

Isabelle Olivier
Université Stendhal, Grenoble III

L'espace de l'errance dans les romans arthuriens (XII^e-XIII^e siècles)

Dans les romans arthuriens, c'est par le biais de l'errance que les héros se portent au-devant de la merveille et de l'épreuve, puisqu'ils quittent la cour du roi pour aller en quête d'aventures dans un monde inconnu. On peut se demander comment est donnée à voir leur errance et ce qui caractérise le nouvel espace qui s'ouvre à eux. Il s'agira notamment de découvrir les lieux qui se trouvent sur leur chemin en s'interrogeant sur ce qui fait leur spécificité. Mais si la dispersion et le hasard caractérisent l'errance à première vue, on pourra aussi s'interroger sur le lien qui existe entre ces lieux : leur enchaînement laisse-t-il apparaître une cohérence dans le parcours des personnages? Dans ce cas, quel sens se dégage de l'itinéraire de chacun des héros? C'est en s'appuyant essentiellement sur l'œuvre de Chrétien de Troyes, premier écrivain de romans arthuriens dans la littérature française, que l'on pourra tenter de répondre à ces questions.

La découverte d'un autre monde

Errance et mobilité

Il nous paraît important pour commencer de souligner que dans les romans des XII^e et XIII^e siècles, le héros arthurien ne quitte pas la cour sans but précis, même s'il ne sait pas exactement où il va ou même s'il est entraîné plus loin qu'il ne le pensait. Paul Zumthor a raison de souligner qu'il ne s'agit pas tant, au début, d'un « déplacement sans but » que de

Isabelle Olivier « L'espace de l'errance dans les romans arthuriens (XII^e-XIII^e siècles) », Myra Latendresse-Drapeau et Rachel Bouvet [éd.], *Errances*, Université du Québec à Montréal, *Figura*, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire, coll. « Figura », n° 13, 2005, p. 61-75.

L'ESPACE DE L'ERRANCE

« l'exercice d'une fonction de mobilité¹ ». Ainsi, Yvain – dans le roman du même nom² – fait le voyage jusqu'à la fontaine de Barenton parce que son cousin s'y est risqué sept ans plus tôt; Lancelot, dans le *Chevalier de la Charrette*³, monte dans une charrette conduite par un nain pour retrouver le ravisseur de la reine; Perceval, dans le *Conte du Graal*⁴, quitte le manoir maternel pour se faire adouber par Arthur. Un seul cas laisse augurer de ce qui devient la règle plus tardivement : il s'agit d'Erec, qui part à l'aventure après son mariage avec Enide pour faire la preuve de sa bravoure suite à des calomnies dont il a eu connaissance par son épouse⁵. Errance et quête se conjuguent donc dans les premiers romans.

Cependant, l'itinéraire du personnage reste dominé par le hasard. Le héros pour avancer semble emprunter le premier chemin qui se présente à lui, à moins qu'un guide ne surgisse, sous l'apparence d'un nain ou d'une demoiselle, qui se propose de conduire le chevalier vers ce qu'il recherche. Il arrive aussi que le personnage soit en quelque sorte dévoyé par un appel à l'aide. Erec, par exemple, se porte au secours d'une jeune fille dont l'ami est en train d'être molesté par deux géants⁶. À son retour, il ne retrouve pas sa compagne Enide qui, pendant ce temps, a été enlevée par le comte de Limors : ceci l'entraîne dans une nouvelle aventure. Dans les romans postérieurs à ceux de Chrétien de Troyes, les carrefours se font de plus en plus nombreux : le héros a ainsi à choisir entre différentes voies, d'après des inscriptions qui figurent sur une croix et qui se rapportent à chacune de celles qui sont proposées. Un héros

¹ Paul Zumthor, *La Mesure du monde*, Paris, Seuil, 1993, p. 206.

² Chrétien de Troyes, *Yvain (Le Chevalier au Lion)*, herausgegeben von Wendelin Foerster, Halle, Max Niemeyer, 1891, v. 760 et suivants.

³ Chrétien de Troyes, *Le Chevalier de la Charrette (Lancelot)*, herausgegeben von Wendelin Foerster, Halle, Max Niemeyer, 1899, v. 352 et suivants. Le titre de l'œuvre sera abrégé sous la forme *La Charrette* dans le reste de l'article.

⁴ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, herausgegeben von Alfons Hilka, Halle, Max Niemeyer, 1932, v. 599 et suivants.

⁵ Chrétien de Troyes, *Erec et Enide*, herausgegeben von Wendelin Foerster, Halle, 1909 [1890], v. 2765-2767. Le titre de l'œuvre sera abrégé sous la forme *Erec* dans le reste de l'article.

