *Game of Thrones*, la majorité des apparitions des Marcheurs blancs se produisent également dans les bois, sauf les rares fois où ils pénètrent les espaces humains, au Poing des Premiers Hommes, à Durlieu et à Winterfell. Outre la forêt, l'arbre, le néflier chez Orderic Vital, l'aubépine dans *Richard sans Peur* et le barral dans *Game of Thrones*, permet le passage entre le monde des

morts et celui des vivants. Enfin, le bruit semble accompagner toutes les apparitions surnaturelles.

La seconde partie s'est attachée à décrire l'armée des morts, sa structure et les différents groupes qui la composent. Si la structure varie fortement d'un témoin à l'autre, d'une armée hyper organisée chez Orderic Vital au désordre total dans *Le Roman de Fauvel* ou encore dans *Game of Thrones*, une distinction forte entre deux groupes principaux, la foule à pied et les chevaliers, semble commune à la plupart des apparitions. Nous nous sommes donc attardés sur ces deux groupes. La foule à pied est composée des morts. Dans *Game of Thrones*, le type de revenants est différent de ceux que nous pouvons rencontrer dans les sources médiévales. En effet, dans l'univers de Martin, les morts sont des zombies, des corps réanimés dépourvus de volonté propre et de parole. Ils se déplacent comme des monstres, dans des râles et des grognements, dans l'unique but de tuer. Dans le témoignage d'Orderic Vital et dans *Richard sans Peur*, les morts sont représentés comme des vivants. Le témoin de l'apparition peut les identifier comme des revenants uniquement parce qu'il sait que ces personnes sont mortes. En outre, ces morts sont capables d'entrer en contact avec Walchelin et Richard, et de leur parler. Dans *Game of Thrones*, les revenants subissent donc une certaine diabolisation, une « monstrification » permettant de les faire correspondre à l'horizon d'attente du lecteur et du téléspectateur contemporains, habitués aux invasions de zombies. Le second groupe, les cavaliers noirs, qui se retrouvent déjà chez Orderic, mais aussi dans la version en prose de *Richard sans Peur*, subissent également ce glissement amplificatif en devenant dans *Game of Thrones* des créatures surnaturelles. Dans *Game of Thrones*, la figure du meneur, appelé le Roi de la Nuit, reste, à la manière d'Hellequin, floue et imprécise.

Dans la troisième partie, l'analyse a été centrée sur la figure du témoin, incarnée principalement par Samwell Tarly et Jon Snow dans *Game of Thrones*. Le premier, homme de savoir au caractère craintif, se rapproche du prêtre Walchelin, témoin de l'apparition de la *Mesnie Hellequin* dans le témoignage d'Orderic Vital. Jon Snow, quant à lui, figure royale, comme Roi du Nord et héritier légitime du trône, courageux et intrépide, fait écho au personnage de Richard sans Peur. Cette analyse de la figure du témoin a permis de mettre en évidence un autre élément primordial et commun aux différentes apparitions, tant dans les sources médiévales que dans l'actualisation qu'en fait *Game of Thrones* : la nécessité d'une preuve. En effet, les témoins des manifestations surnaturelles ne sont pas crus s'ils n'apportent pas la preuve de ce qu'ils ont vu. Cette réalité se retrouve particulièrement dans le témoignage

d'Orderic Vital et dans *Game of Thrones*. Dans ces deux récits, les personnages témoins mettent leur vie en danger pour ramener une preuve de l'existence de l'armée des morts.

L'analyse des Marcheurs blancs comme réécriture de la *Mesnie Hellequin* nous a également permis de déverrouiller une nouvelle clé de lecture de cet arc narratif, enrichissant ainsi sa portée symbolique. Si l'interprétation de l'armée des morts comme purgatoire itinérant ne semble pas pertinente dans *Game of Thrones*, sa lecture sous la loupe de la logique charivarique lui apporte un nouvel éclairage. L'armée des morts dans *Game of Thrones* peut en effet être interprétée comme une forme exponentiellement plus violente de charivari. En effet, comme le charivari, les Marcheurs blancs apparaissent en réponse à une violation de l'ordre établi. À la manière de la cour de Fauvel dans le roman éponyme, Westeros est envahie par les vices ; le roi Robert Baratheon, qui s'oublie dans les plaisirs de la chair, en est le parfait représentant. Nous observons également plusieurs violations de la loi sexuelle, avec la multiplication des relations incestueuses : Jaime et Cersei, Craster et ses filles, et enfin Jon et Daenerys. En outre, la relation entre Vère, jeune fille sauvageonne, et Samwell, frère juré de la Garde de Nuit, représente l'union mal assortie par excellence. Les Marcheurs blancs et leur armée de morts surgissent alors, comme une forme extrêmement plus violente de charivari, en manifestation contre les transgressions de l'ordre moral.

