NUMÉRO 58

MÉDECINE
L'immunothérapie bouleverse la lutte contre le cancer
16-20

ANIMAUX
Y aura-t-il bientôt des piranhas dans nos rivières?
34-39

HISTOIRE DES RELIGIONS
Zut, on a encore oublié Madame Dieu!
40-44

ALLEZ SAVOIR

Le magazine de l'UNIL | Septembre 2014 | Gratuit

FANTASY

LES DRAGONS FASCINENT LE XXIe SIÈCLE

Unil
UNIL | Université de Lausanne

LES DRAGONS FASCINENT LE XXIe SIÈCLE

Le Moyen Age teinté de surnaturel n'a jamais été aussi présent. Le troisième volet de *The Hobbit* sort au cinéma avant Noël. *Le Trône de fer* et *Vikings* cartonnent. De nombreuses bandes dessinées et jeux vidéo exploitent le genre. Pourquoi cette passion pour les cottes de mailles et les épées à l'heure des *smartphones* ? TEXTE **DAVID SPRING**

«LE TRÔNE DE FER»
Chaque épisode de la 4e saison de cette série a rassemblé 18,6 millions de fans.
© HBO - Keystone/Everett Collection

Difficile de dire que notre époque manque de *fantasy*. Ce mélange de Moyen Age et de merveilleux touche un large public. Ainsi, chaque épisode de la quatrième saison de la série *Le Trône de fer* a rassemblé 18,6 millions de fans, sans compter les millions de téléchargements illégaux. Dans un registre plus historique, la RTS a prévu de diffuser la deuxième saison de *Vikings*. L'été dernier, le film d'animation *Dragons 2* a plutôt bien marché. Le 10 décembre prochain, le dernier volet de *Le Hobbit* sort au cinéma. D'ici là, la cinquième extension de l'increvable jeu vidéo *World of Warcraft* devrait être disponible. La 5e édition de *Donjons & Dragons*, l'ancêtre du jeu de rôle, est parue. Enfin, les rayons BD et jeunesse des librairies proposent de nombreux ouvrages qui relèvent du genre. ➡

Le Centre d'études médiévales et post-médiévales
www.unil.ch/cem
@cemep_lausanne

ALAIN CORBELLARI
Professeur associé en section de Français.
Nicole Chuard © UNIL

➡ «L'édition vit un âge d'or de la fantasy, en termes de productions, de traductions et de republications», confirme Marc Atallah, directeur et curateur à la Maison d'Ailleurs et maître d'enseignement et de recherche en section de Français moderne. Par contre, le chercheur est plus sceptique en ce qui concerne la qualité: «Comme le marché existe, et notamment du côté du jeune public, de nombreux titres sont lancés pour en profiter. Mais l'originalité n'est que rarement au rendez-vous.»

La passion s'étend hors du domaine culturel pour envahir le réel. Ainsi, plusieurs fêtes médiévales ont rythmé l'été dans le canton de Vaud. Mi-juillet, *24 heures* a relevé le succès grandissant des jeux de rôle grandeur nature sous nos latitudes. L'un de ces évènements, *Brumes*, a en effet rassemblé pendant trois jours plus de 300 personnes en costume dans les hauts de Rolle.

D'où nous vient cette passion pour une période dont le dragon constitue l'une des figures récurrentes? Le Centre d'études médiévales et post-médiévales de l'UNIL a récemment consacré des ateliers au «Moyen Age dans la culture populaire d'aujourd'hui». L'occasion de débusquer les causes multiples de cet engouement.

LE MOYEN ÂGE EN BULLES
Sous la direction de Aurélie Reusser-Elzingre et Alain Corbellari.
Infolio (2014), 247 p.