⁶ *Ibid.*, v. 4308 et suivants.

ISABELLE OLIVIER

nommé Méraugis⁷ doit ainsi se décider entre la Route Sans Merci, la Route de l'Injustice et la Route Sans Nom...

Le monde inconnu dans lequel pénètre le héros coïncide le plus souvent avec la forêt. En fait, le chevalier s'avance dans un espace non référentiel qui n'a pas d'existence avant qu'il n'y pénètre : c'est le héros qui fait advenir les lieux de l'aventure. La forêt et les étendues naturelles représentent un espace de transition entre ces différents lieux. Le cheminement du héros d'un point à l'autre fait d'ailleurs dans les récits, sauf exception, l'objet d'un résumé. C'est pourquoi il n'y a pas de paysage de l'errance dans les romans arthuriens, ou très fugitivement. Certaines landes ou forêts portent un nom évocateur, tel Forêt Périlleuse ou Forêt Perdue⁸, qui renvoie le lecteur à une topographie imaginaire. La forêt ou les espaces naturels sont des espaces de prédilection pour affronter des adversaires. Ils abritent aussi des créatures en marge de l'humanité, comme ce mystérieux bouvier velu⁹, aux traits effrayants, qui, dans *Yvain*, affirme pourtant à Calogrenant, médusé, qu'il est un homme.

Une poétique de l'insularité

Mais les combats, les rencontres, les révélations, tout ce qui fait la chair de l'aventure, se produisent presque toujours dans des lieux clos et délimités dans l'espace. Il peut s'agir de lieux naturels tels que prés, landes, fontaines, ou de constructions : châteaux, chapelles, ermitages. Séparés les uns des autres par l'épaisseur de la forêt ou par de vastes étendues inhabitées, voire inhospitalières, leur isolement et leur éloignement leur confèrent d'emblée un statut insulaire. Ces lieux représentent en effet autant de mondes à part, fermés sur eux-mêmes, comme des îles lointaines que l'on aurait

⁷ Raoul de Houdenc, *Meraugis de Portlesguez*, *Sämtliche Werke I*, herausgegeben von Mathias Friedwagner, Slatkine Reprints, Genève, 1975 [1897], v. 2739-2784. Roman daté du début du XIIIe siècle.

⁸ On trouve par exemple ces noms dans le *Lancelot en prose*, postérieur à l'oeuvre de Chrétien : *Lancelot, roman en prose du XIIIe siècle*, édité par Alexandre Micha, Paris-Genève, 1978-1983 (9 tomes).

⁹ Chrétien de Troyes, *Yvain*, *op. cit.*, v. 288-330.

L'ESPACE DE L'ERRANCE

transférées dans un décor terrestre. L'errance du héros dans un espace qui semble s'étendre à l'infini, vierge et privé de tout repère géographique, est à l'origine d'un brouillage spatial qui donne à ces lieux un caractère inaccessible et mystérieux. C'est pourquoi on rencontre dans plusieurs romans le motif du chevalier parcourant de longues distances avant d'arriver là où l'aventure l'attend.

C'est aussi la raison pour laquelle on peut faire le rapprochement des romans arthuriens avec les *immrama*¹⁰, récits de navigation merveilleuse apparus dans l'Irlande ancienne, en allant même jusqu'à émettre l'hypothèse que ces derniers – les *immrama* – auraient servi de modèle aux premiers. On peut en effet parler à double titre d'une poétique de l'insularité dans les romans arthuriens : en ce qui concerne la représentation de l'espace, mais aussi dans l'écriture du roman elle-même, puisque ce dernier se compose en quelque sorte d'îlots narratifs caractérisés par le récit d'une aventure en un temps et en un lieu donnés, séparés les uns des autres par un résumé. Ceci est particulièrement visible en ce qui concerne les récits du *Chevalier de la Charrette* et du *Conte du Graal* (au moins pour la partie concernant Perceval).

Mais l'appartenance de ces lieux à l'Autre Monde¹¹ apparaît plus ou moins ouvertement selon les cas. On peut en effet partir du principe qu'ils relèvent – potentiellement du moins – de ce dernier, bien que la notion d'Autre Monde reste subjective et fasse encore l'objet de discussions¹². Mais on peut remarquer en tout cas que tous les lieux qui paraissent décisifs dans l'itinéraire du héros se présentent comme une enclave de

¹⁰ La *Navigatio de saint Brendan* est le plus connu des *immrama*. Ce texte a été christianisé mais il comporte de nombreux motifs d'origine celtique (*Navigatio sancti Brendani abbatris from Early Latin manuscripts*, édité par Carl Selmer, Notre Dame (Indiana), University of Notre Dame Press, 1959).

