



HAL
open science

”Essoufflement et renouvellement du merveilleux dans les versions longues d’Artus de Bretagne du XVème siècle : l’exemple du manuscrit B. N. fr. 12549”

Christine Ferlampin-Acher

► **To cite this version:**

Christine Ferlampin-Acher. ”Essoufflement et renouvellement du merveilleux dans les versions longues d’Artus de Bretagne du XVème siècle : l’exemple du manuscrit B. N. fr. 12549”. J. Lecointe, C. Magnien, I. Pantin et M.-C. Thomine (dir.),. Devis d’Amitié. Mélanges de Littérature en l’honneur de Nicole Cazauran, Champion, p. 87-102, 2002. hal-01850433

HAL Id: hal-01850433

<https://hal.science/hal-01850433>

Submitted on 30 Jul 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

C. Ferlampin-Acher
 Université Paris IV -Sorbonne

Essoufflement et renouvellement du merveilleux dans les versions longues d'*Artus de Bretagne* du XV^{ème} siècle : l'exemple du manuscrit B. N. fr. 12549

Au cours d'un travail de synthèse sur *Merveilleux et roman (XII^{ème}-XV^{ème} siècles)*¹, il nous a été possible de mettre en évidence une topique merveilleuse, dont il semble qu'elle soit propre au roman médiéval : la *merveille* est présentée à travers un personnage dont les perceptions sont incertaines, elle est l'occasion d'une réaction et surtout d'une interrogation qui reste en suspens et qui permet de faire entendre plusieurs voix (polyphonie) et plusieurs opinions (polysémie). L'émergence de cette écriture de la *merveille* coïncide avec celle du genre romanesque et le merveilleux évolue parallèlement à celui-ci. Dans certains romans tardifs, tel *Ysaïe le Triste*², qui semblent se présenter comme des récits sans imagination, profitant du succès de figures traditionnelles pour enchaîner des clichés, le topos merveilleux paraît se réduire à sa plus simple expression, la mention expéditive de la *merveille* se substituant à une mise en oeuvre élaborée. Comparable à *Ysaïe*, que son éditeur date de la fin du XIV^{ème} siècle et qui raconte l'histoire du fils de Tristan, *Artus de Bretagne* connaît au XV^{ème} siècle des versions longues³ où les fils et les

¹ Il s'agit d'une synthèse préparée en vue de la soutenance d'une habilitation à diriger des recherches.

² Ed. A. Giachetti, Rouen, 1989.

³ La version du XIV^{ème} siècle de ce roman se lit dans le manuscrit B. N. fr. 761. Elle est accessible grâce au fac-similé de l'édition de 1584 qui est proche du manuscrit B.N. fr. 761 : *Artus de Bretagne, fac-similé de l'édition de 1584*, présentation par N. Cazauran et C. Ferlampin-Acher, Paris, Presses de l'Ecole Normale Supérieure, 1996. Voir S. V. Spilsbury, *Artus de Bretagne : a critical and historical Study*, thèse dactylographiée, Aberdeen, 1972 ; "On the Date and Authorship of *Artus de Bretagne*", dans *Romania*, t. 94, 1973, p. 505-523 ; "*Artus de Bretagne* : Structure and Unity", dans *Romania*, t. 97, 1976, p. 63-76 ;

pères coexistent et qui paraissent fades au regard du modèle initial, tant le récit multiplie les poncifs. Le merveilleux qui faisait le charme de la version du XIV^{ème} siècle⁴ semble avoir cédé la place à une succession de motifs traités avec désinvolture, sans épaisseur narrative, sans autre logique que l'arbitraire d'une compilation hâtive qu'aucun projet n'organise. Pourtant une telle perspective ne repose peut-être que sur une lecture anachronique : le merveilleux, au fur et à mesure que s'enrichit la tradition romanesque, repose de moins en moins sur une inscription textuelle du topos (à travers le développement explicite et nourri du schéma narratif que nous avons mis en évidence) et de plus en plus sur des indices rares, ponctuels, qui fonctionnent de façon extrêmement économiques comme des signes avertissant le lecteur qu'il se trouve devant un épisode merveilleux, et sur des jeux intertextuels qui suggèrent des réminiscences et des associations implicites, le lecteur et sa

"Traditional Material in *Artus de Bretagne*" , dans *The Legend of Arthur in the Middle Ages, Studies presented to A. H. Diverres*, éd. P. B. Grout, R. A. Lodge, C. E. Pickford et E. K. C. Varty, Woodbridge, Suffolk, 1983, p. 138-193. Sur les reprises du XVI^{ème} siècle, voir l'introduction de N. Cazauban au fac-similé et ses articles : "*Artus de Bretagne*, entre tradition et nouveauté", dans *Il romanzo nella Francia del Rinascimento : dall'eredità medievale all'Astrea*, Schena Editore, Fasano, 1996, p. 87-96 et "*Artus de Bretagne* : un succès de librairie au XVI^{ème} siècle", dans *Le Roman à la Renaissance*, Colloque de Tours, 1989, Paris, Klincksieck. Le roman est daté par S. V. Spilsbury de 1320-1330. La version longue est conservée dans trois manuscrits : B.N. fr. 20000, B. N. fr. 12549 et en deux volumes B. N. fr. 1432 et B. N. fr. 19163 (sur les manuscrits d'*Artus*, voir B. Woledge, "Les manuscrits du Petit *Artus de Bretagne*", dans *Romania*, t. 63, 1937, p. 393-307, le manuscrit B. N. fr. 20000 n'est parvenu à la B.N. qu'en 1994). La version longue, inédite, n'a guère été étudiée : C. Ferlampin-Acher, "Grandeur et décadence du clerc Estienne dans *Artus de Bretagne*", dans *Le Clerc au Moyen Age, Senefiance*, t. 37, 1995, p. 167-195. La thèse dactylographiée de Tcho Hye Young, *La survie du roman d'Artus de Bretagne du Moyen Age au XIX^{ème} siècle*, Université Paris IV-Sorbonne, 1994, présente un certain nombre d'inexactitudes.