Première explication à notre intérêt pour le Moyen Age: entre lui et nous, c'est une longue histoire d'amour – et de haine. «Dans notre imaginaire alternent un Moyen Age *rose* et un Moyen Age *noir*», soutient Alain Corbellari, professeur associé en section de Français. De manière générale, cette époque considérée comme obscure a connu la disgrâce entre le XVIe et le XVIIIe siècle. Mais à la fin de ce dernier, «quelques auteurs tentent de réhabiliter le monde médiéval, poursuit le chercheur. Des fabliaux sont réédités et le "style troubadour" naît.» Au XIXe siècle, en Angleterre, les Préraphaélites et l'artiste William Morris – l'un des inspirateurs de Tolkien – souhaitent retrouver l'esprit qui prévalait aux XIIIe et XIVe siècles. A contrario, les romantiques et les écrivains «gothiques» mettent alors l'accent, de manière ambiguë, sur les aspects les plus sombres du passé.

C'est à ce moment que naît la *fantasy*, qui reste assez confidentielle au début du XXe siècle. En parallèle, «entre deux guerres, une vision idéalisée du Moyen Age, poussée par une idéologie réactionnaire, triomphe dans la littérature française. Mais comme ce courant a mené à Vichy, le médiévalisme va être déconsidéré après 1945, sauf dans la littérature populaire et la bande dessinée, des genres alors méprisés», relève Alain Corbellari, codirecteur de l'ouvrage récent *Le Moyen Age en bulles* (références ci-contre).

Moyen Age rose

De l'américain *Prince Valiant* (1937) jusqu'à *Johan et Pirlouit* et *Les Schtroumpfs* dans les années 60, c'est donc un Moyen Age rose, peuplé de chevaliers, de dames en détresse et de vilains traîtres qui va être offert au public. Des productions parfois didactiques et moralisantes destinées aux enfants, dans une époque qui croit davantage au progrès et à la technologie. «Dès la décennie suivante, cette chape de plomb se soulève et la BD entre dans l'âge adulte», explique le chercheur, fin connaisseur de la bande dessinée médiévalisante: son bureau en abrite une impressionnante collection. Cela se caractérise par davantage de cruauté, moins de bons sentiments et des albums mieux renseignés au niveau historique. En vogue dans les années 70, «la *Nouvelle Histoire* a poussé les auteurs à s'intéresser aux héros issus de la paysannerie et à montrer la féodalité sous un jour moins attrayant», ajoute Alain Corbellari.

Petit retour en arrière. Parti d'Angleterre, un phénomène littéraire va jouer un rôle d'accélérateur. Si *Le Seigneur des anneaux* a été écrit en 1954-55, c'est dès le milieu des années 60 que son succès commence réellement. Ensuite, le cinéma, via ses *blockbusters*, «répand l'esthétique de la *fantasy*», un phénomène qui persiste encore, note Marc Atallah. En 1977, *Star Wars*, qui se déroule dans un passé indéfini peuplé de chevaliers, d'épées et de quêtes initiatiques, «permet le déferlement de l'*heroic-fantasy*», note Alain Corbellari. Et depuis? C'est un doux mélange! L'idéalisme et les récits historisants se sont essoufflés malgré un récent retour de ces derniers, et le noir se mêle au rose.

Un phénomène durable

Pourquoi la *fantasy* perdure-t-elle de nos jours, alors que les histoires de cow-boys ou la science-fiction pâlissent? «Le western est lié à un pays, une époque et une idéologie: la marge de manœuvre est étroite, constate Alain Corbellari. Le Moyen Age, vaste dans ces trois dimensions, évite ces limites grâce à la variété de thèmes et de lieux qu'il propose.»

De son côté, la science-fiction d'aujourd'hui met souvent en scène «des personnages en prise avec un monde technologique qui les aliène et auquel ils tentent de résister. L'aventure est essentiellement intérieure», remarque Marc Atallah. La *fantasy* et son cousin le *space opera* à la *Star Wars* ouvrent sur de grands espaces, des quêtes épiques et des batailles: vers l'extérieur.

De l'émotion, morbleu!

