



# L'enfance insulaire d'un héros médiéval: Ségurant et l'Île Non Sachant

Emanuele Arioli

## ► To cite this version:

Emanuele Arioli. L'enfance insulaire d'un héros médiéval: Ségurant et l'Île Non Sachant. Alexandra W. Albertini et Jacques Isolery, . Île, mémoire, enfance, Petra, pp.241-258, 2019. hal-03328132

**HAL Id: hal-03328132**

**<https://hal.science/hal-03328132>**

Submitted on 28 Aug 2021

**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.

## L'enfance insulaire d'un héros médiéval Séguant et l'Île Non Sachant

Certains romans du Moyen Âge ont raconté l'enfance ou l'adolescence des héros du temps du roi Arthur : ainsi Lancelot aurait-il grandi sous les eaux d'un lac enchanté, Perceval dans une forêt où sa mère l'aurait préservé du péril que constitue la chevalerie. En imitant les premiers romans arthuriens, un auteur anonyme du XIII<sup>e</sup> siècle a inventé un nouveau héros, Séguant, et raconté sa jeunesse dans un nouvel espace coupé du monde, l'Île Non Sachant. Cette œuvre oubliée, que nous avons intitulée *Séguant ou le Chevalier au Dragon*, a connu un grand succès à son époque avant de disparaître de la mémoire littéraire. Sa version la plus longue et la plus ancienne, "cardinale" en somme, a été écrite en langue française en Italie du Nord, probablement à Venise, entre 1240 et 1279 ; ses prolongements et ses réécritures s'échelonnent du XIII<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècle ; ses traces ont essaimé de l'Italie à l'Angleterre et de la France à l'Espagne. Auparavant inconnu, cet ensemble narratif se trouvait morcelé dans des manuscrits dispersés dans toute l'Europe : le texte, que nous avons recomposé à partir de tous les fragments et épisodes subsistants, paraîtra en deux volumes dans les Classiques français du Moyen Âge.

Les modèles principaux de cet ensemble narratif sont deux romans de la première moitié du XIII<sup>e</sup> siècle : le *Lancelot en prose* et le *Tristan en prose*. *Séguant ou le Chevalier au Dragon* s'inscrit dans leur univers de fiction comme une continuation paraleptique (ou *paraquel*), c'est-à-dire une œuvre qui se déroule dans le même cadre chronologique, mais qui raconte d'autres histoires<sup>1</sup>. En reprenant à ces deux œuvres beaucoup de personnages et de lieux romanesques, il fait place à des aventures prétendument oubliées dans ses modèles<sup>2</sup>. Son originalité tient surtout à l'invention d'une intrigue totalement nouvelle dont le protagoniste est Séguant, héros inconnu des romans antérieurs.

L'auteur n'a pas seulement façonné un nouveau personnage, il a également créé un nouveau lieu romanesque pour lui donner naissance. L'Île Non Sachant, découverte et bâtie par les ancêtres de Séguant, abrite son enfance et son adolescence et devient un nouveau foyer de la narration arthurienne, en concurrence avec la cour du roi Arthur et la cour du roi Marc. Lieu de l'enfance et espace de mémoire, cette île est aussi – dans les diverses versions de l'œuvre – l'endroit où le héros adulte revient pour se confronter à sa famille et à son passé. En analysant les rôles qu'elle revêt au cours des diverses étapes du récit et de la formation du héros à la chevalerie, nous poserons des jalons d'interprétation de ce lieu insulaire si suggestif et énigmatique.

<sup>1</sup> Voir Gérard GENETTE, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Le Seuil, coll. « Points essais », 1982, p. 243-244.

<sup>2</sup> Le narrateur promet de raconter « *maintes belles aventures et maint grant fait de Tristan et de Palamedes qui es autres livres ne furent translatez* » (ép. XVII de la « version cardinale », Gallica, bibliothèque numérique en ligne, ms. Arsenal 5229, fol. 99ra) ou encore « *d'autres aventures qui ne sont pas es autres livres devisees* » (ép. XXXIV, fol. 136va), puisque « *maint comptes de lui [de Lancelot] furent lessiez a translater de latin en françoys* » (ép. XVI, fol. 96vb).

