

Berinus, le piège et l'errance: entre roman à tiroirs et roman de chevalerie

Christine Ferlampin-Acher

▶ **To cite this version:**

Christine Ferlampin-Acher. Berinus, le piège et l'errance: entre roman à tiroirs et roman de chevalerie. Maria Colombo Timelli; Jean-Louis Haquette; Miren Lacassagne. Moyen Âge. Livres et patrimoines. Liber Amicorum Danielle Quéruel, Editions et Presses Universitaires de Reims, pp.61-76, 2012, 9782915271591. hal-01844024

HAL Id: hal-01844024
https://hal.science/hal-01844024

Submitted on 26 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.

Berinus, le piège et l'errance : entre roman à tiroirs et roman de chevalerie

Christine Ferlampin-Acher, université Rennes 2, CELAM CETM

Berinus est un roman que l'on date généralement des années 1350-1370[1]. Considéré comme une mise en prose[2] (des fragments en vers très proches de la prose existent), ce récit prend appui sur le cycle des sept sages de Rome : c'est de Rome que part l'histoire et c'est là qu'elle revient ; les sept sages sont appelés à faire preuve de sagacité ; c'est une marâtre perfide et rusée, dont le prototype est vraisemblablement la seconde épouse de Dioclétien dans le *Roman des Sept Sages*, qui lance l'aventure. Cependant cette femme joue un rôle assez secondaire : la thématique de la ruse, du piège, de la *feinte*, se décline en revanche diversement, en dehors de la misogynie, tandis que *l'art* et l'*engin* sont au service de captations qui paralysent le héros. La ruse n'est pas une simple disposition humaine : associée à Fortune, elle informe la conception de l'Histoire qui oriente le récit, au risque de provoquer l'enlisement des personnages. Cette tension entre mouvement et immobilité subie, de la thématique au *sens*, permet peut-être d'éclairer la structure de ce récit[3], sa définition générique et de poser à nouveau la question de *Berinus* comme mise en prose. Dans le sillage des continuations (*Marques*, *Laurin*, *Cassidorus*, *Helcanus*, *Peliarmenus* et *Kanor*), *Berinus* témoigne en effet d'un glissement du récit à tiroirs tel que le pratique le *Roman des Sept Sages* vers le récit d'aventure, non sans contradictions : si le récit à tiroirs est contraint par une forme close et une fiction-cadre, le roman d'aventures peut se développer plus librement. Entre concentration et expansion, prenant en charge successivement comme *Cligès* deux héros, le père et le fils, *Berinus*[4] n'est peut-être pas une mise en prose aussi fidèle qu'on a pu le penser.

Art, engin et *malice* : le piège

Imposée par l'inscription dans la tradition des sept sages de Rome, la thématique de la ruse est attestée par la richesse du vocabulaire dans le texte en prose: *truffe* (§72) côtoie *faintes* (§50), *borderie* (§79), *moquerie* (§90), *deceüs* (§54), *tricheur* (§ 50), *bareteurs* (§50), *faulsetté*

[1] Ed. R. Bossuat, Paris, Société des Anciens Textes Français, 1931-1933, 2 t.

[2] Voir G. Doutrepont, *Les mises en prose des épopées et des romans chevaleresques du XIVe au XVe siècle,* Bruxelles, 1939, p. 246-250.

[3] Pour une autre approche, voir L. Rouday, « Remarques sur la structure narrative de *Berinus* », *Le Moyen Français*, 3 (1980), p. 7-28.

[4] Nous retenons ce titre par commodité, mais l'explicit du manuscrit 3436 de la Bibliothèque Nationale de Vienne parle du *roman de Berinus de Romme, roy de Blandie et de Aigres de l'Aymant son filz* tandis que le BnF. fr. 777 suggère le titre de *Roment de Berinus et Aigres son fils.*