⁴ Sur ce charme, voir notre article "*Le charme d'Artus de Bretagne*", dans *Miscellanea Mediaevalia, Mélanges offerts à Philippe Ménard*, Paris, Champion, 1998, t. I, p. 513-528.

mémoire suppléant par le foisonnement des rapprochements possibles à la formulation étique et en apparence décevante de la *merveille*.

La *merveille* a priori doit surprendre le lecteur qui, comme les héros, s'attend avec plaisir à rester *esbahi* et étonné. Pourtant le merveilleux romanesque se heurte à un paradoxe : le roman se nourrit, comme la plupart des oeuvres médiévales, de reprises, et donc de la reconnaissance de motifs familiers qui ne peuvent plus guère surprendre. Ainsi, dans la version longue *d'Artus de Bretagne* donnée par le manuscrit B. N. fr. 12549, de nombreux éléments ne sauraient étonner le lecteur : les fées, les fontaines, les géants, les nains, sont d'une grande banalité. Non seulement ils reprennent des clichés déjà trop fréquemment utilisés, mais en plus ils réapparaissent souvent dans le texte, sans grandes variations. Qui s'étonnera encore d'une fontaine qui guérit (f. 156v) ou d'un pont de cristal qui rappelle *Le Chevalier de la Charrete* (f. 167) ? Le merveilleux semble bien avoir disparu.

La *merveille* a effectivement perdu tout mystère. L'auteur multiplie les effets d'annonce: Crueulx prédit que dans le château du Chevalier Faé Artus *acquerra les aventures ainsi qu'il a fait a la Porte Noire* (f. 158). Ce sont souvent à la fois le narrateur et un personnage qui dévoilent l'avenir. Nombreux sont en effet les informateurs qui révèlent les *merveilles* à venir. Au Château de la Tour Horrible, Crueulx informe Artus : "dans la *maistre salle*, dit-il, *nous trouverons ung pillier d'or qui soustient le palois*", et il explique au chevalier comment accomplir l'aventure. La réussite n'est plus qu'une question de mémoire⁵. Le chevalier devra s'emparer d'une cheville d'argent : "*si l'osterés, si vous en souviengne quant nous serons en la sale*" (f. 178). Artus semble d'ailleurs attendre des

⁵ Et en effet la mémoire est la faculté la plus importante du roman, qu'il s'agisse des personnages qui doivent mémoriser les informations, ou du lecteur, qui, nous le verrons, doit être capable de convoquer toute la tradition romanesque pour donner du corps à sa lecture.

informations complètes de son guide : quand ils arrivent à la première porte et qu'un *sagetaire* les assaille (f. 178v), il reproche à Crueulx de ne pas l'avoir prévenu, et celui-ci explique qu'il ne pouvait tout dire, justifiant maladroitement le jeu des annonces incomplètes. Le héros, élu des fées (le motif des dons à la naissance figure à plusieurs reprises), n'est plus qu'un aventurier "trop gâté" et sûr de lui, qui s'attend à la victoire comme à un dû : quand Artus passe la seconde porte, *si se espouta (espouenta) moult, mais moult se reconfortoit de ce que lui est destiné qu'il achieveroit les aventures* (f. 179). Protégé par ses certitudes et ses armes magiques, le chevalier ne s'attarde sur aucune *merveille* et la confrontation avec la *merveille* est escamotée. Gouvernau résiste sans peine à l'assaut des Sagittaires, car il a un haubergeon *faez* (f. 195v) que l'auteur a introduit grâce à un rappel artificiel de la fée Flor d'Espine. Néanmoins, le chevalier ne sait pas que son armure le rend infaillible⁶. Cette ignorance est certes un rappel du roman initial où le héros refuse de se servir des armes *faees* données par la fée Proserpine, l'auteur étant soucieux de ne pas diminuer son mérite et n'hésitant pas à le faire souffrir. Mais intégrée à ce nouveau contexte, cette indifférence est surtout le signe d'un traitement désinvolte de la surnature et d'un refus de ce que la féerie peut avoir de troublant. Désormais peu importe comment les héros remportent une victoire acquise d'emblée.

Ce dévoilement systématique de la *merveille* passe par la multiplication des figures de guides et d'informateurs. Ce sont souvent d'anciens adversaires vaincus dont la conversion n'est jamais vraiment motivée. L'Enragé est monstrueux, avec ses deux têtes, ses quatre pieds et ses quatre mains qui tiennent chacune un gros bâton de chêne : c'est un *diable*, qui, comme le Harpin du *Chevalier au Lion*, a des vues sur une noble demoiselle. Vaincu par Lancelot, il devient néanmoins aussitôt un guide fiable qui indique au héros où trouver de nouvelles aventures (f. 204v). La *merveille* n'est pas là pour intriguer, inquiéter, faire naître un questionnement (à la fois chez les personnages et chez le lecteur), et donc

⁶ De même Lancelot possède une pierre d'invisibilité, mais l'ignore (f. 206).

suspendre l'action, mais pour être achevée et réduite rapidement. La succession des portes à la Tour Horrible est représentative de cette consommation rapide de *merveilles*. D'abord Artus rencontre un *sagetaire qui tiroit a lui plus dru que noif ne chiet en yver* (f. 178v) : il ne s'interroge pas sur cette étrange créature et lui coupe la tête. A la porte suivante, deux *serpans* crachent du feu (f. 179) : Artus en étrangle un et tue le second. C'est ensuite un éléphant *qui portoit ung chastel de cuir bouilli qui estoit a quatre paires de tourneilles batelleresces* avec dans chaque tour dix hommes, qui est abattu... Ces *merveilles*, dont l'évocation s'épuise dans un acte héroïque peu varié (en général couper la tête) ne suscite pas le jeu sur l'incertitude du sens qui fonde le merveilleux. Aucune question n'est suggérée, ni par un personnage, ni par le narrateur, sur la nature, l'origine, la *senefiance* de ces créatures⁷... Les exploits sont juxtaposés, sans qu'aucun lien entre eux ne soit suggéré, sans qu'un cheminement ne se dessine dans l'aventure, qui ferait sens. Les enchaînements semblent arbitraires et découragent toute tentative de décryptage.