Notre siècle de familiarité avec le, ou plutôt les différents Moyens Ages présentés dans la fiction, explique en partie notre intérêt. Mais le phénomène possède des causes plus intimes. Contrairement à une idée répandue, Marc Atallah ne croit pas que la «*fantasy* représente une fuite face au réel ou à une technologie jugée envahissante». Mais dans notre quotidien en 2014, «les émotions épiques se vivent peu. Dans quel autre univers culturel pourrions-nous trouver le souffle dont nous avons besoin?» Les *blockbusters* tirés de la Bible ou de l'Antiquité, lardés par ailleurs de surnaturel, jouent un peu ce rôle. La science-fiction, portée sur l'introspection, ne nous vient guère en aide.

Or, «le monde contemporain ne propose plus de quêtes ou de conquêtes d'espaces symboliques, poursuit le directeur de la Maison d'Ailleurs. A part créer sa propre entreprise, je ne vois rien qui ressemble à cela dans le réel. A l'exception peut-être des amours adolescentes!» Pris dans la routine, l'*homo occidentalis* avance peut-être, mais vers pas grand-chose, comme le décrit avec acuité Michel Houellebecq.

Puissant antidote, la *fantasy* nous offre de côtoyer l'épique grâce à un schéma usé jusqu'à la trame mais toujours efficace. Un personnage démarre de presque rien, connaît une initiation auprès d'un maître dont il se détache, se lance dans une mission qui semble impossible, subit des épreuves en cascade et finit par devenir meilleur. «Ce schéma répond au concept de *monomythe*, développé par le psychologue Joseph Campbell dans les années 40, explique Alain Corbellari. Son idée, très générale, consiste à dire que toutes les histoires héroïques du monde sont les mêmes.»

En quête de quêtes

Dans ce contexte universel, la fiction nous livre un message ancien et très simple: il n'est pas sain de ne pas vivre de quête. Loin d'être une *évasion*, la *fantasy* nous propose donc une *invasion* du réel. Elle nous pousse à nous lancer sur les routes, comme Bilbo le Hobbit. Les super-héros, les mangas ou la science-fiction de type *space opera*, très présente au cinéma, disent la même chose. Il est d'ailleurs extrêmement frappant de constater que le mot «quête» est utilisé dans les jeux vidéo pour qualifier les missions que doivent réaliser les joueurs. Objection! Tout cela n'a qu'un rapport ténu avec nos vies quotidiennes métro-boulot-dodo. Mais «depuis quand la fiction a-t-elle des comptes à rendre au réel?», s'exclame Marc Atallah. «Plus elle nous offre des modèles et des archétypes différents de ce que nous connaissons, mieux nous nous portons. L'humain ne se nourrit pas tellement de réalisme. C'est même quand nous échouons que nous devenons réalistes!»

MARC ATALLAH
Maître d'enseignement et de recherche en section de Français.
Nicole Chuard © UNIL

«LE MONDE CONTEMPORAIN NE PROPOSE PLUS DE QUÊTES OU DE CONQUÊTES D'ESPACES SYMBOLIQUES.»
MARC ATALLAH, DIRECTEUR DE LA MAISON D'AILLEURS

Des héros, sinon rien

La présence de héros est l'un des ingrédients du succès de la *fantasy*. Un composant indispensable depuis toujours. «Dans la littérature anglaise médiévale, son rôle consistait à mener un groupe d'hommes au combat, tout en leur donnant des idéaux à suivre: rester courageux, ne pas tenter d'échapper à son destin et mourir à la guerre s'il le fallait», note Sarah Baccianti, première assistante en section d'anglais et notamment spécialiste des Vikings (*lire en p. 28*). Un poncif régulièrement répété voudrait que notre ➡