Dans un second temps, l'étude comparée entre les Marcheurs blancs dans les romans et leur adaptation en série télévisuelle permet de mettre en avant plusieurs évolutions narratives et symboliques entre les deux médias. G.R.R. Martin, auteur de la saga littéraire, souhaite préserver au maximum le mystère qui entoure les Marcheurs blancs. David Benioff et D.B. Weiss, *showrunners* de la série, décident quant à eux de montrer plus rapidement et amplement ces Autres. Ce choix artistique entraîne des conséquences sur le développement de cet arc narratif qui diffère de plus en plus, au fur et à mesure des saisons, de l'œuvre originale. La première différence majeure identifiée entre les romans et la série est la propension de cette dernière à montrer les attaques des Marcheurs blancs, notamment celle au Poing des Premiers Hommes et celle de Durlieu, là où le roman les évoque à peine. Ces deux attaques marquent les premières intrusions des morts dans des espaces réservés aux humains. Le fait de les montrer à l'écran préfigure déjà l'invasion des morts dans le monde des vivants. Cette divergence a également une incidence sur les personnages et leur importance narrative, spécifiquement sur le personnage de Jon Snow. En effet, dans le roman, il reçoit des nouvelles de son émissaire à Durlieu, alors que dans la série, il s'y rend lui-même. Il y affronte une première fois le Roi de la Nuit et son armée. Le rôle de Jon Snow évolue donc, la série le mettant plus volontiers dans

une position active. Il serait dès lors intéressant d'étudier ce personnage dans sa globalité, et pas seulement dans son rapport avec les Marcheurs blancs, afin de déterminer dans quelle mesure le passage de la saga à la série influence son importance au sein de l'intrigue.

Le choix artistique de David Benioff et D.B. Weiss les conduit également à montrer les Marcheurs blancs de jour, et ce à plusieurs reprises, alors que les romans ne décrivent que des apparitions dans la pénombre. Cette dernière limite la vision des personnages qui n'aperçoivent que des ombres indistinctes, permettant ainsi à G.R.R. Martin de conserver le mystère. La série, quant à elle, dévoile pleinement l'apparence des Marcheurs blancs, notamment lors de l'attaque de Durlieu, qui se déroule à la lumière du jour. D'un point de vue symbolique, ces apparitions diurnes dans la série préfigurent une nouvelle fois l'invasion des morts dans le monde des vivants.

Enfin, une différence fondamentale entre les romans et la série dans le traitement de cet arc narratif réside dans le personnage du Roi de la Nuit. Meneur de l'armée des morts et Marcheur blanc originel dans la série télévisuelle, ce personnage constitue un ajout délibéré des deux *showrunners* par rapport aux romans. En effet, le Roi de la Nuit apparaît avant que la série ne dépasse la saga. Il s'agit donc bien d'une innovation volontaire de la part de David Benioff et D.B. Weiss, qui correspond à leur choix scénaristique initial, celui de montrer plus volontiers les Marcheurs blancs. En créant le personnage du Roi de la Nuit, ils viennent en effet définir plus distinctement les contours de la menace que représentent ces Autres. De cette manière, ils créent aussi un antagoniste facilement identifiable pour le téléspectateur, le Roi de la Nuit. Cette innovation, associée à l'évolution de l'importance narrative du personnage de Jon Snow dans la série, crée une bipolarisation entre les deux. Ramené à la vie par la magie du Maître de la Lumière, Jon devient le représentant de la lutte des vivants contre les morts. La révélation de la sa véritable ascendance fait également de lui l'héritier de la dynastie des Targaryen. Ce statut lui permet de chevaucher l'un des dragons de Daenerys. Du côté du bien, du feu et de la vie, il se présente comme l'archétype du héros, du guerrier et du bon leader. En opposition, le Roi de la Nuit, du côté du mal, du froid et de la mort, se construit comme l'antagoniste absolu.

Nous rappelons qu'à ce jour, la saga de G.R.R. Martin reste inachevée, l'auteur annonce encore deux tomes à son œuvre. Cette étude sur les Marcheurs blancs, comme réécriture de la *Mesnie Hellequin* et dans son évolution entre saga et série, se limite dès lors aux tomes déjà parus. Nous ne pouvons qu'espérer que l'auteur trouve le temps, le courage et la passion

nécessaires à la rédaction de ces deux derniers tomes, dont la parution ne pourrait que venir enrichir nos analyses.

Bibliographie

1. Sources

Sources médiévales sur la *Mesnie Hellequin* :

CHIBNALL Marjorie (éd.), *The Ecclesiastical History of Orderic Vitalis*, IV, Oxford, Clarendon Press, 1973.

CONLON D.J., *Richard sans Peur*, edited from *Le Romant de Richart* and from Gilles Corrozet's *Richard sans Paour*, Chapel Hill, North California, USA, North California Studies in the romance languages and literatures, 192, 1977.

Le Roman de Fauvel, éd. STRUBEL Armand, Paris, Le Livre de Poche, Lettres Gothiques, 2012.

A Song of Ice and Fire et Game of Thrones :

MARTIN Georges Raymond Richard, *A Song of Ice and Fire*, New York, Bantam Books, 2011-2012 (Bantam Books Mass Market Edition) :

- *A Game of Thrones*
- *A Clash of Kings*
- *A Storm for Swords*
- *A Feast for Crows*
- *A Dance with Dragons*

BENIOFF David, WEISS Daniel Brett, *Game of Thrones* [série télévisée], HBO :

- Saison 1, 2011.
- Saison 2, 2012.
- Saison 3, 2013.
- Saison 4, 2014.
- Saison 5, 2015.
- Saison 6, 2016.
- Saison 7, 2017.
- Saison 8, 2019.