¹¹ L'Autre Monde est dans l'imaginaire des Celtes un monde parallèle au monde humain, caractérisé par le merveilleux. Les êtres humains peuvent y pénétrer à certaines occasions.

¹² Tom Klonski, « Réflexions sur la notion d'Autre Monde : De la critique au texte », Denis Hùe et Christine Ferlampin-Acher [éd], *Le Monde et l'Autre Monde*, Actes du colloque arthurien de Rennes (8-9 mars 2001), Orléans, Paradigme, juillet 2002, p. 211-222.

ISABELLE OLIVIER

l'Autre Monde. En effet, certains lieux se placent d'emblée sous le signe de l'altérité par leur apparence : ainsi, le château de la Roche de Champguin¹³ est fait de marbre bis, comporte cinq cents fenêtres auxquelles se penchent autant de jeunes filles vêtues d'étoffes aux multiples couleurs. L'Île d'Or¹⁴, la cité qui abrite le palais de la Fée aux Blanches Mains dans le *Bel Inconnu* de Renaut de Beaujeu est ceinte de hauts murs blancs derrière lesquels on admire cent tours vermeilles; le palais de la fée est comme fait de cristal avec une escarboucle à son sommet.

En outre, les frontières des hauts lieux de l'aventure séparent nettement ceux-ci du monde extérieur, les rendant inaccessibles, sauf à quelques élus. Il peut s'agir d'une rivière profonde comme celle qui entoure le Pays de Gorre dans la *Charrette*. Cette dernière, noire, bruyante, est qualifiée de « fleuve au diable¹⁵ ». Pour la franchir, il faut emprunter deux passages redoutables : le Pont sous l'Eau ou alors le Pont de l'Épée, tranchant comme le fil d'un rasoir¹⁶. Lancelot apparaît comme le seul héros capable de se risquer à le traverser. Plusieurs lieux sont ainsi entourés par une rivière effrayante dans les romans de Chrétien : le château de Gornemant de Gorre et celui du Roi Pêcheur dans le *Conte du Graal*¹⁷, la cité de Brandigan¹⁸ dans *Erec*. Cependant, cette frontière peut aussi être d'une autre nature. Par exemple, le verger dans lequel se rend Erec pour y tenter l'aventure de la Joie de la Cour est cerné par magie d'un mur d'air réputé infranchissable¹⁹. Quant au château du Graal, Perceval y accède après avoir passé par la brèche d'un rocher²⁰ qui paraît correspondre

¹³ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 7235-7252.

¹⁴ Renaut de Beaujeu, *Le Bel Inconnu*, édité par G. Perrie Williams, Paris, Champion, 1967 [1929] (CFMA 38), v. 1875-1920. Roman daté de la fin du XIIe siècle.

¹⁵ Chrétien de Troyes, *Le Chevalier de la Charrette*, *op. cit.*, v. 3021-3030. 16 *Ibid.*, v. 657-677.

¹⁷ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 1306-1316 et 2985 et suivants.

¹⁸ Chrétien de Troyes, *Erec et Enide*, *op. cit.*, v. 5373-5375.

¹⁹ *Ibid.*, v. 5739-5745.

²⁰ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 3029 et suivants.

L'ESPACE DE L'ERRANCE

sous une forme rationalisée au motif des pierres tournantes de certaines légendes, et même aux Symplégades, ces rochers qui s'entrechoquent dans l'histoire de la Toison d'Or. Cette rupture dans le paysage du château du Graal est renforcée par le brouillage total des maigres repères géographiques donnés jusque-là. En effet, Perceval et son hôte le Roi Pêcheur ne semblent pas du tout avoir la même estimation des distances lorsqu'ils évoquent le trajet accompli par le jeune héros depuis le matin²¹. De plus, Perceval, au sortir du château, qui semble d'ailleurs littéralement se volatiliser, rencontre sa cousine, étonnée de savoir qu'il a pu trouver l'hospitalité dans les environs; d'après elle, en effet, il n'y a aucune possibilité d'hébergement dans la contrée²². Pour tous les héros évoqués, atteindre des lieux si éloignés, voire si improbables, et pouvoir en outre y pénétrer est véritablement un gage d'élection.

