

## *Introduction*

Partir à la découverte de terres inconnues, que ce soit pour les conquérir, pour y ouvrir de nouveaux comptoirs marchands ou, tout simplement, pour faire progresser les connaissances en s'enfonçant aux confins du monde, fut toujours au Moyen Âge une entreprise risquée car les dangers guettant le voyageur étaient innombrables si l'on en croit les textes. La voie de terre présentait des obstacles presque insurmontables, sentes à peine tracées, montagnes escarpées, peuplades hostiles, météores, bêtes sauvages, reptiles, tel le *iaculus*, serpent qui fond sur l'homme du haut des arbres avec la rapidité d'une flèche... Ne pensons pas que naviguer était plus aisé : les flots glauques renfermaient bien des monstres marins attaquant les nefes, comme le poisson-scie qui déployait ses plumes et levait sa queue au-dessus de l'eau et, au moyen de cette voile improvisée, cinglait vers le navire et tentait de l'arrêter. Il fallait aussi compter avec les courants qui vous jetaient sur la Montagne d'Aimant ou dans la gueule du chaos<sup>1</sup>, où aboutissent toutes les mers, avec les écueils, les sirènes et les ondins. Maintes légendes se faisaient l'écho de ces périls.

Le Moyen Âge est un creuset où se fondent des traditions narratives venues des quatre coins du monde alors connu, un temps d'explorations et de découvertes par le biais de voyages justement, une époque où épopées et romans tirent, à partir des contes et légendes, nombre de thèmes et de motifs<sup>2</sup>, où les auteurs puisent dans les géographies, les encyclopédies, les relations de périples, les bestiaires et les herbiers de quoi pimenter leurs récits. Ainsi, bien des animaux et des hommes monstrueux prennent

place dans les écrits pour le plus grand étonnement et le plaisir des lecteurs d'alors. Voyons ce que nous apprend une de ces cosmographies, datée de 1190, dans un dialogue où un maître répond aux questions de son élève sur l'Inde :

« Dans ce même pays, vit l'animal appelé cale [eale] ; son poitrail est celui d'un sanglier, sa queue, d'un éléphant ; il possède deux cornes, chacune mesurant une toise ; quand il veut combattre, il en rabat une et se bat avec l'autre ; quand celle-ci est fatiguée, il la rabat et se bat avec la seconde. Cet animal ne redoute rien autant que les paons noirs, et il est aussi hardi dans l'eau que sur terre. Dans ce pays vivent des taureaux jaunes qui grognent comme les sangliers, et leur figure est fendue d'une oreille à l'autre ; ils se battent avec leur corne, comme l'animal précédent. Il y a là une bête appelée manticore : sa tête ressemble à celle d'un homme, mais ses dents et le reste de son corps sont ceux d'un lion, et sa queue, rouge sang, d'un scorpion ; sa voix ressemble aux sibilations d'un serpent ; il court plus vite que vole un oiseau et ne mange que de la chair humaine. Il y a là le monocerroz [la licorne], fait comme un cheval, mais à la tête de cerf, aux pieds d'éléphant, à la queue d'un porc ; il ne possède qu'une corne qui mesure bien quatre aunes de long, tranchante comme un rasoir ; cet animal est terrifiant : il transperce de sa corne tout ce qu'il rencontre, que ce soit au bord de la mer ou bien des fleuves où vivent des anguilles de trente pieds de long<sup>3</sup>. »

Pour vivre, les histoires ont besoin de héros dont les hauts faits, réels ou légendaires, ont marqué les mémoires, et si quelques-uns ont survécu, tels le roi Arthur, Roland, Siegfried, Mélusine, combien d'autres sont oubliés de nos jours ! Notre ouvrage permettra de faire leur connaissance.

Les récits de voyage nous ouvrent un monde insolite, nous font découvrir une géographie mythique, rencontrer les peuples des confins, et ils reflètent à leur façon les réactions de l'homme face à l'inconnu. Les lettres d'Alexandre de Macédoine à sa mère Olympia et à son maître Aristote en sont un parfait exemple. Elles font surgir d'inquiétantes créatures, d'une étrangeté sans pareil.

Mais les voyages ne se déroulent pas qu'ici-bas. Au Moyen Âge profondément marqué par le christianisme, les protagonistes

peuvent se rendre dans l'autre-monde, le pays des fées : c'est le cas de Thomas d'Erceidoune ou de Guerino Meschino.