2. Études critiques

Autour de la *Mesnie Hellequin* et du charivari :

Ouvrages :

LECOUTEUX Claude, *Chasses infernales et Cohortes de la nuit au Moyen Âge*, 2^e éd., Paris, Imago, 2013.

SCHMITT Jean-Claude, *Les revenants : les vivants et les morts dans la société médiévale*, Paris, Gallimard, 1994.

UELTSCI-COURCHINOX Karin, *La Mesnie Hellequin en conte et en rime : mémoire mythique et poétique de la recomposition*, Paris, Champion, 2008.

Articles :

IRIS, n°18, Centre de recherche sur l'imaginaire, Université de Grenoble 3, 1999 :

- MATSUMARA Kazuô, « Une Mesnie Hellequin dans l'Antiquité grecque », pp. 9-17
- LECOUTEUX Claude, « Les Chasses nocturnes dans les pays germaniques. Présentation et classification », pp. 37-50.
- WALTER Philippe, « La Mesnie Hellequin. Mythe calendaire et mémoire rituelle », pp. 51-71.
- SHINODA Chiwaki, « La chasse nocturne au Japon. Les traditions parallèles à la Mesnie Hellequin française », pp. 101-113.

LOT Ferdinand, « La Mesnie Hellequin et le comte Ernequin de Boulogne », dans *Romania*, 32, 127, 1903, pp. 422-441.

MALONE Kemp, « Herlekin and Herlewin », dans *English Studies*, XVII, 1935, p. 140, cité par SPITZER Leo, « Anglo-French Etymologies », dans *Studies in Philology*, 41, 4, 1944, p. 522.

RAYNAUD Gaston, « I. La Mesnie Hellequin. II. Le poème perdu du Comte Hernequin. III. Quelques mots sur Arlequin », *Études romanes dédiées à Gaston Paris le 29 décembre 1890 (25^e anniversaire de son doctorat ès lettres) par ses élèves français et ses élèves étrangers des pays de langue française*, Paris, Bouillon, 1891, p. 51-68.

WALTER Philippe (dir.), *Le mythe de la chasse sauvage dans l'Europe médiévale*, Paris, Champion, 1997 :

- LECOUTEUX Claude, « Chasse sauvage/armée furieuse : quelques réflexions », pp. 13-32
- WALTER Philippe, « Hellequin, Hannequin et la mannequin », pp. 33-72.

Autour de *Game of Thrones* :

Ouvrages :

ALLARD Nicolas, *L'Univers impitoyable de Game of Thrones. Des livres à la série, enquête et décryptage*, Paris, Armand Colin, 2018.

AUBERT Benoît, MEYRONIN Benoît, *De MacGyver à Game of Thrones : quand les séries TV nous enseignent le management*, Malakoff, Dunod, 2020.

BESSON Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.

BESSON Florian, BRETON Justine, *Une histoire de feu et de sang : le Moyen Âge de « Game of thrones »*, Paris, PUF, 2020.

BOURGOIN Thierry, *Inclusion is coming : vulnérables et tourmentés dans Game of Thrones*, Suresnes, INSEI, 2023.

CARROLL Shiloh, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*, Cambridge, 2018.

CHAILLAN Marianne, *Game of Thrones, Une métaphysique des meurtres*, Paris, Le Passeur, 2016.

COLIN Margot, *Voyage entre mythe et réalité : les châteaux dans « Game of Thrones »*, Louvain-la-Neuve, UCL, FIAL, 2019.

CRAVEN Bruce, *Win or Die : Leaderships Secrets from Game of Thrones*, New York, Codhill Presse, 2023.

FOSSOIS Gwendal, *La Mythologie selon Game of Thrones*, Paris, L'Opportun, 2019.

HOEDAERT Loïc, *Sciences politiques et relations internationales dans « Game of Thrones » : Légitimité, puissance et stratégie au cœur de la course au trône*, Louvain-la-Neuve, UCL, ESPO/COMU, 2021.

JACOBY Henry (éd.), *Game of Thrones and Philosophy : logic cuts deeper than swords*, Hoboken (New Jersey), John Wiley and Sons, 2012.

LARRINGTON Carolynne (auteur), BOURGUILLEAU Antoine (trad.), *Winter is coming : les racines médiévales de Game of Thrones*, Paris, Passés composés, 2019.

LE PLUARD Quentin, PLOUHINEC Peran, *Du droit dans Game of Thrones*, Paris, Mare & Martin, 2020.

LEPRINCE Marine, *Les possibilités d'acquisition du pouvoir par les femmes dans la série télévisée Game of Thrones : analyse de contenu des premiers et derniers épisodes des trois premières saisons*, Louvain-la-Neuve, UCL, ESPO/COMU, 2014.

MOORE Fiona, *Management Lessons from Game of Thrones : Organization Theory and Strategy in Westeros*, Northampton, Edward Elgar Publishing, 2022.

MUDAN FINN Kavita, *Game of thrones*, Bristol, Intellect, 2017.