Aucun indice en effet n'oriente le lecteur vers un jeu sur la signification de la *merveille*. Au lieu de ce feuilleté de sens qui donne à l'univers romanesque des siècles précédents sa richesse fascinante, au lieu de ce monde où tout peut se lire en fonction d'une nature et de surnatures (féerique, chrétienne et bienveillante, diabolique...) qui se superposent, la version longue d'*Artus* joue sur l'étirement linéaire d'une aventure sans transcendance : Dieu ne se manifeste pas, la *faerie* est imposée comme une évidence sans épaisseur (elle est, et c'est tout), le Diable se reconnaît sans peine... La féerie n'est plus qu'un artifice. A la Tour Horrible, Artus a déclenché l'horloge étrange dont les sonnettes sont faites *par farie* : alors *commence Artus a entrer en farie* (f. 179v) et il voit descendre

⁷ On notera néanmoins le questionnement amorcé par Hector devant la cheville qui tient le pont : *quant Hector vit celle merveille, si fut moult esbahy, si demande au nain dont celle chose peult venir. Et le nain lui respondi qu'il orroit assés tost nouvelles* (f. 183). Le questionnement n'est cependant pas développé sur le mode merveilleux, et l'information du nain restera sans suite.

d'une tour un chevalier et une belle dame, qui se dit envoyée par la fée Proserpine (f. 180). Jamais cependant il n'y aura jeu véritable sur la nature de la dame. C'est de même un monde sans Graal que nous avons là, et ce ne sont pas les deux pauvres tentatives allégoriques (f. 190 et f. 207) qui parviennent à donner au récit une dimension spirituelle. Le questionnement sur la *merveille* est en général bloqué par la référence à une cause mécanique, *cheville* ou *engien*, souvent indéterminée mais suffisante (f. 196v, f. 242v). Tirer une *civille* sous un pilier de marbre fait choir un *ploumeau* qui, tombant sur la tête d'un géant, le tue (f. 232)⁸. Pour aller au château d'Arondel, Artus entre en *ung engeign* : *et estoit cel engeign fait par faerie (...), dont entre Artus dedans le guichet et l'engeign emporta plus tost Artus que ung quarreau d'arbalestre* (f. 232v). A la Tour d'Ingremance où est donné un enseignement diabolique, des sonneurs de trompe appellent les écoliers en cours : pour qu'ils cessent, il suffit à Gouvernau d'ôter une cheville qui est dans un trou sous leurs pieds (f. 202v)⁹. C'est aussi un *engien* qui protège le château du géant à deux têtes (f. 205). Ailleurs, un soufflet est longuement décrit: *ung grant soufflet dont les ais estoient toute d'ivoire et avoit ce soufflet ung buhot bien aussi gros comme la cuisse d'un homme* (f. 211-ss). Lancelot regarde entour le buhot du soufflet lettres d'or que divisent que qui metteroit le buhot du soufflet dedans le cor puis levast on l'aix des fevre anssi que si on voulsist soufler, touz les quatre ventz descenderent ou cor et sonneroit si hault que la reigne Proserpine, Morgue et Oriande la Fae orroient le cor sonner (f. 211). La *merveille* s'explique donc par un mécanisme, qui est mû soit par un souffle, soit par la chute d'un poids, et qui est renvoyé, rapidement et très accessoirement, à une surnature, féerique ou diabolique, sur laquelle l'auteur ne s'attarde pas, dans la mesure où ce qui prime, c'est que le héros désamorce *l'engin*.

⁸ On retrouve une cheville f. 237 (d'or), f. 239 (de cuivre), f. 252v (une cheville ôtée fait choir dans l'abîme un château).

⁹ Sur cet épisode, voir notre article cit. "Grandeur et décadence du clerc Estienne", p. 180-181.

L'infini de la *merveille*, qui, traditionnellement, venait d'une suspension du sens, est transposé sur le plan de la manifestation : l'auteur promet et repousse sans cesse une ultime *merveille*. A la Tour Horrible, Crueulx présente l'horloge de la salle principale comme enjeu final : Artus accomplit l'épreuve après avoir passé six paires de murs gardés par des géants, des dragons, un *sagetaire*... Quand il est venu à bout de l'Horloge, une fée paraît, à qui il demande de lui indiquer les *merveilles* du château, et qui l'envoie dans une caverne, où un chien le mène au Château d'Argent... Chaque aventure accomplie se conclut sur de nouvelles *merveilles* à venir. Un ermite promet à Gouvernau : "*je te monstreray moult de merveilles*" (f. 188) ; ensuite Fleur d'Espine, la fée, informe le chevalier qui le lui avait demandé ("*Je vous prie que vous me dittes s'il a en ce chastel nulle merveille* " f. 192v) ; puis un homme sauvage qu'il a vaincu lui propose de lui montrer les *merveilles* du Pas Sauvage (f. 193v), tandis que peu après un nain lui annonce diverses *merveilles* (f. 196v)... Le procédé qui consiste à toujours repousser la *merveille* permet d'enchaîner les épreuves : un enjeu est proposé par un guide ; après quelques aventures secondaires, le héros accomplit l'exploit attendu ; un nouveau guide (souvent un adversaire vaincu) mentionne un nouveau but, qui sera atteint à son tour après quelques épreuves annexes...