(§50), *malice* (§52), *guillez (*§59), *engigniez* (§60), *traïz* (§64), *desloyal* (§64), *traïteurs* (§64), ou le plus rare *inducions* (§52),... tandis que *semblant* renvoie la plupart du temps à une apparence trompeuse (§51…) et que le verbe *cuidier,* suggérant une erreur, est omniprésent. Le risque que courent les deux héros, Berinus et Aigre, est d'être « moquez et truffez » (§84), « gabé et moquié » (§102) : la duplicité s'exprime volontiers par des doublets synonymiques. Trompé par le bourgeois avec qui il joue aux échecs, par le prévôt Hannibal qui lui fait de fausses promesses, mal conseillé par des proches peu clairvoyants, faussement accusé par une mère qui lui attribue un enfant, Berinus ne peut être que « deceüz et conchïez » (§58).
De la fausseté des habitants de Blandie la bien nommée[5] et de l'hypocrisie incompétente des conseillers de Berinus (§72), on passe, avec le palais d'Ysope où des *merveilles* imitent le monde à la perfection et avec les récits fictifs inventés par Geoffroy déguisé en *contrefait* (§73) et faisant le *fol* pour sauver le héros, à l'artifice créateur, avant que le diable et ses tentations trompeuses ne viennent au premier plan, en particulier pour mettre Aigre à l'épreuve dans l'île d'Aimant. Qu'elle soit simplement psychologique et génétique (en général *l'engin* est associé à une « mauvaise extracion » et il est provoqué par la *convoitise*), qu'elle soit un savoir-faire technique ayant un enjeu esthétique ou pragmatique, ou bien qu'elle soit diabolique, la ruse se caractérise par l'illusion.

Dans cet univers renardien, entre Ile de Blandie et Rome, la ruse est superlativement trompeuse : ambiguë, elle caractérise aussi bien des *traïtres* que Geoffroy, qui sera un bon conseiller, et qui, jouant au *fol* (§87), inventant des fictions et présentant une véritable sotie théâtrale (§97), fera jaillir la vérité, ou Ysope, le bon seigneur, aveugle clairvoyant (§75), plein de *sens et engin* (§75), qui vit entouré de représentations imitant à la perfection la nature. Ni juste ni fausse à coup sûr, impuissante à décrire les merveilles d'Ysope (§78) mais aussi serment, *convant* qu'il faut respecter mais que l'on peut détourner, la parole, vecteur privilégié de l'*engin,* est ambiguë[6] et l'illusion technique l'est tout autant. Les merveilles du palais d'Ysope le sage imitent la vie : une *ymage* faite par *astronomie* et par *nigromencie* (§126) donne l'impression d'être sur le point de parler. La salle est « painte et enluminee si finement que ce sembloit toute vive chose de quanque il y avoit paint » (§127) ; un pavé est orné de serpents qu'on croirait vivants (§128). La magie et la technique se confondent : les

[5] Dès l'arrivée de Berinus, l'accueil hypocrite que lui réserve le bourgeois associe Blandie à la tromperie, à la parole trompeuse et flatteuse, aux *blandices et doulces paroles et faintes* (§50). Le nom de l'île est retardé (§137) : ce différé confirme son importance.
[6] La pensée elle-même l'est, comme le rappelle Geoffroy : *pensers vault petit, qui ne contrepense* (§178). On retrouve ce doublet au sujet de Clepoatras, inquiète avant l'affrontement entre Logre et Berinus (§188).

serpents du pont sont « l'œuvre Dedalus, qui moult fu soulztil engignerres » (§130). Mais le plaisir esthétique n'est pas sans partage. L'ingénieur fait irruption en littérature, et son habileté a la couleur de l'illusion trompeuse et magique : la double inquiétude de la fin du Moyen Âge face au diable et aux progrès techniques est perceptible.

Les aventures d'Aigre, dans la deuxième partie, convoquent beaucoup plus nettement le diable que celles de Berinus, par exemple lorsque paraît Mauchastre chevauchant un démon (§250), ou quand le héros est assailli de visions tentatrices, des *fantosmes* (§260). Dans le jeu de gradation du père au fils, nous sommes passés de la *malice* humaine, qui ne laisse que deviner la part du Malin, à l'*engin* et au « malice de l'Ennemi » (§263). Le vocabulaire de la tentation relaie celui de la ruse quand les personnages sont *tariéz, temptez* par l'*Ennemi, li Adversaires* (§271-2). Mais même avec le Diable rien n'est certain : il suscite certes des apparitions trompeuses, mais, en même temps, il explique à Aigre, sans mentir, comment quitter l'île: « dont li respondi li Ennemis que c'estoit chose veritable et qu'il en fust tout asseür » (§273).