ROSILLO-LOPEZ Cristina, MORENO SOLDEVILA Rosario (e.a.), *Game of Thrones – A View from the Humanities :*

- *Vol.I. Time, Space and Culture*, Cham, Springer International Publishing, 2023.
- *Vol.II. Heroes, Villains and Pulsions*, Cham, Springer International Publishing, 2023.

THOMPSON Rebecca, PEYLET B. (trad.), *Le feu & la glace : la science dans Game of Thrones*, Paris, Alisio, 2020.

Articles :

BARRON Simon, « The Magic of Fantasy : the Traditional, the Original and the Wonderful », in *Mallorn : The Journal of the Tolkien Society*, autumn 2010, No. 50, pp. 31-34.

BESSON Florian, KIKUCHI Catherine, TROADEC Cécile, « Les Moyen Âge de *Game of Thrones* », dans *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, 28 (2014), pp. 479-507.

CONESA Elsa, « Le dernier épisode de Game of Thrones rassemble 19,3 millions de spectateurs », dans *Les Echos* [en ligne] : <https://www.lesechos.fr/monde/etats-unis/le-dernier-episode-de-game-of-trones-rassemble-193-millions-de-spectateurs-1022671>, page consultée le 08/08/2025.

FACCHINI Riccardo, « "I Watch it for historic Reasons". Representation and reception of the Middle Ages in *A Song of Ice and Fire* and *Game of Thrones* », dans *Prácticas da Historia*, 5 (2017), pp. 43-73.

GAUTIER Alban, VISSIÈRE Laurent, *Moyen Âge en séries, Médiévales*, 78, printemps 2020 :

- GAUTIER Alban, VISSIÈRE Laurent, « Les séries télévisées, entre Moyen Âge et médiévalisme », pp. 5-12.
- BESSON Florian, HASDENTEUFEL Simon, « Cartes sur table. Réflexions sur le rapport à l'espace dans les séries médiévalistes », pp.13-28.
- FACCHINI Riccardo, IACONO Davide, « "The North is hard and cold, and has no mercy". Le Nord médiéval dans les séries télévisées », pp. 43-56.

JACOBS Alan, « The Ambiguous Utopia of Iain M. Banks », in *The New Atlantis*, summer 2009, No. 25, pp. 45-58.

NICOLAS Agathe, « Le sexe dans Game of Thrones : une stratégie de captation du public », *Effeillage*, n°4(1), 2015, pp. 42-47.

WAYMAN Richard, « A New Song in Fantasy Fiction », in *Gold Rush Chronicle*, vol. 9, Issue 1, 01-01-2011, p. 12.

YOUNG Joseph, « Enough about Whores : Sexual Characterization in *A Song of Ice and Fire* », dans *Mythlore*, Printemps-été 2017, vol. 35, n°2 (130), pp. 45-61.

Divers :

Ouvrages :

BRAUNSTEIN Florence, PÉPIN Jean-François, *Les grands mythes fondateurs*, Paris, Ellipses, 1995.

CLERC Jeanne-Marie, CARCAUD-MACAIRE Monique, *L'adaptation cinématographique et littéraire*, Paris, Klincksieck, 2004.

DUBOST Francis, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale XII^e-XIII^e siècle : l'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*, Paris, Honoré Champion, 1991.

GUELPA Patrick, *Les 100 légendes de la mythologie nordique*, Paris, PUF (Que sais-je), 2018.

JULY Joël, *Poétique des énoncés inconvenants et paradoxaux*, Presses Universitaires de Provence, 2020.

LECOUTEUX Claude, *Au-delà du merveilleux : Des croyances au Moyen Âge*, Paris, P.U.P.S., 1998.

LECOUTEUX Claude, *Nos bons voisins les lutins : Nains, elfes, lutins, gnomes, kobolds et compagnie*, Paris, José Corti éditions, 2010.

MARINONE Isabelle, MOINE-DUPUIS Isabelle (dir.), *Cinéma et droit d'auteur. Réflexions historiques et juridiques sur la paternité du réalisateur*, Presses universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2023 (2^e édition).

MÜHLETHALER Jean-Claude, *Fauvel au pouvoir. Lire la satire médiévale*, Paris, Champion, Nouvelle bibliothèque du Moyen Âge, 26, 1994.

NICAISE Ethel, *Arsène Lupin, la renaissance d'un héros populaire. Du roman à la série*, UCL, 2023.

REY-FLAUD Henri, *Le charivari : les rituels fondamentaux de la sexualité*, Paris, Payot, 1985.

VANOYE Francis, *L'adaptation littéraire au cinéma*, Paris, Armand Colin, 2019.

WAGNER Marc-André, *Le cheval dans les croyances germaniques. Paganisme, christianisme et traditions*, Paris, Champion, 2005, pp. 62-89.

Articles :

« Apotropaïque », dans le *Dico en Ligne Le Robert* [en ligne] : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/apotropaïque>, page consultée le 10/07/2025.

BERTHELOT Anne, « Merlin, ou l'homme sauvage chez les chevaliers », *Le nu et le vêtu au Moyen Âge*, Presses universitaires de Provence, 2001, pp. 17-28.

CAVAGNA Mattia, « Le désert-forêt dans le roman de *Partonopeus de Blois* », dans *Partonopeus in Europe*, Actes du colloque e Sheffield (juillet 2003), *Mediaevalia*, 26 (2005), pp. 213-229.