Ce traitement de la *merveille* va de pair avec une nouvelle présentation du personnage romanesque. Si dans le processus merveilleux traditionnel la perception des personnages joue un rôle, ici les *merveilles* sont imposées objectivement, il n'est pas question de vue incertaine, d'illusions ou d'obscurité troublante. La *merveille* est aussitôt identifiée par le texte, sans périphrases exprimant le doute, et l'auteur multiplie les noms propres définitifs. La *merveille* ne passe plus par le prisme de la subjectivité des personnages. Cela tient surtout à un désintéret pour la psychologie : l'amour a disparu, les motivations et les états d'âme des héros ne sont pas signalés. Les personnages ne sont plus guère individualisés, et n'ont pas l'épaisseur nécessaire au merveilleux. Privés d'âme dans un monde sans transcendance, privés de coeur dans un récit sans amour et sans véritable prouesse, les héros sont aussi privés de corps : ils ne sont que rarement blessés, et s'ils le sont, ils guérissent

rapidement grâce à des remèdes magiques. Face à la *merveille* ils ne peuvent donc ni frémir, ni avoir peur, ni s'extasier... De plus, la structure du récit repose sur une utilisation systématique de l'entrelacement et une multiplication d'itinéraires parcourus par des chevaliers qui se ressemblent. La dispersion du récit, le désintérêt pour Artus concurrencé par d'autres figures, l'absence d'épaisseur de personnages créés à partir de liens de parenté pour les besoins de la suite, interdisent que le merveilleux trouve à s'épanouir à travers l'évocation, dans une latence de l'action, d'une psycho-physiologie qui repose sur la même conception que l'amour¹⁰. On comprend dès lors que, vu le peu d'épaisseur des personnages, les illusions d'optique, si fréquentes dans l'ensemble du corpus romanesque, soient absentes. Les rares *fantaisies* que mentionne le texte sont collectives et ne correspondent pas à cette illusion individuelle qui fait que les points de vue des différents personnages divergent, ce qui entretient l'incertitude merveilleuse¹¹. Les gens de l'empereur, victimes d'un enchantement d'Estienne, croient frapper sur des cuves pleines d'eau alors qu'ils sont en train de s'acharner sur leurs adversaires (f. 160) : la *merveille* ne donne alors lieu à aucun jeu sur le décalage entre ce qui est et ce qui est perçu, et l'intériorité des personnages n'est pas prise en compte.

L'épuisement du merveilleux résulte de la multiplication de manifestations identifiées comme *merveilles* grâce à la tradition (une fée est une *merveille*, tout comme un géant ou un pont gardé par un automate) et décorrélées de *l'amplificatio* qui fonde le merveilleux. La *merveille*, pour être immédiatement reconnaissable, doit reprendre des modèles éprouvés : d'où l'ennui pour le lecteur moderne qui se lasse des répétitions, selon lui peu inventives. Les aventures d'Artus et celles d'Hector se suivent et se ressemblent (f. 177-ss ; f. 182). Dans les deux cas, on trouve au début de l'aventure une rivière, un pont, qui pour Artus a des *estaches de voirre* (f. 177v) et pour Hector quatre *estaches de cuyvre* (f.

¹⁰ Voir notre travail *Roman et merveilleux (XIIème-XVème siècles)*, p. 459-ss.

¹¹ Sur ce sujet, *ibid.*, p. 195-ss.

182), un automate au milieu du pont, en acier avec un maillet de fer pour Artus, en laiton avec un marteau pour Hector. Crueulx explique à Artus qu'il doit tirer sur une cheville d'argent en arrivant devant l'horloge ; un nain conseille à Hector de tirer sur une cheville de fer qui se trouve sur le pont. Tirer la cheville fait tomber les poids de l'horloge dans un cas et provoque la chute du pont dans l'autre¹². La chute précède dans les deux épisodes l'arrivée d'une dame associée à la féerie qui dirige le héros vers une nouvelle aventure et promet des *merveilles*. A l'aventure principale sont rattachées à chaque fois des aventures secondaires, où l'on retrouve des monstres anthropomorphiques (des géants et des nains, avec quelques modifications numériques et morphologiques) et animaux (des griffons, des dragons), peu variés. Dans les deux cas, deux lieux d'aventures, le château et la caverne, se succèdent, et c'est en vain que l'auteur tente de surenchérir (Hector aura à passer deux ponts et non un). Point de surprise pour le lecteur, point de merveilleux, mais une irritation qui rejoint celle de Montaigne, dénonçant ce "fatras de livres à quoy l'enfance s'amuse"¹³.

Pourtant, en dépit de cet appauvrissement apparent du merveilleux, il est possible, au prix d'une reconstitution du mode de lecture propre à ces romans tardifs, de redonner du souffle à ces *engiens*, cors et soufflets : la *merveille* n'est peut-être pas qu'une *cheville*.

Il apparaît que certains points de vue proposés précédemment sur cette version *d'Artus* reposent sur des critères anachroniques, et que les "défauts" signalés, loin de marquer la faillite du roman, correspondent en fait à une mise en oeuvre particulière de la *merveille*. C'est ainsi que certaines incohérences, liées à la modification de l'horizon

¹² On peut rattacher ce phénomène à la mise en place d'un temps nouveau: les poids tombent vite, et l'horloge se met à sonner à toute allure, tandis que le pont, au dessus de la rivière, tombe dans le cours d'eau, image traditionnelle du temps qui coule : les héros qui ôtent les chevilles provoquent une accélération temporelle caractéristique de la "féerie".