Mais l'insularité de ces lieux se manifeste aussi par l'existence d'autres lois naturelles ou sociales, par un rapport au temps différent. La fontaine merveilleuse²³ et isolée au cœur de la forêt auprès de laquelle se rend Yvain après un long voyage constitue un premier exemple : frapper sur le perron de cette dernière déclenche une effroyable tempête, qui fait d'ailleurs surgir le peu commode gardien des lieux²⁴. La reine du château de la Roche de Champguin où séjourne Gauvain dans le *Conte du Graal* estime, du haut de son grand âge, que le roi Arthur, à cent ans, est un enfant²⁵. Il faut dire que cette reine n'est autre qu'Ygerne²⁶, la mère d'Arthur précisément. Avec elle s'est retirée une autre reine²⁷ qui se révèle être la mère de Gauvain. Or, toutes deux sont censées ne plus être en vie depuis longtemps déjà... Certains personnages, pour leur part, reflètent directement l'altérité du lieu où pénètre le héros,

²¹ *Ibid.*, v. 3120-3129.

²² Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 3466-3482.

²³ Chrétien de Troyes, *Yvain*, *op. cit.*, v. 414-429. La fontaine est ici décrite par Calogrenant, cousin d'Yvain.

²⁴ *Ibid.*, v. 478 et suivants. Il s'agit d'Esclados le Roux, qui met Calogrenant en mauvaise posture mais qui est vaincu plus tard par Yvain.

²⁵ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 8168-8171.

²⁶ *Ibid.*, v. 8726-8747.

²⁷ *Ibid.*, v. 8748-8756.

ISABELLE OLIVIER

comme les deux fils de *netun*²⁸ (diable) affrontés par Yvain au château de Pire Aventure, à l'apparence hideuse et noire.

Le chevalier, héros civilisateur

Mais souvent, l'apparence hermétique de ces châteaux ou lieux insulaires est symptomatique, car elle traduit un enfermement moins visible mais tout aussi redoutable : celui que peut produire la répétition indéfinie d'une coutume stérile et cruelle dont ceux qui vivent là attendent d'être délivrés. Souvent, cette coutume est imposée par un être monstrueux que le héros affronte et dont il délivre tous ceux qui subissaient son oppression. Un jeu de miroir inversé se dessine alors entre le chevalier au cheminement apparemment aléatoire mais synonyme de liberté et ces lieux immobilisés dans la rigidité d'une coutume erronée, d'un ordre social en errance. Toutefois, dans le cas de Perceval au château du Graal, ce n'est pas la valeur physique qui est mise à contribution mais la perspicacité du chevalier, son humanité tout simplement. C'est ainsi que le héros, s'il avait posé les bonnes questions, aurait délivré le Roi Pêcheur de la malédiction qui le frappe, lui et son royaume²⁹.

Le héros soumet en tout cas l'espace qu'il parcourt à de nouvelles lois qui sont celles de la cour arthurienne. La substitution d'un ordre nouveau à l'ordre ancien qui s'opère par son intermédiaire apparaît comme une conquête symbolique. Un espace auparavant inconnu et irréductible devient le prolongement du monde arthurien. C'est pourquoi l'on peut dire avec Paul Zumthor que « La cour en effet, origine et terme ensemble, récupère l'errance et s'approprie symboliquement l'espace parcouru par l'errant³⁰ ». Ainsi, le héros arthurien qui part en solitaire dans un monde inconnu est paradoxalement un héros civilisateur³¹.

²⁸ Chrétien de Troyes, *Yvain*, *op. cit.*, v.5512-5522.

²⁹ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 3583-3590.

³⁰ Paul Zumthor, *La Mesure du monde*, *op. cit.*, p. 209.

³¹ Marie-Luce Chênerie, *Le Chevalier errant dans les romans arthuriens en vers des XII^e et XIII^e siècles*, Genève, Droz, 1986, p. 504.

L'ESPACE DE L'ERRANCE

Continuité des lieux et cohérence du parcours

On peut s'interroger à présent sur le parcours global des différents héros. Consiste-t-il simplement, comme l'implique l'errance, en une collection d'aventures et de lieux, ou ces derniers se répondent-ils d'une manière ou d'une autre? Force est de constater que presque tous les lieux où se rend le héros lui réservent une épreuve ou plus rarement une révélation de type initiatique, mettant en jeu son courage, sa force physique, son endurance ou sa perspicacité. Or la dimension initiatique de ces parcours semble impliquer une certaine cohérence spatiale. En effet, dans chacun d'eux se révèlent des correspondances entre les lieux et une hiérarchie entre eux.