CAVAGNA Mattia, « Les voix de l'au-delà. Notes sur l'imaginaire acoustique dans quelques évocations infernales de la littérature visionnaire, narrative et théâtrale », *Pris-Ma. Recherches sur la littérature d'imagination au Moyen Âge*, 24 (2008), pp. 27-53.

DE COMBARIEU Micheline, « Image et représentation du vilain dans les chansons de geste », dans *Exclus et systèmes d'exclusions dans la littérature et la civilisation médiévales, Sénéfiances*, 5, 1978, pp. 7-26.

DESREUMAUX Alain, « Alexandre, la Couronne et la Croix : le rêve syriaque du royaume perdu », dans *Mélanges de l'École française de Rome*, tome 112, 2000, pp. 43-49.

GINZBURG Carlo, « Charivari, associations juvéniles, chasse sauvage », dans LE GOFF Jacques, SCHMITT Jean-Claude (e.a.), *Le Charivari : actes de la table ronde organisée à Paris (25-27 avril 1977) par l'École des hautes études en sciences sociales et le Centre national de la recherche scientifique*, Paris, École des hautes études en sciences sociales, 1981, pp. 131-140.

LABORY Gillette, « La représentation de Richard I^{er} dans la *Grande Chronique de Normandie* », dans *Annales de Normandie*, 2014/1, pp. 87-98.

LE GOFF Jacques, « La naissance du Purgatoire (XII-XIII siècle) », dans *Actes des congrès de la Société des historiens médiévistes de l'enseignement supérieur public*, 6^e congrès, Strasbourg, 1975, pp. 7-10.

« Les draugr, les morts-vivants dans la culture nordique », sur *HordeViking* [en ligne] : <https://horde-viking.com/blogs/blog-viking/draugr>, page consultée le 17/02/2025.

MARAGE Damien, JACCOTTEY Luc « Un nouveau groupement à néflier (*Mespilus germanica* L.) dans le domaine continental français », dans *Le Journal de botanique*, n°50, 2010, pp. 27-32.

PÉQUIGNOT Bruno, « Le "bon" roman et le "vrai" film », dans MIGOZZI Jacques (dir.), *De l'écrit à l'écran*, Limoges, Pulim, 2000, pp. 437 à 452.

SCHMITT Jean-Claude, « Crieurs, cloches, chants et voix d'outre-tombe : les sons au Moyen Âge », dans *Sociétés et représentations*, n°49, printemps 2020, pp.27-48.

ZAHARDONIA, « L'Aubépine », sur *Monde fantasy* [en ligne] : <https://www.monde-fantasy.com/aubepine/>, page consultée le 04/06/2025.

3. Ressources électroniques

Wikifandom, *La Garde de nuit* [encyclopédie en ligne] :

- « Autres », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Autres>, page consultée le 07/02/2025.
- « Barral », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Barral>, page consultée le 04/06/2025.
- « Bataille de l'Aube », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Bataille_de_l%27Aube, page consultée le 14/06/2025.
- « Change-peaux », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Change-peau>, page consultée le 04/06/2025.
- « Citadelle des mestres », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Citadelle_des_mestres, page consultée le 19/06/2025.
- « Dernier Héros », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Dernier_H%C3%A9ros, page consultée le 14/06/2025.
- « Enfants de la Forêt », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Enfants_de_la_for%C3%AAt, page consultée le 14/06/2025.
- « Forêt Hantée », sur *la Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=For%C3%AAt_Hant%C3%A9e, page consultée le 04/06/2025.

- « Histoire », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Portail:Histoire>, page consultée le 27/05/2025.
- « Jon Snow », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Jon_Snow, page consultée le 06/07/2025.
- « Khalasar » sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Khalasar>, page consultée le 09/06/2025.
- « Lady Coeurdepierre », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Lady_C%C5%93urdepierre, page consultée le 09/06/2025.
- « Le Roi de la Nuit : et dans les livres alors ? », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/roi-de-la-nuit-livres/>, page consultée le 19/06/2025.
- « Longue Nuit », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Longue_Nuit, page consultée le 27/05/2025.
- « Maegi », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Maegi>, page consultée le 09/06/2025.
- « Mestres de la Citadelle », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Mestres_de_la_Citadelle, page consultée le 19/06/2025.
- « Peyredragon », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Peyredragon>, page consultée le 06/07/2025).
- « R'hllor », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=R%27hllor>, page consultée le 09/06/2025.
- « Rat Coq », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Rat_Coq, page consultée le 26/06/2025.
- « Religion des Sept », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Religion_des_Sept, page consultée le 07/07/2025).
- « Roi de la nuit », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Roi_de_la_Nuit, page consultée le 19/06/2025.
- « Samwell Tarly », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Samwell_Tarly#Dans_la_s.C3.A9rie_t.C3.A9l.C3.A9vis.C3.A9e, page consultée le 19/06/2025.
- « Verredragon », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Verredragon>, page consultée le 10/07/2025.
- « Vervoyants », sur *La Garde de Nuit* [en ligne] : <https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Vervoyants>, page consultée le 04/06/2025.