¹³ *Les Essais*, éd. P. Villey, Paris, P.U.F, 1965, t. I, p. 175.

intellectuel entre l'auteur de la version de 1320, certainement un clerc formé aux arts libéraux¹⁴, et le continuateur du XV^{ème} siècle, contempteur des Ecoles qu'il décrit sous un jour sombre dans l'épisode de la Tour d'Ingremance, participent au jeu merveilleux en réintroduisant une polyphonie et une polysémie. Estienne est tantôt un enchanteur de cour qui suscite des entremets plaisants (en particulier une scène de chasse f. 117v, comparable à ce que l'on peut trouver dans *Perceforest*¹⁵), tantôt un magicien diabolique (dans l'épisode de la Tour d'Ingremance). Il est à la fois adversaire et condisciple de l'enchanteur païen et diabolique, Marborin. Ces contradictions rendent la figure incertaine: la conjonction problématique entre la conception dépassée du clerc de cour¹⁶ et celle, en vogue, du magicien diabolique, nourrit le merveilleux, et la confrontation de l'univers de l'auteur du récit premier et de celui du continuateur est à la source de cette ambiguïté. Celle-ci est peut-être pour le lecteur moderne le signe de la faillite d'un texte manquant de cohérence : elle n'en est pas moins féconde sur le plan du merveilleux dans la mesure où la polyphonie inhérente à la continuation qui suppose une voix première sur laquelle se greffe une voix seconde participe au merveilleux et permet un jeu polysémique. L'on hésitera donc entre le distingué clerc de cour, qui se présente les gants à la main, un *chapeau de bonnet en sa teste, en clerc gentil, gracieux et noble* (f. 123 v)¹⁷, qui conseille d'instituer douze pairs (f. 124), et qui prononce de sages exposés aux articles bien structurés (f. 134), et le cavalier diabolique sur son cheval noir qui *reuilloit des yeulx comme charbons ardans* et qui, comme les montures épiques, frappe du pied, et brise les heaumes de ses dents : *li maistre laissa courre son cheval qui plus couroit que fouldre ne chiet* (f. 146v). Ce personnage diabolique n'est pas non plus sans ambiguïté : Estienne à plusieurs reprises se présente, non

¹⁴ Voir notre article cit., "Grandeur et décadence du clerc Estienne".

¹⁵ Voir notre article, "Aux frontières du merveilleux et du fantastique dans *Perceforest*", dans *Revue des Langues Romanes*, t. 101, 1997, p. 86-ss.

¹⁶ Voir l'article cité supra, "Grandeur et décadence du clerc Estienne".

¹⁷ Cette description correspond tout à fait à celles que l'on a dans la première version.

comme un terrible suppôt de Satan, mais comme un drôle de diable de carnaval : il se déguise, se teint le visage comme les héros épiques (f. 153v), devient *noir comme cordouan* et se met *une coiffe plus noire que charbon et ung chappel de feutre*. La scène qui suit est plaisante, la longueur et la vivacité du dialogue montrant bien ce que le passage doit au théâtre : le diable n'est pas une puissance surnaturelle qui conduit à questionner le monde sur le mode ontologique, il n'est qu'une figure de diablerie dramatique. Estienne explique en effet aux ennemis qu'il tente de berner qu'il est *de l'autre siecle* :

Et le roy le vit noir et en cocte, si en eust moult grant paour. Et lui demanda que il queroit et il lui dist qu'il ce voloit marier. "- Comment, sire, ont-ilz femmes en l'autre siecle et en l'autre monde ? -Ouy veoir, dist le maistre. C'est le premier mes, qu'ilz en font charbonnés pour desjuner. - Desjuner, sire, et en quel país les menjue on ? -Sire, en enfer. - En enfer ? Estez vous dyables ? -Sire, je gart la premiere porte d'enfer. -Et de quoy servez vous ? Je metz les pechiez oubliés en escript. -Et quel pover avez vous ? -Je ay tel pover que vous tendray avant minuyt Artus pris et loiés et tous les siens" (v. 153v).

Clerc à la mode ancienne ou magicien diabolique contemporain, démon épique ou diable théâtral à la mode actuelle, l'ambiguïté d'Estienne dénonce peut-être la maladresse du continuateur, mais elle est surtout le signe qu'un merveilleux se met en place grâce à la polyphonie établie entre le texte premier et le remaniement.

D'autre part, le rapprochement d'épisodes divers qu'aucune *conjointure* ne semble organiser peut aussi renforcer le merveilleux, tandis que les échos intertextuels sont susceptibles de relancer les processus polyphonique et polysémique. Dans une maisonnette, Gouvernau rencontre un ermite qui a une barbe plus blanche que neige (f. 189). Cette comparaison, à laquelle se réduit la description du personnage et qui est donnée objectivement, est des plus anodines à première lecture. Pourtant le texte n'est pas si lisse qu'il le paraît. Plus haut Artus a subi les assauts d'un *sagetaire qui tiroit a lui plus dru que noif ne chiet en yver* (f. 178v) : l'écho est plaisant, et invite à un rapprochement entre le monstre hostile et l'ermite a priori bienveillant, d'où un soupçon sur celui-ci, soupçon qui

est relayé par le récit qui suit. Cet homme est en effet bien étrange : il a une barbe blanche et des cheveux noirs. Certes le détail n'est pas invraisemblable, mais l'opposition entre le noir et le blanc annonce le combat allégorique qui, peu après, confronte des chevaliers aux armes blanches et aux armes noires (f. 189v). Le cliché descriptif présente donc un potentiel sémantique qui conduit à s'interroger sur ce personnage, par ailleurs conforme au modèle banal de l'ermite romanesque. L'épisode tient en moins d'un folio, sans description, sans jeu sur les points de vue. L'ermite demande à Gouvernau de l'aider à sortir de sa maison en prenant une clef d'or et d'argent sous une pierre. Libéré, il apparaît plus petit qu'un enfant de six ans et se met à grandir pour atteindre rapidement la taille d'un homme de trente ans, puis d'un géant : Gouvernau réussit par la ruse à l'enfermer à nouveau et n'accepte de remettre la clef sous la pierre (ce qui lui laisse une chance de délivrance) qu'à la condition que le monstre lui enseigne où trouver aventures et *merveilles*. Pour le lecteur attentif, la pauvreté du récit est compensée par tout un jeu de réminiscences sans qu'un texte précis puisse être invoqué comme modèle. La *Continuation de Perceval* de Gerbert propose par exemple des rapprochements intéressants: on peut reconnaître dans l'aventure de Gouvernau et de l'ermite une variante du motif folklorique du démon retenu prisonnier dans une pierre qu'on retrouve dans le texte de Gerbert (v. 14351-ss). Dans ce roman en vers, une créature demande au héros de la délivrer de la pierre où elle est retenue ; pour ce faire, Perceval ôte une *broche* de fer qui traverse la roche (v. 14399-ss) ; le diable, libéré, a la forme d'un ver (v. 14411-ss) et grossit jusqu'à devenir un énorme serpent (Perceval lui-même insiste sur ce grossissement v. 14465-ss) ; le chevalier dialogue avec le démon et par ruse, réussit à ce qu'il retourne dans la pierre¹⁸. On peut mettre en évidence quelques rapprochements entre la *Continuation* et *Artus* : la clef et la *broche* sont deux objets similaires ; l'ermite libéré grandit démesurément jusqu'à devenir un géant, tout comme le ver grossit et se transforme