époque jugée sombre et confuse ait produit l'archétype du «héros qui doute». Or, les récits du Moyen Age grouillent d'exemples de personnages qui se trompent. «Beowulf n'est pas parfait. Après avoir vaincu Grendel et la mère de ce dernier, il affronte un dragon malgré son âge avancé. Ce qui entraîne sa mort», rappelle la chercheuse. Lancelot et Arthur ne sont pas exempts de défauts, au contraire. La *Grettis Saga* islandaise, qui date de la fin du XIIIe ou du début du XIVe siècle, met en scène un héros hors-la-loi, Grettir Ásmundarson. La valeur d'exemple de ces meneurs admirables, mais faillibles, fonctionne donc depuis des éons. Alain Corbellari a découvert un autre lien entre le public du Moyen Age et nous. «A ses lecteurs du XIIe siècle, Chrétien de Troyes propose un modèle de société. Grâce à la chevalerie, la civilisation progresse. Mais à ses frontières rôde la menace de la barbarie. Cette tension se retrouve au centre du *Trône de fer*. Des royaumes tentent de survivre, pendant qu'au Nord et à l'Est, des hordes sauvages préparent leur anéantissement.»

Univers étendus

Il faut observer un autre parallèle intéressant entre la production médiévalisante contemporaine et des textes comme les sagas islandaises ou le *Beowulf*: ils ne sont pas rédigés dans le présent de leurs audiences et traitent d'un passé lointain, peuplé de géants ou de monstres, rappelle Sarah Baccianti. Ainsi, l'*Anglo-Saxon Chronicle*, dont le plus ancien manuscrit date du IXe siècle, raconte l'arrivée des Vikings à Lindisfarne en 793 en mentionnant que des «dragons féroces ont été vus volants dans les airs». L'Homme médiéval ne croyait pas plus que nous à l'existence de ces créatures, mais leur puissance en tant que symboles d'une catastrophe imminente demeure entière jusqu'à aujourd'hui. La recette mijote donc depuis des siècles. Toutefois, et c'est une nouveauté, le XXIe siècle offre mieux que la contemplation de Moyens Ages imaginaires: nous pouvons y vivre – un peu. «Le problème des romans et des films, c'est que l'émotion ne subsiste que le temps de l'immersion. Ni le spectateur ni le lecteur n'ont de prise sur l'histoire», note Marc Atallah. Comment prolonger l'expérience, une fois le livre refermé et les lumières rallumées?

Grâce aux jeux vidéo ou aux jeux de rôle grandeur nature, qui rassemblent des participants costumés, il est possible de s'immerger *en* Moyen Age. D'autres *fans* achètent les figurines, les jeux de plateau, les Lego et autres produits dérivés des objets culturels qu'ils aiment. Ces ensembles, formés des œuvres et de leur progéniture, sont baptisés «univers étendus» et constituent un phénomène propre à notre époque. Qu'ils tournent autour de *Star Wars*, de Tolkien ou de Lovecraft, ils vont faire l'objet de la prochaine exposition de la Maison d'Ailleurs, *Alphabrick*, qui démarre le 16 novembre 2014 (*lire en page 65*).

Vivons-nous au temps des cathédrales?

Tenant d'un «Moyen Age long», Alain Corbellari propose une hypothèse culturelle originale pour expliquer notre passion pour les épées et les châteaux. Si les invasions barbares nous ont séparés de l'Antiquité, il ne s'est pas produit de rupture aussi nette entre l'époque médiévale et la nôtre. Le chercheur souhaite toutefois mettre l'accent sur un élément important qui a régné du XVe au XXe siècle: l'imprimerie. Depuis quelques années, cette dernière est bousculée, voire menacée dans son essence même, par l'informatique. «En réinterprétant Marshall McLuhan, nous pourrions affirmer que la confiance placée dans le livre – c'est-à-dire le support de la pensée occidentale – en tant

«BRUMES»
Jeu de rôle grandeur nature organisé en juillet dernier par L'Hydre, une association de Morges.
© Marius Affolter/24 Heures

«BILBO»
La fantasy nous pousse à nous lancer sur les routes pour vivre une quête, tout comme le héros créé par Tolkien. Ici, une image tirée de *Le Hobbit: La Bataille des Cinq Armées*, qui sort le 10 décembre 2014.
© Warner Bros. Ent. All Rights Reserved