La ruse est aussi bien du côté de la *loyauté* quand elle caractérise le toujours fidèle Geoffroy, que la *traïson* quand elle sert Hannibal, le prévôt sans scrupules. Elle n'oppose pas simplement une apparence fausse et une réalité fiable, mais génère au contraire une fuite en avant de celle-ci : Geoffroy, pour sauver Berinus, invente un mensonge et raconte que l'accusé aurait fait exprès de perdre aux échecs, ce qui le dispenserait de tenir la promesse faite au cas où il perdrait. Dans la bouche de ce personnage positif, toujours fidèle, le seul qui ne trompe jamais le héros, est donc placé un mensonge, qui met en scène une fiction, dans laquelle intervient un personnage qui fait semblant et qui pratique un jeu, qui est un doublet, factice, de la guerre. De même le dispositif ingénieux grâce auquel la tour du trésor a été protégée par le père de Siliran, est détourné par Berinus et son *engin*, avant que celui-ci ne tombe à son tour victime du traquenard tendu par les sept sages. Ce piège, à base de glu, inspiré par les réalités cynégétiques contemporaines, est emblématique. Le héros est pris dans une « cuve plaine de pois et de gluz confite, si soubtivement que nul qui y entrast n'en pouoit yssir en vie, pour nul engin que on peüst faire » (§393) : le seul salut envisagé (et encore il est impossible) tient à la ruse, alors même qu'il aurait été possible de faire appel au repentir, à la grâce divine… La ruse engendre la ruse : celle-ci devient un principe romanesque fécond, qui permet de développer la narration jusqu'au point ultime, la mort du héros.

Fortune et son maelström

Fortune et sa roue orientent l'Histoire[7] comme le rappelle l'auteur au début du roman, quand meurt la mère de Berinus, ce qui chasse le héros loin de Rome. Cette présence insistante de Fortune ne surprend pas : elle est sans grande originalité dans le cycle païen des sept sages et la déesse à la roue connaît un vif succès à la fin du Moyen Âge. Cependant plus que l'humiliation des grands ou la promotion des humbles, le texte évoque la tromperie, la *deception*:

« Et pour ce est cilz bien folz qui en rienz s'asseüre en ce monde ne qui y a fiance, car qui plus y cuide estre asseür et plus tost est decheüz par Fortune, qui en peu d'eure a bestourné sa roe et mis ce dessoubz » (§16).

Les traces de picard sont nombreuses dans le roman[8] et *decheüz* peut se lire aussi bien comme le participe de *decheoir* que comme celui de *decevoir*.

Deux octosyllabes, qui semblent tout droit venus de la version en vers originale témoignent, sentencieusement, du fait que la tromperie et la ruse sont des clefs pour comprendre l'Histoire : « ce siecle est mauvais et sanz foy » et « on se doit pou fier en nulluy » (§32). Fortune fait tourner le monde et le héros ne parvient pas à suivre le mouvement volontairement : Berinus ne sait « quel tour tourner ne en quel part aller » (§61).

Ce mouvement circulaire imposé par Fortune certes humilie les puissants et exhausse les humbles, mais finalement le texte reste relativement discret sur ce point : plus que la chute (ou en même temps qu'elle), c'est l'immobilité que provoque Fortune la trompeuse, bloquant le héros dans son errance aventureuse. C'est ainsi que Berinus s'arrête à Blandie, dont il devient roi pendant vingt-cinq ans sans histoires, ce qui le fait sortir provisoirement du récit (§208) ; il est ensuite immobilisé dans la Mer Morte[9], dont la caractéristique principale est d'être sans mouvement, puis il est retenu à l'Île d'Aimant par un revers de Fortune, avant de l'être à nouveau dans le piège englué qui provoquera sa mort.

La circularité séductrice (au sens propre et au sens étymologique) est obsédante dans le texte, en particulier lorsque sont évoqués le palais d'Ysope, qui tourne, et l'Ile d'Aimant[10]. Ces deux espaces attirent : le palais fascine par ses richesses et ses pièges ceux qui y pénètrent ; l'Île est un aimant où se concentrent, échouées, toutes les richesses transportées par les navires. La

[7] Voir l'article de D. Kelly, à partir duquel nous avons travaillé « Fortune and narrative proliferation in the *Berinus* », *Speculum*, 51 (1976), p. 6-22.
[8] Voir introduction de l'édition, p. L.
[9] « Fortune, qui pluseurs foiz avoit couru sus a Berinus se pena moult de eulx destourber » (§225).
[10] Sur ce lieu, voir G. Huet, « La légende de la Montagne d'Aimant dans le roman de *Berinus* », *Romania*, 44 (1915-1917), p. 427-453.