¹⁸ Il le défie : le démon est victime de son orgueil, et, comme dans le folklore, de sa bêtise (v. 14496-ss).

en un énorme dragon; Perceval parle avec le démon tout comme Gouvernau avec l'ermite libéré; grâce à une ruse Gouvernau réussit à enfermer à nouveau l'ermite, exploit comparable à celui de Perceval. Le jeu des réminiscences renforce l'indice ténu constitué par l'opposition étrange de la barbe et des cheveux : l'ermite d'*Artus* pourrait bien être diabolique, puisqu'il fait penser au démon, explicitement identifié, de la *Continuation*. Dès lors il apparaît que l'absence de transcendance explicite d'*Artus*, compensée par les associations que le lecteur est amené à faire, ne compromet pas le jeu merveilleux : une surnature est possible, parce qu'elle l'est dans les palimpsestes à peine lisibles que le lecteur devine. Le tournoi allégorique qui suit (f. 190), loin de n'être qu'un coq-à-l'âne, rappelle la *Queste del Saint Graal* (p. 140-ss)¹⁹ : en dépit de la pauvreté de la glose, la possibilité d'une interprétation spirituelle de cet épisode par ailleurs fort plat est renforcée et fait écho à la figure de l'ermite.

L'épisode du Cornu de l'Aymant illustre de même la part importante qui est dévolue à la lecture dans ce genre de roman. Gouvernau est confronté au Cornu de l'Aymant qui garde le *Pont du Bastre de l'Aymant* (f. 201v). Ce *bastre*, ce bâtard, est, tout à fait logiquement, hybride: il est mi-homme, mi-bête. Il ressemble à la licorne dont il est le fils et rappelle les nombreuses créatures cornues (dont les poissons chevaliers) qui hantent les romans²⁰. Il porte sur le front une corne d'une *aulne* (...), *plus aguë que une alesne et plus trenchant que ne soit ung rasoier, et estoit celle corne plus roide que ne soit la plus roide espee de guerre que oncques fut forgee, et n'avoit pas celle corne plus de grosseur que ung carreau d'arbalestre*²¹ (f. 201v). Le monstre explique : "*je suis filz a la licorne et fuis engendrés au chastel de l'Aymant*". Nous n'en saurons guère plus sur lui : Gouvernau

¹⁹ L'ermite douteux d'*Artus* n'est d'ailleurs pas sans évoquer le faux religieux de la *Queste* qui monte un cheval noir (p. 177-ss).

²⁰ Voir notre synthèse, p. 390-ss.

²¹ Cette description est l'une des plus longues du roman.

l'attrape par la corne et le contraint à crier merci. Le Cornu guide alors son vainqueur avec bienveillance vers de nouvelles *merveilles*. L'épisode est bref et ne met en place aucune polyphonie et aucune polysémie explicites. Néanmoins le monstre prend de l'épaisseur grâce aux associations qui ne sont que suggérées en relation avec une double interprétation du mot *Aymant*, la polysémie de la *merveille* étant liée à un double sens qui frôle le jeu de mots :

- l'histoire d'amour entre une licorne et un homme se fonde sur l'image traditionnelle de la licorne (on trouve une licorne amoureuse dans *Le Chevalier au Papegau*) et fait d'*Aymant* une forme du verbe *aimer* ;

- l'aimant et l'attraction qu'il exerce sont associés logiquement aux nombreux métaux mentionnés dans la description de la corne, comparée à une *alesne*, un *rasoir*, une *espee*²².

Le *Lucidaire* est de même évoqué très succinctement : pourtant sa parenté avec la fameuse *Beste Glatissant*, en particulier telle qu'elle apparaît, lumineuse, dans *Perceforest*²³, donne de l'épaisseur au monstre fugace qui ne traverse *Artus* que pour être tué du premier coup par le héros (alors que dans la tradition romanesque, la *Beste Glatissant* est l'objet d'une quête fort longue, qu'il s'agisse de celle que mène Palamidès dans le *Tristan en prose* ou de celle qui s'étend tout au long de *Perceforest*). Comme la *Beste*, le *Lucidaire* vit dans une caverne ; comme elle, il est extrêmement lumineux, il est hybride et pousse des cris effrayants ; comme elle, il est vorace et se précipite sur le cheval

²² On relève aussi *forgee* et *carreau d'arbalestre* (f. 201v). Ce château de l'Aymant a dû plaire à l'auteur : il est question plus loin du *petit Aymant*, un *chastelet* fait avec des pierres du château de l'Aimant apportées par un *ennemy d'enfer qui estoit appelé Lucernas* (f. 225) inventé sur le modèle de Merlin.