«WORLD OF WARCRAFT»
Ce jeu vidéo, lancé en 2004, permet de s'immerger dans un Moyen Age alternatif. Une cinquième extension, Warlords of Draenor, sort cet automne.
© Blizzard / Judgehype

«KAAMELOTT»
Auteur de la série, Alexandre Astier ne maltraite pas davantage le mythe arthurien que ne le faisaient les auteurs médiévaux.
© Pascal Chantier/Rue des Archives

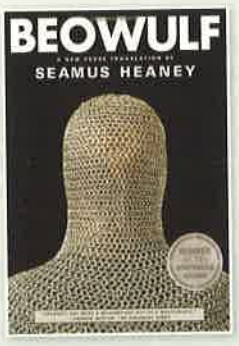
qu'objet fini, stable et délimité, a éclaté à l'heure de l'ordinateur.» Dans l'histoire, l'ère de l'imprimé serait donc une parenthèse qui s'efface petit à petit, une opération qui recrée une forme de continuité avec le monde d'avant.

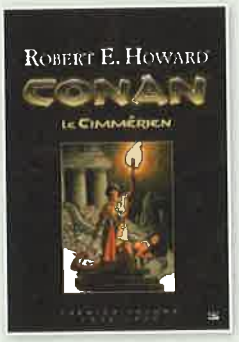
Le professeur avance un autre élément. Notre temps se nourrit de séries interminables, d'œuvres collectives, de *works in progress*. Or, la perception de l'art au Moyen Age ressemblait un peu à cela. «Les cathédrales étaient les lieux d'éternels *happenings*. On changeait de style, on détruisait, on reconstruisait.» Cet état d'esprit s'étend dans d'autres domaines: entre l'essor de la littérature arthurienne au XIIe siècle et ses derniers échos au XVIe, les textes ont été réécrits sans vergogne. Une démarche qui existe encore. «Alexandre Astier, l'auteur de *Kaamelott*, n'est pas plus irrespectueux du mythe que les auteurs médiévaux, soutient Alain Corbellari. Les modifications qu'il apporte aux liens de parenté et aux rôles des chevaliers de la Table ronde constituent une manière très médiévale de considérer la littérature.» Imaginez seulement changer une seule lettre à un roman de Proust…

De manière plus large, et même s'il se méfie de la notion d'histoire des mentalités, le chercheur estime que nous sommes bien plus loin du XVIIe classique, «obsédé par la perfection» que des temps médiévaux, où l'on pense que «l'Age d'or est fini depuis des lustres et que l'avenir est incertain».

Et si, finalement, le Moyen Age dont nous rêvons était plus un lieu qu'une époque? Un décor familier mais dépaysant. Une contrée dont les paysages sont si variés que chacun y trouve un lopin qui lui convienne. Un archipel qui abrite sans problème des conservatoires d'idées réactionnaires et des bazars libertaires. Soit largement de quoi dénicher un coin à soi.

À LIRE





La production médiévalisante est pléthorique. Comment dénicher les œuvres de qualité? Les conseils des chercheurs de l'UNIL.

Pour remonter à la source, lire une traduction du *Beowulf* en anglais s'impose. Sarah Baccianti recommande soit la version poétique mais assez difficile de Seamus Heaney (W. W. Norton & Company), soit la version de référence par Roy Liuzza (Broadview Press) ou enfin celle de J. R. R. Tolkien (Houghton Mifflin Harcourt).

The Poetic Edda (traduction de Carolyne Larrington, Oxford University Press) et *The Prose Edda* (traduction de Jesse L. Byock, Penguin Classics) raviront les amateurs de mythologie nordique.

Pour vivre des quêtes épiques, Marc Atallah conseille *Le cycle des épées* (par Fritz Leiber, Presses Pocket ou Bragelonne. En bibliothèque). L'intégrale de *Conan* (par Robert E. Howard, Bragelonne).