Jeux d'écho, gradations

Dans le cas d'*Erec*, l'aventure qui consacre le héros est sa victoire sur un chevalier cruel, Mabonagrain, qui à la suite d'un serment prêté à son amie tue tous ceux qui pénètrent dans le verger où il réside avec elle³². Le fait que la cité de Brandigan, qui abrite le verger, représente la dernière étape dans la quête d'aventures du héros avant son retour à la cour fait d'emblée apparaître cette victoire comme un aboutissement. En outre, on est frappé par le contraste entre l'absence de caractérisation des endroits où se déroulaient les précédentes aventures et la « surcaractérisation » du verger. En effet, les précédents exploits d'Erec ont eu lieu pour la plupart en forêt ou dans des châteaux qui ne font pas l'objet d'une description. La spécificité du verger est au contraire mise en valeur par sa double frontière : d'abord le mur d'air qui l'entoure et ensuite la rivière qui ceint la cité dans laquelle il se trouve. Cette coupure avec le monde extérieur est en corrélation directe avec les propriétés surnaturelles du verger. Sa position sur le parcours du héros, son insularité à l'origine d'une rupture avec l'espace antérieur du récit, suggèrent nettement une hiérarchie des aventures et donc, d'une manière ou d'une autre, une organisation du parcours. Par cette victoire à dimension collective, Erec instaure un ordre nouveau et fécond qui abolit l'ordre stérile

³² Il s'agit de l'épisode de la Joie de la Cour : voir Chrétien de Troyes, *Erec et Enide*, *op. cit.*, v. 5739-6161.

ISABELLE OLIVIER

incarné par Mabonagrain. Ce dernier exploite le désigne comme un chevalier parfaitement accompli et le roman se termine sur le sacre du héros à Nantes. En outre, pour ce parcours comme pour ceux qui suivent, Philippe Walter a mis en évidence la corrélation entre les lieux-clés sur la route du héros et des dates très symboliques³³, originaires du calendrier celtique ou païen et assimilées par le calendrier chrétien. La cohérence spatiale des itinéraires s'assortit donc d'une cohérence calendaire.

On retrouve dans le parcours d'Yvain, un autre héros de Chrétien, les mêmes jeux d'écho entre les lieux, de même que l'instauration d'une hiérarchie. Le chevalier Yvain, après avoir remporté la victoire sur le gardien d'une fontaine merveilleuse, devient l'époux de Laudine, qui paraît bien être une fée déguisée. Mais suite à la négligence du héros, ce mariage est rompu et il devient fou. Lorsqu'il repart à l'aventure une fois guéri, son itinéraire est marqué par différents affrontements contre des figures de traîtres ou d'opresseurs. Or, juste avant le retour à la cour, son itinéraire se termine au château de Pire Aventure par une victoire sur les deux fils d'un *netun* – créature marine – qui opprimaient toute une communauté de jeunes femmes³⁴. Ici encore, la position de dernière étape du château de Pire Aventure sur la route du héros paraît significative puisque l'aventure qui s'y déroule apparaît comme la plus prestigieuse de toutes. De plus, elle répond, avec une gradation dans la force de l'exploit et avec l'importance de l'enjeu, à la victoire d'Yvain sur un autre oppresseur, le géant Harpin de la Montagne, qui tyrannisait un châtelain et ses fils³⁵. L'enchaînement des lieux et des aventures n'est donc pas lié au hasard : l'écriture renoue ce qui semblait dispersé.

Pour ce qui est de l'itinéraire de Lancelot dans la *Charrette*,

³³ Philippe Walter, *La Mémoire du temps. Fêtes et calendriers de Chrétien de Troyes à la Mort Artu*, Paris, Champion, 1989. Sur Yvain plus particulièrement, voir du même auteur : *Canicule. Essai de mythologie sur Yvain de Chrétien de Troyes*, Paris, SEDES, 1988.

³⁴ Chrétien de Troyes, *Yvain, op. cit.*, v. 5107-5809 pour l'épisode dans sa totalité.

³⁵ *Ibid.*, v. 3770-4303. Yvain affronte Gauvain à la cour d'Arthur sur la fin du récit, mais il s'agit cette fois d'un combat d'une autre nature, puisqu'ils sont les champions de deux sœurs qu'oppose un malentendu.