²³ Sur les relations de cette créature et de la lumière, voir notre article, "Le montre dans les romans des XIIIème et XIVème siècles", art. cit., p. 80 et "Les *deceptions* dans *Perceforest* : du *fantosme* au *fantasme*", dans *Félonie, trahison, reniements au Moyen Age*, Actes du Troisième colloque international de Montpellier, 24-26 décembre 1995, Montpellier, 1997, p. 418-ss ; Cl. Roussel, "Le jeu des formes et des couleurs : observations sur la *Beste Glatissant*", dans *Romania*, t. 104, 1983, p. 49-ss.

des héros et meurt en poussant un grand cri. Le Lucidaire est lumineux : Lancelot de loin voit *aussi comme une estoille mais plus grande estoit et gettoit plus grant clerté et estoit aussi large par semblance que ung grant chapeau de roses. Et quant il vint plus pres, si regarde tout entour lui et vit plus cler que si le soliel y eust luisi, et estoit une beste qui apportoit celle clarté qu'on appelloit Lucidaire, et estoit appelez le Lucidaire pour ce qu'il apportoit la clarté de quoy il enluminoit ceulx qui estoient entour lui et loing aussi* (f. 205v). Le monstre est hybride comme la *leucrote* qui sert de modèle à la *Beste de Perceforest* et comme elle il pousse des cris horribles: *et estoit ce Lucidaire de plusieurs faczons quar il avoit la quee d'un serpent, la gueule de liopart et deux piez de lion et la teste d'ours et les deux piez derriere de cheval et les oreilles d'ane et les narines de buief et le groing d'un pourcheau, et si avoit le cors de la faczon d'un camel et si bruoit comme un tor et avoit entre les deux yeux une pierre que luisoit comme une escarboucle et estoit la pierre plus rouge que nul feu* (f. 205v).

Le *Lucidaire* est l'occasion d'une des rares descriptions du roman et d'une amorce de jeu sur le point de vue, mais l'identification par un nom propre, *Lucidaire* (qui en fait n'est que tautologique), bloque d'emblée la polysémie, d'autant que, rapidement tuée par Lancelot, la bête ne deviendra jamais objet d'une quête et d'une enquête. Cependant l'éblouissement provoqué par cette créature, corrélé comme dans *Perceforest* avec l'invisibilité d'un monstre qui disparaît dans l'éclat lumineux qu'il génère, est aussi rattaché dans *Artus* à la fois à ces pierres d'invisibilité, si fréquentes dans la tradition romanesque (et en particulier dans *Le Chevalier au Lion*) et à la culture diffusée par les lapidaires : *et avoit entre les deux yeux une pierre que luisoit comme une escarboucle et estoit la pierre plus rouge que nul feu. Et appeloit on une pierre bericle que estoit de celle vertu que qui l'avoit en sa main on ne veoit pas la gentz*²⁴. Le *Lucidaire* tient donc de la fameuse *Beste*

²⁴ Le béryl, qui peut être bleu vert ou rose orangé selon les espèces, est souvent associé à la vue : il est localisé dans *la fosse de l'un des yeux* du *Lucidaire* (f. 206). On peut le rapprocher de la pierre couleur d'azur

Glatissant, mais aussi de l'aspic²⁵ et l'on hésite entre l'escarboucle et le béryl, entre une vue aiguë et l'invisibilité : en dépit de la sobriété de l'expression, l'emprunt d'éléments d'une grande banalité permet de convoquer une tradition extrêmement riche et familière qui permet la mise en place d'une incertitude autour de la *merveille*.

A travers ces trois exemples (l'ermite, la Cornu de l'Aymant et le Lucidaire), il apparaît que le merveilleux passe dans la version d'*Artus de Bretagne* donnée par le manuscrit B.N. fr. 12549 par une lecture active, qui ne peut que surprendre le lecteur moderne, peu habitué à ce qu'on lui laisse autant de liberté, et qui, se contraignant et s'interdisant de valider des rapprochements voyants mais que rien ne cautionne explicitement dans le texte, en reste à une *merveille* étique, privée de l'ambiguïté polyphonique et polysémique que devraient lui assurer les jeux intertextuels.

A l'intérieur même du roman, un procédé de reprises illustre bien comment l'imagination est convoquée pour développer les *merveilles*. Souvent l'auteur introduit rapidement un motif et le reprend plus loin et plus longuement. Ce type de duplication est à l'image du travail qui attend le lecteur : il reçoit une *merveille* décharnée et se doit de l'étoffer en convoquant les voix plurielles de la tradition. C'est ainsi qu'avant que ne soit développé le Lucidaire, le lecteur a rencontré une *serpente* (f. 189) qui avait dans le corps une pierre *plus luisante que fin or* qui ne sert qu'à guérir Gouvernau. Ce détail a essentiellement une utilité narrative dans la mesure où il permet de renforcer la gloire du héros en lui imposant un combat extrêmement dangereux tout en le laissant frais et dispos pour la suite des épreuves. Quand paraîtra le Lucidaire, autre serpent associé à la lumière, à la voix frêle qui suggérerait un rapprochement avec l'aspic au folio 189, s'ajoutera, différée et

dont il suffit de frotter un oeil crevé pour guérir au f. 232v. Le brouillage des références renforce l'incertitude merveilleuse entre la pierre qui aveugle et celle qui rend la vue.

²⁵ L'aspic avait la réputation de porter une escarboucle : voir le *Livre du Trésor* de Brunet Latin, dans *Bestiaires du Moyen Age*, Paris, Stock, 1980, p. 182.

enflée, comme dans un canon, celle de *Perceforest*, de *Tristan...* évoquant la *Beste Glatissant*. La reprise différée d'un motif proche est-elle alors le signe d'une imagination peu inventive, ou d'un texte qui se constitue avec maladresse, ayant découvert comme par hasard le potentiel narratif d'un dragon lumineux et l'ayant exploité ensuite sans qu'aucun projet global n'ait orienté l'ensemble ? Ou bien est-elle la marque d'une écriture de la *merveille* où l'on retrouve une polyphonie et une polysémie, non pas explicites, mais implicites et incombant en grande partie au lecteur ?