circularité n'a rien de dynamique : elle génère des centres qui retiennent les héros. Alors même que la roue de Fortune ne suscite que fort peu d'images verticales (contrairement aux mises en œuvre les plus fréquentes du topos), la verticalité est en revanche bien représentée dans les descriptions des traquenards, tours ou puits, servant de prison, contenant des trésors, qui attirent et piègent les héros, qu'il s'agisse d'un détail anecdotique et sans postérité dans le texte comme la tour construite par Dandor et ses compagnons pour enfermer le trésor d'Octevien (§76), ou de lieux stratégiques, comme le puits où descend Aigre pour retrouver les bijoux jetés par Aicart le félon (§327). Si Geoffroy devient potier, c'est peut-être du fait de cette forte présence des images circulaires lorsque s'immobilisent les héros (§248)[11]. Dans *Berinus,* paradoxalement, Fortune ne cesse de tourner et cette circulation permanente se résout en une force de fixation. C'est ainsi que « Fortune s'efforçoit grandement par quoy il (Berinus) demourast en la terre de Blandie et qu'il fust sires et roys du païs » : alors qu'il aurait pu choisir d'évoquer l'élévation du héros au trône et sa promotion, l'auteur insiste sur son immobilisation. L'isolement spatial et temporel (dans la répétition et l'indifférenciation des saisons) caractérisent aussi bien Blandie, isolée hors des routes habituelles (§49), le verger d'Ysope (qui échappe au déroulement des saisons §77), les *folets de Surie* qui veillent jours et nuits, sans tenir compte du temps, et retiennent les visiteurs par magie en les plongeant dans l'oubli (§78), le palais du roi, qui tourne répétitivement au rythme du soleil (§127), le royaume de Gamel, d'où Agriano a chassé toutes les femmes, le condamnant au dépérissement, annulant la succession des générations (§133-ss)… Refuser la procréation sexuée comme Agriano condamne à la mort, et les espoirs de conquêtes de ce personnage sont d'emblée condamnés : à refuser l'expansion dans le temps, on se voit interdire l'expansion dans l'espace.

Lorsque Fortune s'acharne, l'emprisonnement guette, qu'il s'agisse de Berinus à Blandie ou d'Agriano qui finit dans une fosse (§148). L'enfermement ralentit le temps et concentre l'espace, en bloquant l'histoire des héros (§148-149) et en stoppant leur errance. Agriano a quitté son île, avide de conquêtes : il finit dans une fosse (§148)[12]. Altercans s'est embarqué avec sa sœur : en vain, il est absorbé par le gouffre de Sathanie, qui n'est rien d'autre qu'un *abisme* (§151). Il est logique que finalement les eaux du gouffre de Sathanie

[11] La légende du fiancé de la statue de même associe rétention, immobilisation et circularité de l'anneau. Sur ce conte largement attesté, voir G. Huet, « La légende de la statue de Vénus », *Revue de l'histoire des religions*, 68 (1913), p. 193-217 et Cl. Galderisi, « Le récit du mariage avec la statue », *Romania*, 119 (2001), p. 170-195.

[12] La fosse donne lieu à une digression et à une discussion de la source, qui enlise le récit, tout comme la fosse retient le prisonnier (§148).

rejoignent la prison d'Agriano et noie celui-ci: la fosse et le gouffre sont en fait deux états du même lieu, qui donne naissance à une rivière qui isole et protège le palais d'Ysope, l'impotent, incapable de bouger (§154), dans un jeu de cercles concentriques qui se referment finalement sur un centre, le cœur de Blandie.

C'est souvent à la *merveille* que conduit Fortune : paradoxalement, la roue de Fortune, qui sert à penser l'histoire dans ce qu'elle a de moins idéalisé, avec ce que nous serions tentés d'appeler, pour simplifier, réalisme, condamne le héros à l'immobilisation dans un espace clos, où le temps est arrêté et où la conscience prend la forme de l'oubli : on reconnaît là les caractéristiques majeures de l'espace merveilleux[13]. Néanmoins ces évocations ne donnent pas lieu à des développements topiques complets : ce sont des *merveilles* sans merveilleux[14], ce qui est logique car le merveilleux repose sur la relance, l'expansion, et non la clôture du récit.

A chaque étape de son aventure, Berinus finit donc immobilisé, englué, dans des espaces merveilleux. C'est ainsi qu'il parvient à « la Mer qui ne se muet » (§ 226), la Mer Morte. Là deux vagues monstrueuses assaillent le navire, qui « le firent (…) tourner plus de cent tours » (§228) : redoublant les flots du gouffre de Sathanie mentionnés dans la première partie, ces vagues, quoique extrêmement mobiles, animées par un mouvement circulaire, ont la caractéristique paradoxale d'immobiliser le héros[15] et de redoubler les effets de la mer Morte. Juste après, une fois ces vagues passées, le bateau se met à se déplacer à vive allure (à « courre a grant esploit […], nulz quarreaulx d'arbalestre ne peüst plus tost voler » §233) : ce déplacement est illusoire, car le navire est attiré par l'aimant qui va le retenir durablement. Cette Île d'Aimant, bien connue au Moyen Âge, immobilise la nef, « toute coye » (§234) : elle est le double de l'Ile de Blandie et annonce, narrativement, le piège où mourra Berinus : c'est d'ailleurs là que le héros rencontre Siliran, fils de l'ingénieur qui a conçu la tour du trésor où Berinus périra, englué. Le roman est structuré, comme *Cligès,* par la succession des aventures du père et celles du fils (qui cependant se confondent finalement au lieu d'être enchaînées simplement) et surtout par deux espaces entre lesquels ceux-ci naviguent, Blandie

[13] Ces lieux sont des merveilles naturelles (l'Île de l'Aimant), magiques (le palais d'Esope), mécaniques (les pièges).
[14] Voir C. Ferlampin-Acher, *Merveilles et topique merveilleuse*, Paris, Champion, 2003. Le merveilleux est selon nous un procédé littéraire, qui passe par une topique, enchaînant autour de la *merveille* l'évocation d'un regard entravé et un questionnement en suspens. Dans *Berinus* la *merveille* bute sur l'oubli et la mort et ne se développe pas en merveilleux.

et Rome : Berinus (et dans son sillage, Aigre son fils) passera de l'Île d'Aimant au piège romain. Finalement ces trous noirs où vient échouer la destinée des personnages sont mortels. Ils menacent l'intégrité physique : d'où les têtes coupées qui pendent à l'arbre du verger d'Esope (§79), les corps en pièces (§135), les pendaisons (nombreuses dans ce récit, §79, §88…), voire le sort ultime du cadavre de Berinus, dont le *chef* est égratigné (afin qu'il ne soit pas reconnu) puis coupé.

Berinus entre reprise statique et expansion créatrice

Les héros sont donc pris entre l'errance et l'emprisonnement : leur statut de chevalier (normalement associé à une monture et à un déplacement) est problématique. Berinus quitte le royaume paternel en souhaitant devenir marchand et en renonçant à la chevalerie : « Je n'ay courage ne pensee que ja a nul jour soye chevalier » (§42). Pourtant à Blandie, parmi les présents d'Ysope, il préfère l'épée, ce qui, selon le vieillard, prouve qu'il est de bon lignage (§123). Berinus précise alors : « Ja soit ce que je n'aye mie receüe l'ordre de la chevalerie, si sui je bien de l'extraction que je le peüsse avoir fait » (§177). La chevalerie, tout comme la valeur humaine, est en effet déterminée par la naissance, et Courrous, le bien nommé, est de « mauvaise extraction » (§372). Cependant l'errance chevaleresque manque d'évidence dans le roman : la plupart des déplacements se font en bateau ; sans cesse les héros sont pris entre l'immobilité et l'arrachement (on subit des tempêtes, un anneau met fin au pouvoir de l'aimant), sans jamais se trouver à maîtriser une monture. Berinus ne chevauche guère et ne réussira pas à accomplir son destin de chevalier. Le cheval Morel est une figure importante, mais les plus longs développements qui lui sont consacrés concernent sa rencontre avec Aigre sur l'Île d'Aimant: l'animal, fait rare dans les romans en prose, a droit à un portrait assez précis (§257), mais il ne saurait être question que le héros le monte dans ce lieu exigu. Les chevauchées sont peu fréquentes dans la première partie du roman, si ce n'est Mauchastre, qui cependant est monté sur un esprit (§254).

Berinus, que tout prédestinait à être chevalier, ne parvient pas à l'être. A l'opposé son fils, Aigre, réussit à vaincre les forces qui cherchent à l'immobiliser. Au début de ses aventures Berinus apparaît comme un anti-Perceval. Il quitte Rome, aussi mal vêtu que le rustique

[15] Elles font tourner sur place, elles déplacent le navire dans l'axe vertical (§229) et interdisent tout déplacement horizontal.

Gallois de Chrétien de Troyes (§37), et hanté par le *peché* qu'il a commis contre sa mère[16] : mais il n'est pas orphelin de père et n'est pas fasciné par la chevalerie puisqu'il demande à être marchand. Par ailleurs, alors que Perceval ignorera longtemps la mort de sa mère qui s'est pâmée de douleur à son départ, Berinus se lamente et *cheï pasmez sur le tumbe de sa mere* (§38). D'autres épisodes contribuent à activer le modèle de Perceval, lorsque Berinus rencontre un *escachiers* (§61) qui pourrait sortir du *Conte du Graal* mais se révèle un fripon et l'accuse faussement de meurtre, ou quand il se comporte en *nice* qui accorde trop vite sa *fiance* (§64).

Le blocage de l'errance de Berinus, la discrète inversion du modèle de Perceval, peuvent se comprendre comme une mise à distance du roman arthurien, hypothèse que corrobore le nom propre Logre, emprunté au monde breton[17]. A la mort du roi de Blandie, son royaume est disputé à Berinus par le fils d'un bâtard, Logre, qui veut épouser de force la fille d'Ysope (§167). Le conflit entre Logre et Berinus qui se trouve à la tête des Romains (§175-ss) n'est pas qu'une affaire de personne. Logre est admiré à cause « du renon de lui et de la bonne chevalerie qu'il admenoit » (§175) et il méprise son adversaire qu'il pense n'être qu'un marchand : il incarne la chevalerie et renvoie à l'univers du roman arthurien ; sa bâtardise est peut-être un lointain écho de celle d'Arthur ou des conceptions féeriques si fréquentes dans la matière de Bretagne. Berinus accuse Logre d'être un « bon menestereux pour ours mener et d'avoir la langue affetie pour dire truffes et gabes » (§192) et il remporte, contre le fils du bâtard, le trône et le cœur de Cleopatras. Est-ce à dire que le modèle arthurien est relégué du côté de la *truffe* (ce qui ne serait guère étonnant pour ces contes dont on sait depuis Jean Bodel qu'ils sont vains et plaisants) et que la chevalerie qu'il met en scène n'est que *renon* sans noblesse et sans valeur ? Peut-être, mais Berinus échouera à devenir chevalier, il ne chevauchera jamais, et finira dans le déshonneur : sa victoire sur Logre ne s'accompagne pas de l'émergence d'une nouvelle chevalerie, qui prendrait le relais de la chevalerie arthurienne, discréditée.

Au contraire, dans la deuxième partie du récit, Aigre, le fils de Berinus, parvient à monter Morel, cesse de circuler par voie maritime, sillonne enfin les forêts, où il rencontre douze larrons (§280), adopte un nain fils de géant (§282-283). Le récit s'est mis en mouvement, utilise les services d'un messager (§304), et lorsque celui-ci, portant un nom expressif et

[16] Il attribue ses tribulations au « pechié que je fis de ma mere » (§60).
[17] C'est le seul nom arthurien dans *Berinus* : il attire d'autant plus l'attention.

traditionnel, Galopin, révèle à Aigre une fosse pleine de richesses, le héros ne se laisse pas séduire, envoie les joyaux à son hôtesse, les met en circulation, et reprend sa route. Victime d'Aicart, *gloux et traistre* de par son *estracion* (§327), il est prisonnier dans un puits profond (§329), mais il parvient à s'échapper par ses propres moyens. Dans l'histoire du fiancé de la statue, Aigre manque d'être immobilisé par Amour : « Amours l'avoir si prins et enlacié que le departir lui estoit moult grief » (§469), et de même que son père finit dans la glu, il risque d'être piégé par le goudron dont l'empereur fait marquer l'amant de sa fille pour l'identifier et le retenir prisonnier. Mais à nouveau, Aigre s'échappe et reprend son errance, vers la France, vers la duchesse de Bourgogne qui tombe amoureuse de lui. Malgré des épisodes d'emprisonnement, entre autres lorsque la noble dame le retient auprès de lui par *sorcerie* (§543), il reste en mouvement, sur terre, comme les chevaliers. Devenu empereur, il épouse celle qu'il aime, et retourne à Blandie, où il remporte une victoire sur l'usurpateur avant de revenir à Rome. Là il n'en est pas pour autant réduit à l'immobilité : il prend la croix (§569) et part pour la Terre Sainte avant de revenir mourir en bon chrétien, échappant ainsi définitivement à Fortune dans un ultime mouvement d'élévation :

« Se Aigres aymoit Dieu et servoit, il le devoit bien faire, car moult lui avoit fait grant bonté et grant largesse, quant par sa digne grace il l'avoit mys en si digne haultesse comme d'estre empereur de Romme, et l'avoit osté de la grant misere et de la povreté ou Fortune l'avoit tenu moult longuement. Mais elle l'a mis ou plus hault lieu de sa roe et l'a si bien estoré que jamais nul jour il n'a pouoir de tourner en sa grevance, ains monta toujours plus en plus jusques en la fin » (§575).

Dieu contraint les projets de Fortune et convertit les mouvements circulaires de celle-ci en ascension.

La succession du père et du fils met en valeur l'échec du premier, qui s'oppose au Perceval du *Conte du Graal,* et le succès du second, après qu'il a subi, comme le Perceval de *La Queste del Saint Graal*[18]*,* les tentations du diable sur l'Île (§268-ss). La conversion du père au fils s'accompagne d'un renouvellement du modèle héroïque, qui finit par se confondre avec celui du chevalier chrétien du cycle en prose du Lancelot Graal. Si avec Berinus le modèle arthurien est mis à l'écart[19], dans le cas d'Aigre, le récit se dépayse du côté de la France et de la Bourgogne, avant de revenir à Rome, suivant en cela une des tendances les plus marquantes du roman en prose à la fin du Moyen Âge : la géographie se fait de plus en plus réaliste et les

[18] Ed. A. Pauphilet, Paris, Champion, 1980, p. 105.
[19] Ce faisant, il est néanmoins présent, comme dans *Laurin.*

récits cherchent à acclimater l'exotisme romanesque aux terres que connaissent les lecteurs, et surtout les commanditaires, tandis que les matières interfèrent[20] : un Galopin, d'inspiration épique, côtoie dans *Berinus* Geoffroy qui démasque, par son discours de fol, trois faux témoins et rappelle Merlin face au juge qui accuse sa mère. Les interférences entre matières, récurrentes à la fin du Moyen Âge, me semblent ici ne pas seulement tenir d'un gommage des frontières onomastiques et génériques : elles organise le système des personnages. Dans un premier temps, avec Berinus, qui se présente comme un anti-Perceval et est confronté à un Logre dévalorisé, le roman arthurien en vers est rejeté ; puis Aigre, son fils, lui succède, qui tient du Perceval de la *Queste du Saint Graal*, sans mise à distance ; enfin, l'errance conduit Aigre en France, dans un récit qui ressemble aux romans de chevalerie de la fin du Moyen Âge.

Bien qu'il s'inscrive dans la tradition des Sept Sages, *Berinus* n'est donc pas qu'un récit à tiroirs dans lequel une trame permet l'insertion de nouvelles. Certes il y a bien dans ce texte des récits insérés, comme ceux qui concernent Agriano ou Altercans, mais le récit-cadre n'a pas l'immobilité attendue, dans la mesure où les héros circulent et l'histoire évolue. Le jugement, qui structure le texte souche du cycle, n'est ici qu'un développement secondaire, qui vient se greffer sur les aventures de Berinus à Blandie. Les récits secondaires renvoient autant au modèle des sept sages, qu'à l'insertion de nouvelles qui se développe dans les romans en prose à partir du XIIIe siècle[21]. Entre roman de chevalerie et récit du cycle des sept sages, *Berinus* est pris entre la progression narrative du premier et l'immobilité du second, qui revient toujours à la situation de départ. Les déboires des personnages, qui sans cesse doivent résister à l'enlisement, et qui ne réussissent à bouger qu'au prix d'arrachements violents, sont peut-être à l'image de ce récit, inscrit dans le cycle des sept sages, tentant de s'arracher à ce modèle, le brusquant, et finissant en roman de chevalerie.

Quelle place accorder dans cette perspective à la mise en prose ? Les fragments versifiés qui ont été retrouvés conduisent les critiques à affirmer que *Berinus* est une mise en prose fidèle à sa source. Pourtant on peut s'étonner que le prologue laisse le dédicataire anonyme (*seigneur et ami* §1), qu'à aucun moment il ne soit fait référence à une traduction (alors que l'auteur

[20] Voir R. Trachsler, *Disjointures-Conjointures. Étude sur l'interférence des matières narratives dans la littérature française du Moyen Âge*, Tübingen-Basel, Francke, 2000.
[21] Voir F. Mora, « La tentation de la nouvelle dans le roman en prose du XIIIe siècle: l'épisode du compagnonnage d'Eugenés et de Galaad dans la version brève du *Tristan en prose* », *Devis d'amitié. Mélanges en l'honneur de Nicole Cazauran*, Paris, Champion, 2002, p. 25-37.

Martiaux est nommé plusieurs fois). *Berinus* n'est-il qu'une mise en prose ? Le prologue s'étonne que les *bon trouveour* de *jadis* n'aient pas fait *grant mencion* de sa source : est-ce une constatation sans détours ? Par ailleurs si les fragments conservés sont du XIIIe siècle, certains passages en prose (qui n'ont pas leur équivalent dans les vers préservés) semblent marqués par l'imaginaire diabolique de la fin du Moyen Âge : c'est le cas de la chevauchée de Mauchastre l'enchanteur[22]. Les discours du *fol* Geoffroy sont une sotie dans la plus pure tradition du Moyen Âge tardif. L'esthétique de la fin des aventures d'Aigre se rapproche des œuvres composées aux XIVe et XVe siècles, en particulier des romans de chevalerie écrits en milieu bourguignon, comme *Gillion de Trazeignies* ou *Le livre de Baudouin comte de Flandres*. S'il paraît indéniable que l'auteur a mis en prose, très fidèlement, des vers du XIIIe siècle dans certains passages, il me paraît téméraire d'étendre ce jugement à l'ensemble de l'œuvre, même s'il peut paraître surprenant qu'un auteur n'ait pas suivi la même politique de transposition tout au long du récit[23]. Peut-être n'est-ce pas un hasard si Ysope, possesseur d'un verger qui imite la nature et qui est une réussite esthétique, détourne le topos de la *translatio* qui légitime toute entreprise de traduction et d'adaptation : le vieux sage connaît certes plusieurs langues (§75) et il a été élevé en Grèce avant de venir à Blandie, ce qui pourrait aller dans le sens d'une figure incarnant la *translatio,* mais il est Danois d'origine, ce qui vient sérieusement perturber le sens de l'Histoire. Et si *Berinus,* au-delà de la traduction fidèle de certains passages, n'hésitait pas à inventer, à sortir des contraintes statiques du texte-source pour développer sa propre histoire, bien de son temps, sous forme de roman de chevalerie ? On sait que ce texte a été copié à la cour de Bourgogne : si un *Berignus en prose,* aujourd'hui perdu, est mentionné dans l'inventaire de la Librairie du Louvre de 1373, un autre est cité dans celui de la bibliothèque de Philippe le Bon[24]. Etaient-ils identiques ? Etaient-ils tous deux fidèles à une source versifiée unique ? Ce n'est pas certain. Ce qui l'est en revanche, c'est que la version que nous avons conservée, écrite par un auteur vraisemblablement bourguignon[25], avec un héros qui passe par Dijon et qui finalement prend la croix et se bat contre les Sarrasins (§574), pouvait plaire au grand duc d'Occident[26].

[22] M. Szkilnik termine son article « magie et sagesse dans *Berinus* », *Romania,* 111 (1990), p. 179-199 en concluant sur la « création romanesque au XIVe siècle ».
[23] Un roman comme *Perceforest* prouve qu'un auteur peut passer dans le même texte de la traduction à l'adaptation lointaine, voire à l'invention.
[24] G. Doutrepont, *Les mises en prose des épopées et des romans chevaleresques du XIVe au XVIe siècle*, Bruxelles, Palais des académies, 1939 p. 36.
[25] Voir R. Bossuat, « Le séjour d'Aigre à Dijon dans le *Roman de Berinus* », *Romania,* 59 (1933), p. 371-388.
[26] Je dédie à Danièle Quéruel cette excursion bourguignonne, en témoignage d'amitié sans *engin*.