Wikipedia [encyclopédie en ligne] :

- « *Divergente* », sur *Wikipedia* [en ligne] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Divergente>, page consultée le 19/02/2025.
- « *Germinal* (film, 1993) », sur *Wikipedia* [en ligne] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Germinal_\(film,_1993\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Germinal_(film,_1993)), page consulté le 19/02/2025.
- « *Gog et Magog* », sur *Wikipedia* [en ligne] : https://fr.wikipedia.org/wiki/Gog_et_Magog, page consultée le 17/02/2025.
- « *Henri II (roi d'Angleterre)* », sur *Wikipedia* [en ligne] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Henri_II_\(roi_d%27Angleterre\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Henri_II_(roi_d%27Angleterre)), page consultée le 26/06/2025.
- « *Hunger Games* (série de films) », sur *Wikipedia* [en ligne] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Hunger_Games_\(s%C3%A9rie_de_films\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hunger_Games_(s%C3%A9rie_de_films)), page consultée le 19/02/2025.
- « *Néflier* », sur *Wikipédia* [en ligne] : <https://fr.wikipedia.org/wiki/N%C3%A9flier>, page consultée le 04/06/2025.
- « *Sherlock* (série télévisée) », sur *Wikipedia* [en ligne] : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Sherlock_\(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sherlock_(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e)), page consultée le 19/02/2025.

4. Outil linguistique :

DMF = Dictionnaire du Moyen Français (1330-1500), version 2020. ATILF - CNRS & Université de Lorraine. Site internet : <http://zeus.atilf.fr/dmf/>

5. Images

La Garde de Nuit (2022), *Carte de l'Au-delà du Mur*, Wikifandom La Garde de Nuit, https://www.lagardedenuit.com/wiki/index.php?title=Au-del%C3%A0_du_Mur

Miniature représentant Hellequin et le chariot, *Le Roman de Fauvel*, Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Manuscrits, Français 146, fol. 34v. b, consulté sur Gallica : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8454675g/f84.item>

Miniature représentant Hellequin à cheval, *Le Roman de Fauvel*, Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Manuscrits, Français 146, fol. 34v. b, Gallica : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8454675g/f84.item>

Annexes

Annexe 1 : Résumé de *GOT*

Dans le Royaume des Sept Couronnes, la mort du roi Robert Baratheon, dit l'Usurpateur³⁴¹, déclenche une guerre de succession. En effet, Eddard Stark, main du roi, remet en cause la légitimité de son fils à monter sur le trône, estimant que Joffrey Baratheon est le fruit d'un inceste entre la reine Cersei Lannister et son frère jumeau, Jaime. Selon lui, l'héritier légitime du trône ne serait autre que le frère de Robert, Stannis Baratheon. À la suite de ces allégations, Eddard Stark est emprisonné pour trahison par Joffrey, couronné roi des Sept Couronnes. Robb Stark, fils d'Eddard, décide alors de rassembler ses bannerets, afin de lever une armée pour marcher sur la capitale et libérer son père. Cependant, Robb a à peine le temps de prendre la route, que Joffrey fait décapiter Eddard. Robb déclare alors la guerre à Joffrey. Dans le même temps, Stannis Baratheon, ayant eu vent de l'illégitimité de Joffrey à porter la couronne, décide de lever une armée pour revendiquer son titre. Son frère cadet, Renly Baratheon, ayant siégé pendant des années au conseil du roi, clame, lui aussi, sa légitimité à régner. Supporté par la maison Tyrell, une des plus puissantes familles de Westeros, il se revendique également roi des Sept Couronnes. Entre-temps, après ses premiers exploits militaires, Robb Stark a été proclamé Roi du Nord par ses bannerets. Profitant du chaos général, Balon Greyjoy, seigneur des Iles de Fer, longtemps méprisé par les grandes maisons de Westeros, se déclare roi des Iles de Fer, et recommence les pillages sur le continent. Westeros est alors déchiré de toutes parts, et entre dans ce que G.R.R. Martin a appelé « la Guerre des Cinq Rois ». De son côté, dans l'Est, Daenerys Targaryen gagne petit à petit en puissance, avec comme objectif de traverser le détroit pour reprendre le trône de ses ancêtres. Un complexe « jeu de trône » se met alors en place, jeu dans lequel on ne peut que gagner ou mourir...

³⁴¹ Ce surnom lui est donné par les partisans de la famille Targaryen. En effet, quinze ans avant les événements racontés dans *A Song of Ice and Fire*, Robert Baratheon, accompagné de Eddard Stark, lance une rébellion contre Aerys II Targaryen, dit le Roi Fou, après l'enlèvement supposé de la sœur de Eddard, Liana Stark, par le fils du roi. À la fin de cette rébellion, Robert Baratheon monte sur le trône de fer, devenant ainsi roi des Sept Couronnes.

Annexe 2 : Les principaux personnages

Nous reprenons dans cette liste uniquement les personnages qui jouent un rôle important dans l'arc narratif des *Marcheurs blancs* et qui ont été mentionnés dans ce travail. Les personnages de Jon Snow et Samwell Tarly bénéficiant déjà d'une large description dans la partie III de ce travail ne seront pas repris ici³⁴².