L'ESPACE DE L'ERRANCE

on peut noter, en plus, la complémentarité des lieux. Parti à la recherche de Guenièvre enlevée par Méléagant, prince du mystérieux pays de Gorre, le héros passe par différents endroits qui, pour les premiers, révèlent sa nature contemplative et l'amour presque mystique qu'il porte à Guenièvre, pour les seconds, dévoilent sa dimension messianique et, pour les derniers, sont enfin perçus comme le signe de son courage et sa force incomparables. Ainsi, la fontaine où le héros entre en extase devant le peigne laissé par la reine – peigne dans lequel restent quelques cheveux dorés³⁶ – répond au château où il se penche tant pour l'apercevoir depuis la fenêtre qu'il manque d'en tomber³⁷. Parallèlement, dans un mystérieux cimetière³⁸ une inscription sur une tombe révèle qu'il sera le meilleur chevalier du monde et qu'il délivrera les prisonniers du Pays de Gorre, de même que dans le Pré aux jeux, un vieux chevalier avait déjà reconnu sa valeur³⁹. Le Passage des Pierres⁴⁰, qui permet d'accéder au royaume de Bademagus⁴¹, et le Pont de l'Épée⁴², qui se trouve juste devant sa cité, se font écho, avec un péril accru pour le Pont de l'Épée. L'arrivée de Lancelot au Pays de Gorre est marquée d'une part par une nuit d'amour avec la reine⁴³, d'autre part par deux combats avec Méléagant⁴⁴, ces événements étant préfigurés par des lieux qui ont précédé.

Le récit se termine sur l'ultime affrontement, sous les yeux d'Arthur et dans une lande où semble régner un éternel printemps⁴⁵, entre Lancelot et Méléagant. La scène fait écho à celle du Pré aux jeux : alors que Lancelot passait dans

³⁶ Chrétien de Troyes, *Le Chevalier de la Charrette*, *op. cit.*, v. 1472-1506.

³⁷ *Ibid.*, v. 564-578.

³⁸ *Ibid.*, v. 1849-1966 pour l'épisode dans sa totalité.

³⁹ *Ibid.*, v. 1646-1840 pour l'épisode dans sa totalité.

⁴⁰ *Ibid.*, v. 2173-2186 pour la description de ce passage, où Lancelot se rend le lendemain.

⁴¹ Roi du Pays de Gorre et père de Méléagant.

⁴² Chrétien de Troyes, *Le Chevalier de la Charrette*, *op. cit.*, v. 3021-3051.

⁴³ *Ibid.*, v. 4586-4704.

⁴⁴ *Ibid.*, v. 3566 et suivants; vers 5007 et suivants.

⁴⁵ *Ibid.*, v. 7005-7022. Le cadre édénique de la lande et la référence à Abel donnent au combat une connotation biblique.

ISABELLE OLIVIER

un pré où s'ébattaient des jeunes gens, un jeune chevalier arrogant avait tenté de le combattre avant d'en être empêché par son père. Cette scène était ensuite doublement relayée par celles dans lesquelles le héros affrontait Méléagant sous les yeux de Bademagus, au Pays de Gorre. L'itinéraire de Lancelot est ainsi constellé de lieux et d'aventures qui se répondent et se succèdent selon un ordre précis. Comme pour les héros précédents, son parcours est marqué par un double accomplissement, amoureux et chevaleresque.

Deux errances contrastées

L'originalité du *Conte du Graal*, le dernier roman de Chrétien, est de mettre en regard les parcours de deux chevaliers : le jeune Perceval, qui au début du récit ignore tout de la chevalerie, et Gauvain, qui au contraire est déjà un chevalier confirmé, en quelque sorte le soleil de la chevalerie. Le récit s'intéresse d'abord à Perceval. La vision de chevaliers étincelants⁴⁶ qui surgissent un jour devant lui alors qu'il se promène dans la forêt autour de son manoir décide de sa vocation et il part pour se faire adouber par le roi Arthur. En chemin, il malmène une pauvre jeune fille installée dans un pavillon en lui prenant de force de la nourriture et son anneau, et cela en raison d'une interprétation complètement erronée des conseils de sa mère⁴⁷. Il parvient ensuite à Carduel, où réside Arthur. Sitôt adoubé, il tue le redoutable Chevalier Vermeil⁴⁸, un ennemi du roi, puis se met à chevaucher à travers la forêt. Il parvient au château d'un gentilhomme, Gornemant de Goort⁴⁹, qui lui apprend à combattre en chevalier et tente de lui enseigner quelques rudiments de courtoisie. Il continue son chemin et pénètre alors dans un château dévasté dont le nom est Beaurepaire⁵⁰, château où la jeune et belle Blanchefleur tente de résister aux assauts de Clamadieu des Îles qui lui mène la guerre. Perceval vient à son secours et affronte Clamadieu, sur lequel il a finalement la victoire. Mais ensuite, et malgré la

⁴⁶ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 95 et suivants.

⁴⁷ *Ibid.*, v. 635 et suivants.

⁴⁸ *Ibid.*, v. 1064 et suivants.