Un autre exemple est susceptible de confirmer qu'il ne s'agit pas d'une maladresse isolée, mais d'un procédé sciemment exploité. Au début de l'épisode de la Tour du Chastel Horrible, il est question rapidement d'une fontaine présentant plusieurs conduits, versant des eaux de diverses couleurs qui guérissent immédiatement les blessures de Sardin (f. 156). Comme pour la première occurrence du dragon de lumière, la *merveille* disparaît rapidement du texte après avoir guéri le héros. Plus loin cependant, Lancelot arrive près d'une fontaine *moult diverse* (f. 207), entourée de dix *chaires* où se trouvent dix hommes vêtus de blanc, en pleurs. Par dix *pierons* coulent des eaux de couleurs variées : vermeil, or, blanc, noir, azur, vert, transparent, noir et blanc... On apprend que ces hommes représentent les dix commandements. L'un d'eux glose cinq couleurs et s'interrompt, comme si l'exercice était trop complexe pour l'auteur ou que celui-ci veuille laisser le sens en suspens. Ce qui est convoqué alors, c'est une *merveille* proche de celle que l'on a dans *La Queste del Saint Graal*, dont la puissante voix allégorique se joint alors à celle du texte, et le rapprochement entre les deux épisodes dans *Artus* permet d'établir une polysémie associant des eaux qui guérissent le corps et des eaux qui guérissent l'âme et de doubler le monde des réalités physiques d'un univers de haute spiritualité.

La convocation de la tradition, souvent de l'ordre de la suggestion, est parfois plus évidente : il s'agit alors de mentions brèves, où se font entendre aussi bien *Huon de*

*Bordeaux*²⁶ et son *luiton* Malabron (Malabruy, Malabrun f. 208), que le lion d'*Yvain*. Au *Chastel du Mont Esbahi*, un lion effrayant se met *a couveter de la queue moult humblement* et conduit Artus (f. 227v). Cet animal à peine évoqué est repris plus loin et longuement selon le procédé que nous avons mis en évidence plus haut (f. 229v). Par la suite, Artus soigne un lion et lui met des attelles (f. 240) et un jour que deux dragons attaquent son cheval, le lion l'aide à les tuer (f. 243) : la figure du félin d'*Yvain* se profile à l'arrière-plan.

Ailleurs, un chevalier parle à Lancelot (surnommé *Le Champagnois* f. 216) d'*ung chastel qui est en faerie qu'on appelle Meriou* (f. 212), dont l'entrée est située sous le Mont du Chat en Savoie, près du Lac de Lausanne, "*dont vous estes*". Outre le renvoi au chat monstrueux que combat Arthur dans le *Livre d'Artus*²⁷, on relève une tentative autour de ce Lancelot, qui n'est pas le Lancelot du Lac de la tradition, mais qui devient lui aussi un Lancelot du Lac. Plus loin il est question du fer d'une lance, forgé *ou chastel de Merou qui est assés pres du Mont Gibel en Savoie* par trois fées, Morgue, Oriande et Proserpine (f. 219v). Ce lieu tient donc du Lac de Lancelot et du lac de Lausanne ; c'est à la fois la résidence du Chapalu et le Mont Gibel où conformément à la tradition demeurent des fées. On pourrait multiplier les exemples de ces échos rapides, qui donnent au lecteur le plaisir de la reconnaissance et qui font entrer par la voie étroite d'une unique expression, des monuments imposants de la littérature médiévale : nous ne retiendrons finalement que le gouffre de Satalie²⁸ qui fit tant rêver le Moyen Age. Il est question dans *Artus d'une caverne*

²⁶ Aubéron a exercé une véritable fascination sur le genre romanesque : voir notre article "Larron contre *luiton*", à paraître dans les Actes du Colloque "Les quatre fils Aymon", Dominique Guéniot, Langres, 2000. On retrouve cette fascination pour *Huon* dans *Ysaïe le Triste*.

²⁷ Ed. H. O. Sommer, dans *The Vulgate Version of the Arthurian Romances*, t. 7, Washington, 1913. Sur cette créature qui tient du lutin, voir Cl. Lecouteux *Les nains et les elfes au Moyen Age*, Paris, Imago, 1988, p. 80.

²⁸ Sur ce gouffre, voir L. Harf-Lancner et M. N. Polino, "Le gouffre de Satalie : survivances médiévales du mythe de Méduse", dans *Le Moyen Age*, t. 94, 1988, p. 72-103.

que a .L. jornees de long car elle va tout par dessoubz les gouffres de Saturnie et par dessoubz la forest d'Oriande au mains jusques a la moittié et est appelée la caverne les Tristez des Sathans pour ce que les Sathans quant ilz vont tempter les gentz e pechié yssent par tel Triste et pour ce est il appelé le Tristes des Sathans (f. 248v). La géographie et l'étymologie fantaisistes permettent de rapprocher Satan, le Gouffre de Satalie et Ogier.

L'auteur de cette version longue n'est pas un clerc formé aux arts libéraux, mais c'est un lecteur de romans, qui semble connaître aussi bien *Le Chevalier au Lion* que *Le Livre d'Artus*, *La Continuation de Perceval* de Gerbert ou *Perceforest*. Certes, le roman paraît s'épuiser en clichés, reprises, incohérences, et reste inachevé. Mais est-ce le signe d'une faillite pour le lecteur médiéval ? Après tout nous conservons trois manuscrits de cette version...²⁹ : le texte fut jugé digne d'être copié. Plus qu'un échec, c'est un mode d'écriture supposant un type de lecture qui nous est devenu étranger qu'il paraît légitime de supposer : le merveilleux n'est plus inscrit explicitement dans le roman comme il l'est dans *Partonopeu de Blois* ou *Perceforest*. Comme dans bien des romans tardifs, il ne se développe pas dans une *amplificatio* qui suspend l'action et fait se succéder une perception perturbée, un questionnement passant par une polyphonie et mettant en évidence une polysémie, et une suspension du sens, mais il présuppose une participation d'un lecteur suffisamment cultivé et autonome pour faire jouer l'intertextualité dans la mise en oeuvre polysémique et polyphonique.

²⁹ C'est peu mais non négligeable pour un texte du XVème siècle.