Et pour découvrir ce que donne un mélange de *fantasy* et de science-fiction: *Nicolas Eymerich* (par Valerio Evangelisti, La Volte).

En bande dessinée, Alain Corbellari recommande chaudement *Les compagnons du crépuscule* (par François Bourgeon, Delcourt), des albums qui naviguent entre historique et fantastique. *Les Tours de Bois Maury* (par Hermann, Glénat), «sensible et bien documenté».

Il apprécie également *Isabelle* (par Jean-Claude Servais, Dupuis). «Pour se marrer», l'inclassable série *Bec-en-fer* (par Jean-Louis Pesch). Enfin, le chercheur aime toujours *Johan et Pirlouit* (par Peyo, Dupuis), qui dose humour et féérie dans un Moyen Age idéalisé.

QUI ÉTAIENT VRAIMENT LES VIKINGS ?

Figures importantes du Moyen Age européen, les Vikings font aussi partie de la culture populaire, de *Astérix* à *Kaamelott*. Une série télévisée, diffusée sur la RTS, leur est consacrée. Pourtant, de nombreuses idées fausses circulent à leur sujet. Une chercheuse de l'UNIL rétablit quelques faits.

Dans notre imaginaire, le mot «Viking» évoque des brutes blondes munies de haches, qui bondissent d'un drakkar sur une plage avant d'aller piller un village. De nombreux films et bandes dessinées les ont présentés ainsi. Toutefois, la série canado-irlandaise *Vikings*, dont la deuxième saison va être diffusée sur la RTS, en présente une image plus nuancée. Cette civilisation nordique est bien plus riche que l'on pense.

Première assistante en section d'anglais, Sarah Baccianti a lancé cet automne un séminaire sur la culture des Vikings, avec un accent particulier porté sur l'Islande. La chercheuse considère leurs nombreuses *sagas* (récits en prose) comme des «joyaux de la littérature médiévale». Pour *Allez savoir!*, elle répond à quelques idées reçues.

L'âge d'or des Vikings a duré du VIIIe au XIe siècle

VRAI, MAIS Pour être précis, deux âges se sont succédé. De la fin du VIIIe au milieu du IXe, les Scandinaves explorent et pillent un peu partout en Europe, mais ils ne restent pas sur les lieux. Cette période agitée subsiste dans notre imaginaire. Mais par la suite, ils établissent des colonies. Notamment dans l'est de l'Angleterre où ils créent le *Danelaw*, en Irlande où les Vikings fondent Dublin et Cork, ainsi qu'en Normandie. Au fil des siècles, ils se mêlent aux les populations locales, ce qui a provoqué leur effacement du paysage. Leur civilisation a toutefois subsisté aux Iles Féroé jusqu'au XVe siècle.

SARAH BACCIANTI
Première assistante en section d'Anglais, spécialiste des Vikings.
Nicole Chuard © UNIL

Les Vikings formaient une population unifiée

FAUX Ce terme générique regroupe des populations scandinaves différentes venues de Norvège, du Danemark et partiellement de Suède, puis d'Islande. A l'époque, ils étaient parfois appelés «Normands» (pour «hommes du Nord») ou païens par les populations qui subissaient leur présence.

Ils attaquaient les monastères par haine du christianisme

FAUX Ils savaient simplement que les bâtiments religieux contenaient des objets de valeur et de l'or. Ces polythéistes n'avaient aucune dent contre les chrétiens ni contre les musulmans, avec qui ils ont eu des contacts autour de la Méditerranée. Nombre de ces Scandinaves se sont même convertis.