⁴⁹ *Ibid.*, v. 1305 et suivants.

⁵⁰ *Ibid.*, v. 1706 et suivants.

L'ESPACE DE L'ERRANCE

relation amoureuse naissante entre Blanche fleur et lui, Perceval décide de poursuivre son chemin car il est désireux de revoir sa mère qu'il avait quittée précipitamment. C'est en tentant de retrouver son chemin qu'il atteint les abords du mystérieux château du Graal⁵¹, où l'accueille le Roi Pêcheur.

A priori, l'enchaînement de ces étapes est le pur produit du hasard : or on s'aperçoit que les lieux se répondent selon une logique qui est celle d'un parcours initiatique. En effet, Perceval connaît dans l'ordre l'initiation guerrière, puis amoureuse, puis une initiation – d'ailleurs manquée sur le moment – d'ordre spirituel. Cette initiation semble destinée à lui permettre de maîtriser les trois fonctions sociales indo-européennes décrites par Georges Dumézil⁵², fonctions qui ont régi les sociétés archaïques avant de perdurer sous d'autres formes : la souveraineté, la force physique et l'abondance. La complémentarité des lieux du parcours de Perceval est renforcée par des liens de parenté entre ses différents hôtes, ou par les caractéristiques communes de leurs châteaux⁵³. Ainsi, le hasard qui semblait à première vue caractériser le parcours du héros paraît annulé par l'existence d'un ordre supérieur qui présiderait à sa destinée. L'itinéraire de Perceval, qui pourrait être placé sous le signe de la dispersion, laisse paradoxalement une impression de linéarité et son initiation a quelque chose d'autant plus fulgurant qu'elle se déroule dans un temps resserré.

La deuxième partie du *Conte du Graal* rapporte l'itinéraire de Gauvain, parti à la cour du roi d'Escavalon pour répondre à l'accusation de trahison portée contre lui. Or cet itinéraire, marqué par la répétition des endroits et par diverses aventures malencontreuses, semble n'amener le chevalier nulle part. En effet, Gauvain effectue toute une série de boucles qui placent

⁵¹ *Ibid.*, v. 2985 et suivants.

⁵² Georges Dumézil, *Mythe et épopée I. L'idéologie des trois fonctions dans les épopées des peuples Indo-Européens*, Paris, Gallimard, 1968.

⁵³ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.* Par exemple, Blanche fleur est la nièce de Gornemant (v. 1901) tandis que les châteaux de Gornemant et du Roi Pêcheur semblent tous deux apparaître mystérieusement à Perceval (v. 1325-1328 et 3050-3051). Les trois châteaux se situent dans un paysage désert et éloigné.

ISABELLE OLIVIER

visiblement son trajet sous le signe du piétinement. Par exemple, arrivé à un endroit nommé la borne de Gauvoie⁵⁴, qui semble apparemment marquer l'entrée dans une sorte d'au-delà, il rencontre un chevalier mal en point et continue son chemin afin de trouver une herbe de sa connaissance qui puisse le guérir. À son retour auprès du chevalier⁵⁵, il est victime d'un piège et celui qu'il s'apprêtait à secourir lui vole son cheval, lui laissant à la place une monture fatiguée. Gauvain se retrouve donc sur un roussin clopinant et cette image paraît emblématique de son itinéraire. Il séjourne ensuite au château de la Roche de Champguin⁵⁶, habité par une reine très âgée, de gracieuses jeunes filles et des chevaliers de tous âges. Son incursion hors du château prend à nouveau la forme d'une boucle : Gauvain se rend au Gué Périlleux⁵⁷ qu'il traverse, rencontre de l'autre côté le chevalier Guiromelant, traverse à nouveau le Gué Périlleux et retourne au château. De manière littérale, l'itinéraire du héros tourne en rond. Par ailleurs, tous les lieux où a pu se rendre le chevalier depuis le début de ses aventures se répondent de manière ironique, dans la mesure où il y est presque toujours retenu malgré lui : tout d'abord, au château de Tintagel, où une petite fille le supplie de porter sa manche dans un tournoi afin qu'il affronte un autre chevalier porté aux nues par sa sœur qu'elle n'aime guère⁵⁸; au château d'Escavalon, où ayant pénétré suite à un malentendu, il est reconnu comme le pire ennemi du roi et fait l'objet d'une attaque en règle par les bourgeois de la ville⁵⁹; et enfin, au château de la Roche de Champguin, où une fois acclamé par les habitants et proclamé seigneur du château, il apprend l'existence d'une coutume qui l'empêche d'en sortir⁶⁰. L'errance de Gauvain paraît bien réelle car son trajet n'est pas marqué par une progression et on en discerne mal les enjeux. Mais en même temps, cet itinéraire est très construit, puisque ses différentes étapes sont mentionnées, que d'une certaine

⁵⁴ *Ibid.*, v. 6519 et suivants.

⁵⁵ *Ibid.*, v. 6904 et suivants.

⁵⁶ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 7224 et suivants.

⁵⁷ *Ibid.*, v. 8467 et suivants.

⁵⁸ *Ibid.*, v. 5331 et suivants.

⁵⁹ *Ibid.*, v. 5905 et suivants.

⁶⁰ *Ibid.*, v. 8004-8024.

L'ESPACE DE L'ERRANCE

manière elles se répondent et que les boucles qui le constituent sont soigneusement mises en évidence.

C'est pourquoi tout invite à mettre en parallèle les itinéraires de Perceval et de Gauvain, ce que la critique n'a évidemment pas manqué de faire. Ainsi, Perceval qui est une sorte de rustre au début du roman, devient non seulement un chevalier accompli mais rencontre l'amour et a accès à une initiation magico-religieuse. Gauvain, qui est pourtant un chevalier confirmé, semble au contraire s'égarer et s'enfoncer dans un univers onirique dont il est de plus en plus prisonnier.

Il faut préciser une dernière chose concernant Perceval. Le récit revient une dernière fois sur lui alors qu'il s'était recentré sur Gauvain. Cinq ans ont passé depuis sa visite au château du Graal et le héros a erré d'aventure en aventure, comme l'annonce un résumé⁶¹. Or, un Vendredi saint, il rencontre des pèlerins qui lui rappellent l'importance de se confesser à cette date en lui indiquant où trouver un saint ermite non loin de là. Perceval s'y rend en suivant les indications et les indices laissés par les pèlerins. Or cet ermite n'est autre que son oncle et ce dernier lui révèle la raison de son échec au château du Graal. Cette rencontre réveille la foi de Perceval qui décide de s'amender. En fait, les cinq ans d'errance spatiale du héros, qui semblent reproduire une errance spirituelle, en tous les cas un désarroi intérieur, sont rapportés en quelques vers, tandis que l'issue de cette errance, c'est-à-dire la fin de son désespoir et sa conversion, est véritablement racontée. Inversement, l'errance de Gauvain est donnée à voir et constitue l'objet du récit en soi : cela est significatif. Entre un chevalier inexpérimenté et un chevalier reconnu de tous, celui qui se perd n'est pas celui qu'on croit. Le récit laisse entendre que la chevalerie traditionnelle a désormais atteint ses limites et ne peut plus se contenter uniquement de la prouesse aux armes : il lui faut désormais s'ouvrir à la dimension de la spiritualité.

Précision d'importance, le *Conte du Graal* est inachevé, laissant le parcours (ou l'errance) des personnages en suspens.

⁶¹ Chrétien de Troyes, *Le Conte du Graal*, *op. cit.*, v. 6217 et suivants.

ISABELLE OLIVIER

On pourrait se demander si l'interruption du roman est accidentelle ou si plus profondément elle traduit l'impossibilité que l'errance des personnages prenne fin, pour des raisons opposées : Perceval cherche l'absolu, ce qui semble repousser sans fin les limites de son errance, tandis que Gauvain est au contraire dans l'impossibilité d'aller plus loin. Mais c'est une autre question...

L'analyse des parcours de différents héros arthuriens fait en tous les cas comprendre que d'une part, l'ordre dans lequel apparaissent les lieux sur la route du héros n'est pas complètement livré au hasard; d'autre part, que la plupart de ces lieux répondent à son histoire personnelle et ne sont pas interchangeables avec d'autres.

Dans les romans arthuriens, l'exploration de l'inconnu, la rencontre de l'Autre, passent par l'errance. Cette dernière est une façon de prendre la mesure du monde, selon l'expression de Paul Zumthor. Elle représente la conquête d'un espace qui échappait jusqu'ici aux lois de la chevalerie. C'est pourquoi le parcours du héros prend la forme d'un chapelet de lieux fermés au monde extérieur, placés sous le signe de la différence. Mais l'errance représente aussi une quête de soi : c'est en se risquant vers l'Autre, en prenant le risque de se perdre que l'on s'accomplit. C'est pourquoi les lieux se répondent selon un ordre secret : ils révèlent le héros. De même, ce dernier dissout l'opacité d'un monde jusque là mystérieux. Ainsi, l'espace de l'errance dans les romans arthuriens est à la frontière entre hasard romanesque et nécessité narrative.