L'histoire de Tondale est ici paradigmatique. Tombé dans le coma, ce chevalier est ravi en esprit et visite enfer et purgatoire sous la conduite d'un ange, avant d'apercevoir au loin le paradis ou son antichambre. Ce voyage se déroule parfois *in corpore* par suite d'un dédoublement qui suit un coma profond, mais les clercs ont préféré lui substituer le voyage *in spiritu*, plus orthodoxe. À notre époque, ce type de voyage a inspiré de nombreux auteurs, Bernard Werber<sup>4</sup> par exemple, ou encore Laurent Gaudé<sup>5</sup>. Le voyageur peut aussi se retrouver dans un « entre-deux-mondes », comme Vollarc qui est hébergé par le diable.

Les romans d'aventures s'apparentent souvent aux relations de voyage et suivent un schéma narratif semblable, mais la cause du départ du héros n'est plus forcément le désir de découvrir le monde. L'histoire du duc Ernst nous présente un proscrit qui s'embarque pour la Terre sainte et qu'une tempête entraîne dans l'inconnu. Celle de Salomon et Morolf, le premier roman picaresque du Moyen Âge, met en scène un homme partant pour l'Orient afin d'en ramener l'épouse volage de son roi, et celle de Štilfríd et Bruncvík nous conduit dans un univers inconnu, dont les individus portent de singuliers patronymes, tel roi se nomme Astronomus, tel autre Olibrius...

Dans les récits que nous avons rassemblés, le merveilleux est omniprésent : créatures fantastiques comme ces hommes à la tête et au col de grue, objets magiques, philtres, arbres qui parlent, démons hideux infligeant d'horribles supplices, monstres de toutes sortes, métamorphoses temporaires, fées séductrices, mondes parallèles où l'on accède somme toute assez facilement, îles peuplées de créatures étranges, voilà ce que l'on rencontre au détour de ces narrations.

\*

Nous avons conçu cet ouvrage comme une introduction au merveilleux géographique en privilégiant des récits qui nous transportent dans un ailleurs fabuleux et reflètent les rêves et les croyances d'autrefois.

## TABLE DES MATIÈRES

<i>Introduction</i> .....	7
---------------------------	---

### *Première partie*

#### **Voyages extraordinaires**

<b>I. VOYAGES AUX CONFINS</b> .....	13
1. La Lettre d'Alexandre à Olympia (grec) .....	13
2. L'Entrée de Dû'l-qarnein dans la Ténèbre, proche du pôle Nord, à la recherche de la Source-de-Vie (arabe médiéval)	20
3. La Lettre d'Alexandre à Aristote (latin) .....	24
4. Les Aventures d'Alexandre en images .....	32
<b>II. VOYAGES DANS L'AU-DELÀ</b> .....	37
1. Le Prince au paradis (latin) .....	37
2. Le Chevalier Tondale (bas allemand) .....	39
3. Invités chez le diable (latin) .....	66
<b>III. VOYAGES CHEZ LES FÉES</b> .....	71
1. Thomas d'Erceldoune (moyen anglais) .....	71
2. La Chanson de Tannhäuser (bas allemand) .....	75
3. Le Tannhäuser des frères Grimm (allemand moderne) ...	78
4. Guerino Meschino chez la fée Alcina (italien) .....	79

### *Deuxième partie*

#### **Romans d'aventures**

<b>I. LE DUC ERNST</b> (moyen haut allemand) .....	103
<b>II. SALOMON ET MOROLF</b> (moyen haut allemand) .....	125

**III. SALOMON ET MOROLF : LES ILLUSTRATIONS**

DU LIVRE DE COLPORTAGE ..... 169

**IV. ŠTILFRÍD ET BRUNCVÍK (tchèque) ..... 175***En guise de conclusion***Le curé Amis, un aventurier (moyen haut allemand) .. 185**

1. La Fresque invisible (moyen haut allemand) ..... 186

2. Le Curé Amis médecin (moyen haut allemand) ..... 190

NOTES ..... 193

BIBLIOGRAPHIE ..... 205

INDEX DES MOTIFS DES CONTES ET LÉGENDES ..... 211

INDEX DES NOMS PROPRES ..... 215