Arya Stark

Fille cadette de la famille Stark, Arya ne s'épanouit pas dans son rôle de dame et souhaite sortir des stéréotypes associés à son genre. Dès son plus jeune âge, elle préfère les enseignements militaires de ses frères à la broderie. Jon Snow lui offre d'ailleurs sa première épée au tout début de l'intrigue. Lorsque son père, Ned Stark, est condamné à mort pour trahison, Arya parvient à fuir Port Réal. Elle erre au travers des Sept Couronnes avant d'atteindre Bravos, où elle suit la formation des Sans-Visage. Dans les romans, elle se trouve toujours là-bas. Dans la série, elle finit par revenir sur le continent et rejoint Winterfell quand elle apprend que Jon s'y trouve. Elle prend part à la bataille finale contre l'armée des morts, dans laquelle elle joue un rôle important, puisque c'est elle qui parvient à anéantir le Roi de la Nuit.

Béric Dondarrion

Fondateur et chef de la Fraternité sans Bannière, Béric a été ramené plusieurs fois à la vie par son ami Thoros de Myr, serviteur du Dieu de la Lumière. Dans les romans, il se sacrifie pour ramener Lady Stark à la vie. Dans la série, cette résurrection n'existe pas et Béric se rend, avec Thoros, dans le Nord, afin de lutter contre le Roi de la Nuit. Ils font partie de l'expédition de Jon Snow au-delà du Mur dans la saison 7. Béric prend part à la bataille finale contre les morts à Winterfell, dans laquelle il donne sa vie pour sauver celle d'Arya.

Brandon Stark

Second fils de la famille Stark, Brandon se retrouve paralysé après avoir été poussé par Jaime Lannister du haut d'une tour de Winterfell, après avoir surpris ce dernier en plein ébat avec la reine, Cersei Lannister. Il développe alors des dons de vervue. Contraint de fuir Winterfell après la trahison de Théon Greyjoy, Brandon décide, afin de mieux comprendre ses visions, de se rendre au-delà du Mur, où il rencontre la Corneille à trois yeux. Dans les romans,

³⁴² Cf. *infra*, pp. 75-81.

Bran se trouve toujours dans le repère de cette dernière. Dans la série, après avoir été retrouvé par le Roi de la Nuit et attaqué par l'armée des morts, Brandon fuit et regagne le sud du Mur. Il retourne alors à Winterfell pour la bataille finale. À la fin de la série, il devient roi des Six Couronnes.

Cersei Lannister

Épouse du roi Robert Baratheon, Cersei entretient une relation incestueuse avec son frère jumeau, Jaime Lannister, de laquelle sont nés trois enfants, Joffrey, Myrcella et Tommen. À la mort de Robert, elle devient régente pour son fils Joffrey d'abord, et pour Tommen ensuite. Dans les romans, elle est toujours la régente de ce dernier. Dans la série, elle se fait couronner reine des Sept Couronnes à la mort de Tommen. Refusant de croire à l'existence des Marcheurs blancs, Cersei lutte contre Daenerys Targaryen afin de conserver le trône de fer. Lorsque cette dernière et Jon Snow se rendent à Port Réal avec un mort, Cersei leur promet d'envoyer ses hommes dans le Nord pour les aider à lutter contre l'armée des morts. Cependant, elle ne tient pas parole. Elle finit par mourir lorsque Daenerys Targaryen attaque la ville avec son dragon.

Daenerys Targaryen

Fille de Aerys Targaryen, dit « le Roi fou », assassiné par Jaime Lannister, lors de la rébellion de Robert Baratheon, Daenerys est en exil avec son frère Visérys dans les cités libres. Ce dernier décide de la donner en épouse à Khal Drogo, chef dothraki. À la mort de son mari, Daenerys voit éclore les trois œufs de dragon qu'elle avait reçus pour ses noces. Elle prend alors le contrôle du khalasar. Elle gagne progressivement en puissance et prend le pouvoir dans les principales villes de la baie des Serfs. Dans les romans, Daenerys se trouve toujours à Meereen. Dans la série, forte de son armée, elle parvient à atteindre Westeros dans le but de récupérer le trône de ses ancêtres. Elle accepte de venir en aide à Jon Snow dans sa lutte contre le Roi de la Nuit, stoppant ainsi momentanément sa reconquête du royaume. Après la victoire à Winterfell, elle marche sur Port Réal avec son armée. Fragilisée par la perte de Jorah Mormont et Missandei, ses deux plus anciens alliés, et menacée par la véritable identité de Jon, elle décide de réduire la ville en cendres. Elle est finalement assassinée par Jon Snow, qui ne voit plus en elle que les traits de son père, le Roi fou.

Jaime Lannister

Frère jumeau et amant de Cersei, Jaime est membre de la Garde royale. Assassin du Roi fou, il est surnommé le « Régicide ». Lors de la Guerre des Cinq Rois, il est fait prisonnier par

les hommes de Robb Stark. Il y perd d'ailleurs une main. Il doit alors réapprendre à se battre, apprentissage qu'il effectue auprès de Brienne de Torth. Dans les romans, il est emmené par cette dernière vers une destination inconnue. Dans la série, après son retour à Port Réal, Jaime décide finalement d'abandonner Cersei après son mensonge et son refus de venir en aide à Jon et Daenerys. Il chevauche alors vers le Nord pour prendre part à la grande bataille contre les morts. Après leur victoire, il retourne à Port Réal dans l'espoir de convaincre Cersei de s'enfuir avec lui. Ils périssent finalement ensemble dans la destruction de la ville par Daenerys.