Les Vikings étaient autant commerçants et voyageurs que guerriers

VRAI Sarah Baccianti utilise même le terme *businessmen* pour parler d'eux, car ils cherchaient toujours à faire des affaires. Le mot générique «Viking» est une description de leur activité estivale, le pillage. Cela est assez bien montré dans les premiers épisodes de la série *Vikings*. C'étaient de grands voyageurs: deux sagas racontent l'expédi-

tion d'Erik le Rouge et de son fils au Groenland et en Terre-Neuve, autour de l'an 1000. Certains conquièrent Kiev et se font appeler «Rus» par les Arabes, les Byzantins et les Slaves. Au début du XIIe siècle, une expédition du roi Sigurd 1er a visité la Sicile, Byzance et Jérusalem avant de rentrer en Norvège.

Ces voyageurs n'ont amené que des problèmes en Europe

FAUX Ils ont apporté leur culture judiciaire (le mot *law* vient du vieux norrois) et leur vision plutôt démocratique des affaires publiques. Sous leur influence, le commerce s'est développé dans leurs colonies.

Certes, mais c'étaient des brutes illettrées

FAUX Sarah Baccianti estime que les sagas islandaises, écrites en vieux norrois, figurent parmi les joyaux de la littérature médiévale. Des récits où l'on parle de Thor, Odin et Loki, de héros et d'héroïnes, de dragons et de monstres, de querelles familiales, de morts qui parlent et d'exploits des aïeux. Des textes tour à tour sérieux et irrévérencieux, transmis de manière orale jusque vers l'an 1000, puis transcrits dans l'alphabet latin (additionné de quelques signes particuliers pour les sonorités inexistantes dans nos langues), plus pratique que les runes tracées sur le bois ou la pierre. Des centaines de manuscrits ont été conservés. Signalons que des poètes avaient pour mission de participer aux batailles, afin de raconter les hauts faits des guerriers.

«VIKINGS»

Malgré quelques erreurs, cette série est bien documentée sur le plan historique. Sarah Baccianti va l'utiliser dans le cadre du séminaire qu'elle lance à l'automne.

© Irish Film Board/Take 5 Productions/World 200 Entertainment/The Kobal Collection

Ils ont laissé des traces dans la langue anglaise

VRAI L'ancien norrois a influencé l'ancien anglais. De nombreux mots qui commencent par sk- comme *sky, skin, skirt*, l'attestent. Mais également *egg, dirt, skittle* (quille) et les verbes *to glitter, to kindle, to ransack*. Le mot *law* descend de *lög*. Plus curieux, les pronoms *their (þeirra)* et *they (þeir)* trouvent leur origine du côté du Nord.

Le vieux norrois peut être étudié, parlé et écrit

VRAI Sarah Baccianti traduit en ce moment une saga du vieux norrois vers l'anglais. Cette langue, pas trop éloignée de l'islandais moderne, peut être lue à haute voix et possède une grammaire. Mais l'exercice reste difficile!

La société viking était démocratique

ASSEZ VRAI Au Xe siècle, les Islandais ont créé l'*Althing*, une sorte de parlement, afin d'y régler les conflits et d'y discuter des lois. Même si, dans certains cas, les débats s'enflammaient au point de provoquer quelques morts. Un système judiciaire a été mis en place: par exemple, si quelqu'un tuait un membre d'une autre famille, cette dernière pouvait exiger un dédommagement.

Les femmes étaient bien considérées

VRAI Par exemple, les épouses pouvaient demander le divorce par oral. Sans prendre de part directe aux assemblées comme l'*Althing*, elles donnaient des conseils et jouaient un rôle diplomatique lors des conflits entre familles (ou au contraire en déclenchaient!). Elles régnaient sur les fermes. Si les femmes ne prenaient pas part aux combats ou aux pillages, elles voyageaient vers les colonies. Enfin, les sagas comptent quelques héroïnes. Tout cela change lorsque le christianisme s'impose.

La série *Vikings* est un bon moyen de s'informer

ASSEZ VRAI Sarah Baccianti note que les Vikings présentés dans cette fiction ne sont «pas trop loin» de la réalité. Par rapport aux films plus anciens ou aux bandes dessinées, – où l'on voit des casques à cornes qui n'ont jamais existé – c'est un progrès considérable! **DS**