### **L'île comme espace de mémoire : un mythe de fondation**

La version cardinale de *Séguant ou le Chevalier au Dragon* s'ouvre sur la fuite des ancêtres du protagoniste, poursuivis par le roi Vertigier : Galehaut le Brun le Vieux et son frère Hector le Brun le Vieux<sup>1</sup> s'embarquent avec quatre marins, mais, à cause d'une tempête, font naufrage sur une île déserte. Galehaut a tout de suite le pressentiment qu'ils devront y rester toute leur vie. Il prend donc la parole pour inciter ses compagnons d'infortune à organiser leur vie commune de la meilleure façon possible :

*Quant la barge fery, elle se debrisa toute ; et cilz dedens, qui presque mort estoient, yssirent hors a seiche terre. Et quant li jours fu venuz clers et biaux et li airs fut acoisiez, ilz eschapperent tout leur harnoiz a seiche terre. Et lors parolle Galehot et dit : « Seignours, yci nous [22va] estuet mourir et estre en vie tout nostre aage. Or le faisons bien au miex que nous pourron. Prenons les fust de ceste barge et les cloz et faisons un retret ou nous puissons herbergier les nuiz. » Et ils s'accordent a ce tuit, si furent li dui bons chevaliers charpentiers et firent un recet ou ilz se hebergerent tuit<sup>2</sup>.*

À l'instigation de Galehaut, les naufragés commencent à apprivoiser les forces de la nature. Tout d'abord, ils construisent un refuge avec le bois et les clous qu'ils ont pu récupérer de l'embar-

<sup>1</sup> Séguant est le dernier né de la famille des Brun qui a été rendue célèbre par le *Roman de Guiron*.

<sup>2</sup> Version cardinale, épisode I, ms. Arsenal 5229, fol. 22rb-22va. Traduction : « Quand la barque s'échoua, elle se brisa complètement. Ceux qui étaient à l'intérieur, qui étaient presque morts, sortirent sur la terre ferme. Quand le jour apparut beau et clair et le vent s'apaisa, ils mirent à l'abri tout leur équipement. À ce moment-là, Galehaut dit : "Seigneurs, il nous faut rester ici toute notre vie jusqu'à la mort. Faisons-le bien, au mieux que nous pourrons. Prenons le bois et les clous de cette barque et construisons un refuge où pouvoir demeurer les nuits". Ils s'accordèrent tous sur ce propos. Les deux chevaliers travaillèrent comme charpentiers et bâtirent un refuge où tous six établirent leur demeure » (les traductions en français moderne sont toutes de l'auteur).

cation détruite. Ensuite, ils organisent leur vie sur l'île en recréant une microsociété qui continue d'être régie par les normes en vigueur dans leur terre d'origine. Le contact avec la sauvagerie de l'île ne cause pas de bouleversements sociaux dans leur petit groupe : en conservant la hiérarchie sociale, l'homme triomphe des forces de la nature. Ainsi les naufragés se partagent-ils leurs tâches avec une division clairement hiérarchique : les deux chevaliers chassent tandis que les quatre marins cueillent des fruits et servent spontanément les premiers.

Ce retour à la civilisation au cœur d'une île sauvage est marqué par plusieurs avancées techniques : les héros essayent de refaire le parcours vers la vie civilisée, mais avec les moyens à leur disposition. Les deux chevaliers fabriquent un arc et des flèches en façonnant les pointes à partir de clous récupérés ; tous confectionnent ensuite des récipients pour cuire leurs aliments. Les naufragés reviennent à une alimentation plus civilisée, malgré l'absence du pain, si essentiel à la table dans l'Occident médiéval<sup>1</sup>. L'activité première demeure la chasse : l'île offre une grande quantité de gibier. Son isolement l'a rendue prospère. Ses côtes escarpées l'ont préservée des vents. Elle n'est pas hostile et désertique comme les espaces insulaires d'autres romans médiévaux (par exemple, l'*Histoire du Saint-Graal*) : elle est une *terra incognita* pleine d'agréments, riche en bois, rivières, plaines et montagnes. Si elle avait été connue, commente Galehaut, elle aurait été sûrement colonisée, puisqu'elle possède tout ce qui convient à une bonne ville :

---

<sup>1</sup> Voir Jacques LE GOFF et Pierre VIDAL-NAQUET, « Lévi-Strauss en Brocéliande : esquisse pour une analyse d'un roman courtois » (p. 581-614) et « Codes vestimentaire et alimentaire dans *Érec et Énide* », in Jacques LE GOFF, *Un Autre Moyen Âge*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 1999, p. 615-634.

« Or saichiez, biaux seigneurs, que, se ceste yse feust sceue d'aucune gent, il ne pourroit en aucune maniere estre qu'elle ne feust habitee, car elle est a merveilles delictable de boiz et de riviere, de plains et de montaignes et de toutes autres choses plenierement que a bonne ville appartient<sup>1</sup> ».

Dans ce lieu féérique, les naufragés connaissent une aventure chargée d'un fort symbolisme. Sur une petite montagne, ils voient une bête d'une taille merveilleuse ; Galehaut tire sur elle une flèche qui la blesse ; elle commence à fuir, mais, près de l'eau, elle se laisse atteindre et tuer. Cette bête joue le rôle d'une sorte de génie du terroir (*genius loci*), présence primitive et surnaturelle qui, dans les traditions populaires et les récits littéraires, hante les terres vierges<sup>2</sup>. Sa mise à mort coïncide avec une appropriation de l'espace insulaire : par sa valeur rituelle, elle accompagne le début du processus de colonisation. Cette poursuite semble également tributaire du motif féérique de la chasse merveilleuse : l'animal traqué a aussi, de façon indirecte, la fonction d'animal-guide. En effet, c'est grâce à cette chasse que les naufragés prennent l'initiative d'explorer l'île :

*Et après cerchierent l'isle de totes pars, et le bois et la marine troverent ilz auques bon et cloz tout environ de bon murs, dont li mariniers le cerchierent bien de toutes pars et trouverent qu'il avoit a merveilles bonne entree et bonne yssue, dont il dist li uns a l'autre que a merveilles estoit biaux et bons cestui port ; et li uns des mariniers dist que*

<sup>1</sup> Version cardinale, épisode I, ms. Arsenal 5229, fol. 23ra. Traduction : « Chers seigneurs, sachez que si cette île était connue par quelqu'un d'autre, il ne se pourrait aucunement qu'elle soit déserte, car elle est extrêmement agréable par ses bois, ses rivières, ses plaines, ses montagnes et par toutes les autres choses qui conviennent à une bonne ville ».

<sup>2</sup> D'après les exemples analysés par Claude Lecouteux, c'est parfois sous la forme d'animaux qu'apparaissent les génies du terroir dans les textes littéraires. Voir Claude LECOUTEUX, *Démons et génies du terroir*, Paris, Imago, 1995.

*celle ysle pouoit estre appellee l'Isle Non Sachant et li port pouoit estre appelez li Port Trouvez, dont ainsi furent puis appelez<sup>1</sup>.*

Dans cette exploration, les naufragés découvrent un port naturel qu'un marin propose d'appeler Port Trouvé ; par la même occasion, il nomme pour la première fois l'espace insulaire tout entier, qu'il désigne comme l'Île Non Sachant. L'imposition du nom marque emblématiquement la conquête définitive par l'homme qui dompte et apprivoise la nature. Elle constitue une étape capitale dans le processus de civilisation de l'île, qui est ainsi soustraite à l'état sauvage. Le nom d'Île Non Sachant se rapproche d'autres toponymes arthuriens – tels que les Lointaines Îles ou l'Île Perdue<sup>2</sup> – qui soulignent l'éloignement de l'espace insulaire, à cela près qu'il fait référence à l'idée de connaissance plutôt qu'à la dimension spatiale. L'ancien français permet une double interprétation de « nonsachant », qui peut avoir aussi bien un sens actif que passif. L'Île Non Sachant est « ignorante », puisqu'elle ne connaît pas la civilisation de la terre ferme, et « ignorée », en tant qu'île vierge encore inexplorée. Elle est à la fois « à l'état de nature » et « inconnue ».

Au Moyen Âge, les modèles les plus évidents pour un récit de fondation – comme celui qu'offre le premier épisode de la ver-

<sup>1</sup> Version cardinale, épisode I, ms. Arsenal 5229, fol. 23ra. Traduction : « Ensuite, ils explorèrent l'île de tous côtés et ils constatèrent que les bois et les rivages étaient très agréables et entourés de hautes falaises. Les marins explorèrent le littoral de tous côtés et virent des échancrures qui pouvaient permettre l'arrivée et le départ des embarcations. Alors l'un dit à l'autre que ce port naturel était extraordinairement beau et bon. L'un des marins dit que cette île pouvait être appelée Île Non Sachant et que le port pouvait être appelé Port Trouvé, comme ils furent ensuite appelés. »

<sup>2</sup> Les Lointaines Îles sont la patrie de Galehaut, aussi bien dans le *Lancelot* que dans le *Tristan en prose*, tandis que l'Île Perdue est le lieu où Galehaut séjourne avec son ami dans le *Lancelot en prose*.

sion cardinale – sont l'*Énéide* et la conquête de l'Angleterre par Brutus (*Historia regum Britanniae* de Geoffroy de Monmouth et *Roman de Brut* de Wace<sup>1</sup>). À la différence d'Énée qui combat les Rutules ou de Brutus qui affronte des géants, les ancêtres de Séguant ne doivent pas entreprendre de guerre : l'Île Non Sachant est inhabitée. Le nouvel espace insulaire n'est pas conquis : il est découvert par hasard. Le motif de la fondation d'une ville après un périple s'est croisé avec le schéma narratif de la tempête et du naufrage, bien attesté dans la littérature arthurienne. Dans des textes comme *L'Histoire du Saint-Graal* – et en moindre mesure *La Quête du Saint-Graal* et le *Tristan en prose* – les îles ne sont que des étapes où les personnages subissent des épreuves pour repartir ensuite sur la mer, alors que, dans la version cardinale de *Séguant*, les ancêtres du héros éponyme s'établissent sur l'Île Non Sachant et y fondent une ville.

### **L'île de l'enfance : le berceau d'un héros « nonsachant »**

Après le premier épisode qui raconte le naufrage et l'organisation de la vie des naufragés sur l'île déserte, le récit devient discontinu et fragmentaire dans les épisodes suivants. Dans le deuxième épisode, maître Antoine, le scribe de Merlin, lit certaines prédictions de l'enchanteur à Galehaut le Brun le Jeune, fils d'Hector le Brun le Vieux (l'un des deux chevaliers qui ont fait naufrage sur l'île). Le troisième épisode est incomplet du début à cause de la perte d'un feuillet. Il commence au milieu d'une bataille dans laquelle Galehaut et Hector le Brun le Vieux – les deux naufragés – prêtent main-forte au roi Arthur contre les Saxons : le lec-

---

<sup>1</sup> Comme le montre Francine Mora-Lebrun, l'histoire de Brutus est une réécriture de celle d'Énée : Francine MORA-LEBRUN, *L'« Énéide » médiévale et la naissance du roman*, Paris, PUF, 1994, p. 56-71.

teur ne peut en déduire ni le sort de l'île ni la façon dont les héros ont pu la quitter. Ce même épisode raconte les préparatifs d'un tournoi à Salisbury qui n'est pas relaté par la suite, mais dont on sait par les prophéties du deuxième épisode qu'il sera gagné par les deux chevaliers rescapés du naufrage. Dans le quatrième épisode, Merlin conduit ceux-ci à un monastère en Carmélide où ils rencontrent leurs deux fils ainsi que leurs deux femmes qui ont entre-temps pris le voile. Dans le cinquième épisode, le récit revient à l'Île Non Sachant, qui n'est plus une île sauvage, mais un espace bâti où s'élèvent des palais, des maisons et même une église. À travers ce lieu évanescent et merveilleux, le romancier médiéval a voulu donner au protagoniste une naissance, une enfance et une adolescence à l'écart, loin de la cour arthurienne. L'Île Non Sachant « *estoit moult loing des autres isles et si ne la savoit nuli* »<sup>1</sup> : elle est encore plus isolée que le lac de Lancelot ou la forêt de Perceval<sup>2</sup>. Pour Séguant, il ne s'agit pas d'un espace subaquatique et enchanté comme le lac de Lancelot, lieu visible seulement par les gens qui y habitent, mais d'un espace cerné par les eaux et connu seulement par ses habitants.

Le jeune Séguant, petit-fils de Galehaut le Brun le Vieux et fils d'Hector le Brun le Jeune, est ainsi introduit pour la première fois dans la fiction :

*Or dit li contes que Seguranz li Bruns, qui dessor ly avoit emprise la chace des lions qui estoient montez desor l'Isle Non Sachant, en fist tant par sa proesce, a l'aide des chevaliers de son lignage, qu'i en prist et occist une grant partie d'eulx. Et ceulx qui remestrent en vie n'oserent*

<sup>1</sup> Version cardinale, épisode I, ms. Arsenal 5229, fol. 22rb. Traduction : « était très loin des autres îles et, ainsi, personne ne la connaissait ».

<sup>2</sup> Sur l'éducation de ces deux héros, voir Madeleine PELNER COSMAN, *The Education of the Hero in Arthurian Romance*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1966.

*illec remanoir, ainçoiz s'enfuirent hors de l'isle ; et s'ilz fussent remez,  
Seguranz les eust tous [50ra] pris que un seul n'en fust ja eschapez<sup>1</sup>.*

Dès sa première mention, Ségurant sort victorieux d'un exploit : il libère son île natale infestée par des lions et suscite la ferveur populaire par son art de leur dresser des pièges. En montrant sa force et sa ruse dans cette épreuve, il gagne l'estime des membres de sa famille. C'est alors que son grand-père Galehaut le Brun le Vieux convainc son propre fils Hector le Brun que Ségurant peut être adoubé.

L'adoubement de Ségurant, qui se déroule toujours sur l'Île Non Sachant, marque son acceptation dans la communauté des adultes. La nuit de la Pentecôte, l'église du Saint-Esprit accueille Ségurant et quatre cents autres jeunes hommes pour la veillée d'armes<sup>2</sup>. Le lendemain, l'évêque célèbre la messe et bénit les armes. L'adoubement de Ségurant est entièrement placé sous le contrôle familial : le père s'occupe de l'organisation matérielle et se charge des dépenses, non seulement pour son fils, mais aussi pour ceux qui sont adoubés en même temps que lui ; le grand-père adoube le héros, en prenant ainsi le rôle de père spirituel dans son éducation. Selon la coutume, Galehaut le Brun le Vieux lui ceint l'épée, lui chausse l'éperon, puis lui donne la

<sup>1</sup> Version cardinale, épisode V, ms. Arsenal 5229, fol. 50ra-50rb. Traduction : « Maintenant, le récit raconte que Ségurant le Brun, qui avait entrepris la chasse aux lions qui étaient montés sur l'Île Non Sachant, s'appliqua tant par sa valeur et par l'aide des chevaliers de son lignage, qu'il en captura et tua une grande partie. Ceux qui restèrent en vie n'osèrent pas demeurer là et s'enfuirent hors de l'île, car s'ils étaient restés, Ségurant les aurait tous pris et aucun d'eux ne lui aurait échappé ».

<sup>2</sup> Pour ce rituel, qui remonte probablement au XII<sup>e</sup> siècle, voir Marc BLOCH, *La Société féodale*, Paris, Albin Michel, 1994 (première éd. 1939), p. 440 et Jean FLORI, *Chevaliers et chevalerie au Moyen Âge*, Paris, Hachette, 2004, p. 219-222.

“colée”, coup assené par le parrain généralement du plat de la main sur la nuque ou sur la joue du nouveau chevalier<sup>1</sup>.

Après la messe se déroule un tournoi pour encourager l'esprit de compétition parmi les nouveaux chevaliers. Ségurant se montre nettement supérieur par sa vaillance à tous les autres. C'est pendant ce premier tournoi qu'il se mesure dans une joute à son propre père, Hector le Brun le Jeune, qui a changé ses armes pour ne pas être reconnu. À la différence du grand-père, le père de Ségurant nourrit encore un doute sur la valeur de son fils. La joute lui montre de manière définitive non seulement que Ségurant est un adulte, mais aussi qu'il lui est supérieur dans le combat : désarçonné et blessé dans sa chute, Hector se déclare fier d'avoir pour fils un vaillant chevalier.

Non content d'avoir prouvé sa force à son père et à son grand-père, Ségurant veut conquérir l'estime d'un troisième membre de la famille, son oncle Galehaut le Brun le Jeune, le plus célèbre champion de son lignage. C'est alors qu'il quitte son île et part pour le Royaume Sauvage où Galehaut défend l'entrée d'un pont en se mesurant à tous les chevaliers qui s'y présentent (il s'agit de la coutume du « pas d'armes »<sup>2</sup>). Dans la joute, Ségu-

<sup>1</sup> À propos du rituel de l'adoubement, voir Marc BLOCH, *La Société féodale*, op. cit., p. 435-444 ; Georges DUBY, *La Société chevaleresque*, t. I : *Hommes et structures du Moyen Âge*, Paris, Flammarion, 1988, p. 129-142 ; Jean FLORI, *L'Essor de la chevalerie : XI<sup>e</sup>-XII<sup>e</sup> siècles*, Genève, Droz, 1986, p. 1-115 ; id., *Chevaliers et chevalerie*, op. cit. ; Dominique BARTHÉLEMY, *La Chevalerie : de la Germanie antique à la France du XII<sup>e</sup> siècle*, Paris, Fayard, 2007.

<sup>2</sup> Sur le « pas d'armes », motif narratif récurrent dans *Ségurant ou le Chevalier au Dragon*, voir surtout Evelyne VAN DEN NESTE, *Tournois, joutes, pas d'armes dans les villes de Flandre à la fin du Moyen Âge (1300-1486)*, Paris, École Nationale des Chartes, 1996, p. 53-54 ; Michel STANESCO et Michel ZINK, « Réception du roman et idéalité romanesque », in *Histoire européenne du roman médiéval. Esquisse et perspectives*, Paris, PUF, 1992, p. 153-174.

rant parvient à le désarçonner, tout comme il a renversé son père. Étonné d'avoir été vaincu, Galehaut reconnaît enfin que son neveu est meilleur chevalier que lui. Cette autre épreuve est récompensée par un don à la forte valeur symbolique : Galehaut offre à Séguant l'écu qu'il a reçu à son tour de l'empereur de Rome. L'effigie – un lion couronné – établit un lien entre le tout premier exploit du héros et la joute qui le consacre comme meilleur chevalier de la famille des Brun.

Ainsi, l'adoubement par Galehaut le Brun le Vieux et le don de l'écu par Galehaut le Brun le Jeune jalonnent la formation de Séguant à la chevalerie et le processus de sa légitimation par sa famille. Après le grand-père, l'oncle devient la seconde figure de père spirituel dans la vie du héros : la transmission d'armes crée un fort lien de parrainage chevaleresque<sup>1</sup>. En l'occurrence, ce lien se greffe sur la relation entre oncle et neveu, qui occupe une place privilégiée dans la littérature médiévale<sup>2</sup>. Comme de coutume, l'éducation du héros est déléguée par le père à un homme de confiance, dont le rôle est ici réparti entre les deux membres les plus proches de la famille<sup>3</sup>. Pour compléter sa formation, Galehaut instaure avec Séguant une relation de compagnonnage : il part avec lui combattre des géants. Au terme de cette dernière épreuve, il peut revenir dans son île et y être célébré.

Aucune figure féminine ne gravite autour du héros pendant sa jeunesse sur l'île : contrairement à Lancelot qui grandit sous la tutelle de la Dame du Lac et à Perceval, protégé du danger de la

<sup>1</sup> Voir Sophie ALBERT et Patrick MORAN, « Des parentés choisies : la transmission des armes dans trois romans en prose du XIII<sup>e</sup> siècle » (p. 179-210), *Viator*, 41 Multilingual, 2010.

<sup>2</sup> Dans le domaine arthurien, le modèle par excellence est celui d'Arthur et de son neveu Gauvain.

<sup>3</sup> Voir Jean FLORI, *Chevaliers et chevalerie au Moyen Âge*, op. cit., p. 219.

chevalerie par sa mère, Ségurant grandit dans un milieu masculin. Son père et son grand-père se soucient de sa formation à la chevalerie qui est parachevée par son oncle. C'est au cœur de l'île et sous l'égide des hommes de la famille que commence et s'achève son parcours initiatique.

### **Le choix insulaire pour un roman d'apprentissage**

Au début du récit, l'île est le miroir du héros : le sens premier de « nonsachant » est bien celui d'« ingénu », de « naïf », d'« ignorant ». De même que Perceval, Ségurant découvre progressivement le monde de la chevalerie, avec ses coutumes et ses règles. Comme dans un roman d'apprentissage, son parcours initiatique est scandé par plusieurs étapes, qui peuvent être lues comme des transpositions de rites de passage à l'âge adulte et des projections de pratiques initiatiques. Après son adoubement, Ségurant quitte la maison familiale à l'insu de son père qui l'en aurait empêché<sup>1</sup>. À travers cette transgression, le héros adolescent devient un véritable adulte, se dérobe à l'autorité paternelle et se livre seul au monde. Si l'espace clos de l'île représente l'enfance, la terre ferme, où s'étendent les espaces ouverts et illimités des forêts et des landes, peut figurer le monde des adultes. Quand le héros a prouvé sa valeur sur la terre ferme, par la joute victorieuse contre son oncle, il peut revenir, changé, dans son île natale et être accueilli dans la communauté des adultes.

En s'éloignant de l'île de son enfance, le héros perd son insouciance initiale et acquiert, d'épreuve en épreuve, une confiance excessive en lui-même. Il quitte ainsi une deuxième fois son île afin de prouver sa valeur à la cour du roi Arthur. Au

---

<sup>1</sup> Cela se vérifie aussi bien dans la version cardinale que dans les versions alternatives qui réécrivent les premiers exploits du héros.

tournoi de Winchester, il se fait remarquer par des exploits admirables, mais, pour éloigner ce héros qui pourrait être un allié redoutable du roi Arthur, la fée Morgane et l'enchanteresse Sibylle invoquent un diable qui prend l'apparence d'un dragon et sème la terreur sur le lieu du tournoi. Séguant franchit un mur de feu et se lance à la poursuite du monstre, en succombant ainsi au sortilège des deux mauvaises fées. Il tend tous les efforts de son corps et de son esprit vers cet objet fantomatique de quête qu'il ne pourra jamais atteindre : le dragon-diable est « *chose esperituele* »<sup>1</sup>, comme l'explique le narrateur, et ne peut pas être tué. Sans nouvelles de Séguant, ses compatriotes de l'Île Non Sachant partent à sa recherche, tandis que la cour arthurienne, abusée par les machinations perfides de Morgane, se demande si ce chevalier a réellement existé ou s'il ne s'agissait que d'un mirage.

Le jeune « nonsachant », qui vivait sur son île à l'écart, se laisse envahir par le désir de l'emporter sur tous, jusqu'à être pris au piège de son ambition quand il s'impose un but inaccessible et insensé, celui de chasser un dragon inexistant. Il présente une aberration typiquement héroïque : l'*hybris*. Par son orgueil et son ambition démesurés, il peut rappeler un autre héros de la légende arthurienne qui atteint la gloire avant de déchoir : Galehaut, le seigneur des Lointaines Îles. Après avoir soumis trente

---

<sup>1</sup> « Ce dragon ne pourroit il occire en nulle maniere du monde, car il estoit chose esperituele. Et li esperiz, bon ou mauvez qu'il soit, ne muert jamez : la char meurt seulement, ainsi com Merlin le tesmoigne appertement ça en arriere, quant il dist que, combien que sa char fust morte et pourrie, son esperit estoit vif... » (version cardinale, épisode XXX, ms. Arsenal 5229, fol. 126va). Traduction : « Il ne pourrait tuer ce dragon d'aucune manière, car il était une chose spirituelle, et l'esprit, bon ou mauvais qu'il soit, ne meurt jamais : seulement la chair meurt, comme Merlin en témoigne ouvertement ci-dessus, quand il dit que son esprit était vivant, bien que sa chair fût morte et pourrie ».

royaumes, Galehaut renonce à la conquête de Logres, voit toutes ses forteresses s'écrouler en une seule nuit, puis meurt de chagrin à cause de sa passion pour Lancelot<sup>1</sup>.

Il n'est pas anodin que ces deux héros soient originaires d'un espace insulaire. Comme Francis Dubost l'a montré, dans les textes littéraires médiévaux, l'île n'est pas seulement le lieu d'origine d'objets merveilleux (épées, armures, anneaux magiques), mais également d'êtres extraordinaires, comme si cet espace clos était propice à la conservation d'une généalogie fabuleuse<sup>2</sup>. L'île lègue à ces deux héros une stature merveilleuse, une grande ambition et un destin inégalé. Comme Galehaut, Séguant semble pendant un certain temps pouvoir être reconnu pour le meilleur chevalier de sa génération : sa renommée sur son île et ensuite sur d'autres terres se répand comme une traînée de poudre. Cependant, il finit par être écarté de la communauté des preux et oublié. Le parcours de ce héros insulaire, malgré son lignage prestigieux et sa valeur tôt reconnue, était dès l'origine miné par sa propre démesure qui le vouait à un échec certain.

Mais là où le parcours chevaleresque de Galehaut est couronné par une mort tragique, le destin de Séguant semble inaccompli : à la fin de la version cardinale, il poursuit encore son dragon illusoire. Plus que le Chevalier au Dragon, il est en fin de compte un chevalier sans dragon. Sa poursuite, qui traverse de

<sup>1</sup> Voir *Lancelot, roman en prose du XIII<sup>e</sup> siècle*, éd. Alexandre Micha, Genève, Droz, 1978-1983, § II, 17-27 ; XXXV, 1-3 (t. I, p. 10-17 : écroulement des châteaux de Galehaut ; t. I, p. 388 : mort de Galehaut) ; Jean FRAPPIER, « La Mort Galehaut » (1973), in *Histoire, mythes et symboles. Études de littérature française*, Genève, Droz, 1976, p. 137-147.

<sup>2</sup> Francis DUBOST, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XII-XIII siècles)*. Paris, Champion, 1991, t. I : *L'Autre, l'ailleurs, l'Autrefois*, p. 293-294.

nombreux manuscrits, serait vouée à demeurer inachevée, si un continuateur n'avait décidé d'en finir avec le monstre en lui donnant la mort<sup>1</sup>. Les divers continuateurs et remanieurs ont voulu pallier les imperfections de ce Sigurd-Siegfried inaccompli et de ses aventures inachevées. Selon les diverses versions, le héros triomphe du monstre, succombe après ses batailles victorieuses contre les Sarrasins, devient un roi de la Terre Sainte ou disparaît tout simplement dans la forêt. Parmi ces prolongements se démarque celui du ms. BnF, fr. 12599 dans lequel le héros, à la recherche d'une solution à son infortune, s'embarque à Winchester avec son fidèle écuyer Golistan : le navire les conduit sur l'Île Non Sachant où Séguant décide de partir pour la croisade<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> La mort du dragon est relatée dans le premier épisode de la version alternative de Londres-Turin, conservée par le ms. Londres, British Library, Add. 36673 et par le premier tome des manuscrits Turin, Biblioteca Nazionale Universitaria, L.I.7-9. Voir le second tome de notre édition.

<sup>2</sup> « *De l'autre part, entre Siguranz li Bruns et Golistanz chevaucherent tant qu'il furent venuz a son paveillon et illec descendent. Et entre ses chevaliers, a l'endemain, se partirent trestuit d'illec et chevaucherent tant qu'il furent venuz a Vincestre. Illec troverent une nef mult bien appareillie. Il se mistrent dedenz et furent tant en mer que li vent lor conduist a l'Isle Non Sachant. Il descendirent en seche terre a grant joie et a grant feste, mais quant Siguranz vit les lettres escriptes et entaillies en le mur de l'eyglise que disoient que l'apostoille de Rome le semonoit qu'il s'en alast dela la mer, il prist la croiz et comanda aparouillier son oirre et que a chief de l'an il passera la mer* » (fin de l'épisode complémentaire du ms. BnF, fr. 12599, fol. 282vb). Traduction : « D'autre part, Séguant le Brun et Golistan chevachèrent tant qu'ils arrivèrent au pavillon et, là, ils descendirent de leurs chevaux. Le lendemain, avec leurs chevaliers, ils partirent tous de là et chevachèrent tant qu'ils arrivèrent à Winchester. Là, ils trouvèrent une embarcation très bien préparée. Ils y entrèrent et naviguèrent tant que le vent les conduisit sur l'Île Non Sachant. Ils descendirent sur la terre ferme avec grande joie, mais, quand Séguant vit le message écrit et entaillé sur le mur de l'église disant que le pape l'incitait à traverser la mer, il commanda de préparer son voyage, car au bout d'un an il traverserait la mer ».

Ce récit accomplit une prophétie de la Dame du Lac qui annonçait à Ségurant un navire où il trouverait du réconfort. Ainsi le héros, après une longue errance, trouve-t-il tout seul le remède à son infortune : en prenant la résolution de partir pour la Terre Sainte, il redonne du sens à son existence jusque-là consacrée à la vaine poursuite d'un dragon-diable. Cette fin édifiante referme l'aventure en boucle : c'est dans l'église du Saint-Esprit – où le héros a été adoubé – qu'il mûrit sa décision en lisant l'appel à la croisade. Ce retour à l'île de l'enfance conduit le protagoniste à embrasser le futur héroïque qui lui était destiné dès sa naissance. L'île devient alors un lieu de rédemption, où le héros peut retrouver l'innocence de sa jeunesse, découvrir son véritable chemin et racheter le temps perdu à la recherche d'un leurre diabolique.

### Conclusion

L'invention de l'Île Non Sachant a permis au romancier médiéval de raconter l'adolescence d'un héros en marge des terres arthuriennes, sur le modèle des enfances de Perceval et de Lancelot. Le toponyme de ce nouvel espace insulaire évoque à la fois son état sauvage d'origine – terre vierge où peut s'inscrire la vie d'un nouveau héros comme sur une page blanche – et la situation de naïveté initiale de ce personnage ayant grandi dans l'isolement. Mais cette île n'offre pas seulement un berceau à un nouveau héros inconnu de la fiction arthurienne : elle est l'espace mémoriel où le protagoniste revient pour se confronter à son passé ; elle est le point de référence constant pour son parcours de formation à la chevalerie. Si elle signifie la coupure du monde, elle assure aussi le lien entre le héros et ses ancêtres ainsi que le passage de témoin de la valeur chevaleresque.

L'itinéraire du protagoniste semble reproduire un schéma tripartite qui reprend et détourne certains motifs féeriques. Le héros naît et grandit à l'écart, sur une île inconnue ; il explore ensuite le monde humain où il brille par ses exploits ; enfin, il s'éclipse, comme happé par un Autre Monde féerique, en suivant un dragon-fantôme. Sorti d'une île inconnue, le héros disparaît aussi mystérieusement qu'il est apparu et il est dès lors considéré par ses compagnons de fiction comme un être fictif, mirage produit par un enchantement. Par ces jeux d'illusion, le romancier médiéval a assuré la cohérence de son ouvrage avec les récits antérieurs qui ignoraient ce chevalier nouveau venu et se situaient pourtant dans le même cadre chronologique.

Le choix d'un espace insulaire offrait à l'auteur une plus grande autonomie et liberté par rapport aux romans précédents qui avaient déjà balisé les terres arthuriennes : les nouvelles aventures sur l'Île Non Sachant ne risquaient pas de contredire le *Lancelot* et le *Tristan en prose* auxquels *Séguant ou le Chevalier ou Dragon* empruntait l'univers romanesque. Par cette île féerique, l'auteur a renouvelé le récit topique de l'enfance du héros et a propulsé dans l'univers du roi Arthur un héros qui est censé surpasser Lancelot, Tristan et tous les autres chevaliers de la Table Ronde.

Emanuele ARIOLI