Mélisandre

Prêtresse rouge venue d'Asshaï, elle convertit Stannis Baratheon à sa religion. Voyant en ce dernier l' élu, elle œuvre de différentes formes de magies, dont la magie du sang, pour l'aider à s'emparer du trône de fer. Elle parvient à convaincre Stannis de se rendre dans le Nord pour participer à la guerre contre les Marcheurs blancs. Les romans s'arrêtent lorsque Stannis décide de marcher vers Winterfell. Mélisandre reste alors en retrait sur le Mur. Dans la série, elle remet en doute toutes ses croyances après la défaite et la mort de Stannis Baratheon. Après sa remise en question, elle parvient à ramener Jon Snow à la vie. Elle apporte son aide aux vivants lors de la bataille de Winterfell, en enflammant les sabres de Dothrakis. Elle s'éteint finalement à l'aube suivant cette bataille.

Thoros de Myr

Prêtre rouge et proche ami de Béric Dondarrion, qu'il a ramené six fois à la vie, Thoros fait également partie de la Fraternité sans Bannière. Dans les romans, en désaccord avec la résurrection de Lady Stark, il décide de s'éloigner de la Fraternité. Dans la série, il se rend avec Béric dans le Nord et prend part à l'expédition de Jon au-delà du Mur, dans laquelle il trouve la mort, attaqué par un ours zombifié. Son cadavre gelé est alors brûlé par ses compagnons.

Tormund

Chef sauvageon, Tormund se rallie à Mance Rayder dans sa tentative de franchir le Mur. Il rencontre Jon lors de la première expédition de ce dernier au-delà du Mur. Dans les romans, il négocie avec Jon après la défaite de Mance, afin de faire laisser passer les Sauvageons au sud du Mur. Dans la série, Tormund est fait prisonnier lors de la bataille entre l'armée de Mance et la Garde de Nuit. Il se rend avec Jon à Durlieu pour tenter de convaincre le reste des Sauvageons de suivre Jon au sud du Mur. Il devient un fidèle compagnon de Jon, qu'il accompagne dans toutes ses batailles, notamment lorsque ce dernier décide de reprendre le fief familial. Il prend

part à la bataille de Winterfell contre le Roi de la Nuit, à laquelle il survit. À la fin de la série, il convainc Jon de repartir avec lui et le reste des Sauvageons au-delà du Mur.

Tyrion Lannister

Troisième enfant de Tywin Lannister, Tyrion est le frère de Jaime et Cersei. Cette dernière lui voue une haine intense, car elle le tient pour responsable de la mort de leur mère, morte en couche. Enlevé par Catelyn Stark, il parvient à s'échapper et est envoyé par son père à Port Réal pour diriger la ville. Il s'illustre alors lors de la bataille de la Néra, en annihilant la flotte de Stannis Baratheon. Son père l'oblige ensuite à épouser Sansa Stark. Accusé d'avoir empoisonné le roi Joffrey lors des noces de ce dernier, Tyrion est contraint de fuir. Il quitte alors le continent et se retrouve à Meereen, où il est réduit en esclavage. Dans les romans, il parvient à racheter sa liberté, à se payer une armée de mercenaires et se met au service de Daenerys Targaryen. Dans la série, il devient également conseiller de Daenerys avant de devenir sa main. C'est en grande partie grâce à ses conseils que Daenerys décide de venir en aide à Jon Snow dans sa lutte contre les morts. À la fin de la série, il joue également un rôle important dans l'élection de Brandon Stark en tant que roi des Sept Couronnes.

Vère

« Gilly » dans la version anglaise, Vère est l'une des filles de Craster. Enceinte de ce dernier, elle donne naissance à un fils qui, selon la coutume, devrait être donné en offrande aux Marcheuses blancs. Cependant, Vère et son fils sont sauvés par Samwell Tarly lors de la mutinerie au Manoir de Craster. Ils fuient alors ensemble et tentent de regagner le Mur. Des sentiments amoureux naissent alors entre les deux personnages. Dans les romans, Vère se rend avec Samwell à la Citadelle. Dans la série, ils reviennent tous les deux à Winterfell pour la bataille finale contre le Roi de la Nuit. Lors de cette bataille, Vère et son fils se cachent avec les autres femmes et enfants dans la crypte des Starks.

Annexe 3 : Miniatures d'Hellequin

Hellequin et son chariot



Miniature représentant Hellequin et le chariot, *Le Roman de Fauvel*, Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Manuscrits, Français 146, fol. 34v. b, consulté sur Gallica :

<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8454675g/f84.item>

Hellequin à cheval



Miniature représentant Hellequin à cheval, *Le Roman de Fauvel*, Paris, Bibliothèque nationale de France, département des Manuscrits, Français 146, fol. 34v. b, Gallica :

<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8454675g/f84.item>

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN

Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Cardinal Mercier, 31, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial