

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav románských studií

Diplomová práce

Bc. Eliška Frešerová

Échiquier, décomposition et transition dans le Lancelot-Graal

Šachovnice, rozklad a přechod v cyklu Lancelot-Graal

Chessboard, Decomposition and Transition in the Lancelot-Grail

Praha 2024

Vedoucí práce: prof. PhDr. Eva Voldřichová Beránková, Ph.D.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 17. 7. 2024.

Eliška Frešerová

Poděkování

Své poděkování bych chtěla věnovat vedoucí prof. PhDr. Evě Voldřichové Beránkové, Ph.D., za její podporu a že mi umožnila se v diplomové práci věnovat tomuto tématu. Dále Mgr. Matouši Jaluškovi, Ph.D. za jeho odborné vedení i velikou trpělivost a čas, které věnoval konzultacím i připomínkám k textu mé práce. A také Mgr. Pavlu Třískovi za všestrannou podporu i pomoc s jazykovou korekcí.

Abstract

Ce travail traite l'échiquier magique que l'on trouve dans le texte du *Cycle de la Vulgate*. Le but est d'examiner son rôle dans le récit afin de présenter une compréhension complexe de cet objet littéraire et en proposer une lecture symbolique. D'abord, le travail analyse toutes les occurrences de l'échiquier magique dans le récit et montre comment fonctionnent les interactions entre lui et les joueurs et joueuses. Les informations acquises sont ensuite confrontées aux théories du jeu de Roger Caillois et Jacques Henriot, ce qui révèle jusqu'à quel point ce « jeu » ne peut en fait pas être considéré un jeu. En ajoutant une démonstration de la place de l'échiquier dans l'imagination médiévale, où il symbolise souvent une escalade inattendue et dangereuse et un espace de transition, le travail mène à voir l'échiquier magique comme un symbole de la relation pervertie de Lancelot à sa propre identité et à son rôle à la cour arthurienne ainsi que dans la grande histoire de l'aventure de Saint Graal et du Salut.

Mots clés : Lancelot-Graal, littérature arthurienne, jeu d'échecs, identité, échiquier magique, La Forêt Perdue

Anotace

Práce se zabývá kouzelnou šachovnicí nacházející se v textu artušovské *Vulgáty*. Cílem je prozkoumat její roli v příběhu a následně představit komplexní interpretaci této literární rekvizity jakožto symbolu. Nejprve práce analyzuje všechny výskyty kouzelné šachovnice v příběhu a ukazuje, jak fungují interakce mezi ní a hráči. Získané informace jsou následně konfrontovány s herními teoriemi Rogera Cailloise a Jacquesa Henriota; při konfrontaci se ukazuje, že „hra“ na kouzelné šachovnici ve skutečnosti žádnou hrou není. S oporou v ukázkách postavení šachovnice ve středověké imaginaci, kde často symbolizuje nečekanou a nebezpečnou eskalaci a prostor přechodu, práce následně ukazuje, že kouzelnou šachovnici v artušovské *Vulgátě* je třeba vnímat především jako znak pokřiveného vztahu Lancelota k vlastní identitě a k funkci, kterou zastává na dvoře krále Artuše, stejně jako v příběhu o Svatém grálu a v celku „dějin spásy“.

Klíčová slova: Lancelot-Graal, artušovská literatura, šachy, identita, magická šachovnice, Forêt Perdue

Abstract

This work deals with the magical chessboard found in the text of the *Vulgate Cycle*. The aim is to examine its role in the narrative to present a complex understanding of this literary object and to propose a symbolic reading of it. First, the work analyzes all occurrences of the magical chessboard in the narrative and shows how interactions between it and the players function. The acquired information is then confronted with the game theories of Roger Caillois and Jacques Henriot, revealing to what extent this "game" cannot actually be considered a game. By adding a demonstration of the chessboard's place in medieval imagination, where it often symbolizes unexpected and dangerous escalation as well as a space of transition, the work leads to seeing the magical chessboard as a symbol of Lancelot's perverted relationship with his own identity and his role at the Arthurian court, as well as in the larger story of the Holy Grail and Salvation.

Keywords: Lancelot-Grail, Arthurian literature, game of chess, identity, magical chessboard, La Forêt Perdue

CI-GÎT GALEHAUT, SEIGNEUR DES LOINTAINES ÎLES,
ET AUPRÈS DE LUI REPOSE LANCELOT DU LAC,
QUI FUT LE MEILLEUR CHEVALIER JAMAIS ENTRÉ DANS LE ROYAUME DE LOGRES,
À L'EXCEPTION DE SON FILS GALAAD

Table des matières

1.	Introduction	9
2.	Un gieu dont tous li mondes parlera et le tenra a merveilles	14
2.a.	Choses terrienes, choses celestiels	14
2.b.	Par quele raison ceste merveille avint.....	18
2.c.	Conmanda li rois c'on aportast les eschés	19
3.	L'escechier qui si matoit les gens	22
3.a.	A qui en joerait je ?.....	22
3.b.	Un autre gieu ?	25
4.	Terre Estrange Soustenue.....	33
4.a.	Lez poinz de l'eschaquier doubler	35
4.b.	Noires, blanches	44
4.c.	Si s'esmerveille molt.....	49
4.d.	Chevaliers ne fu mie fais a gas	55
5.	Conclusion	60
6.	Bibliographie	65
6.a.	Sources primaires.....	65
6.b.	Sources secondaires	66
6.c.	Sitographie	67

1. Introduction

Dans le *Cycle de la Vulgate*, on trouve une scène où Lancelot délivre les demoiselles et les chevaliers de l'enchantement qui les forçait à danser la carole sans cesse (sauf pour manger et dormir). Cette scène riche en valeur symbolique est fréquemment mentionnée et examinée dans les traitées philologiques et littéraires. Un élément échappe pourtant, assez souvent, à une analyse qui ne soit pas superficielle. Il s'agit de l'échiquier magique – un échiquier qui joue de lui-même contre tout adversaire. Peut-être ce manque d'attention est causé par le fait que la présence de cet objet dans le récit semble superflue, mais selon ce mémoire, il s'agit d'une impression trompeuse. Le but de ce travail est de montrer d'abord ce qui fait de cet objet un peu oublié un objet littéraire d'une signification profonde pour la position de Lancelot dans le narratif, qui influence fortement les possibilités de lecture, et puis proposer une manière d'interpréter et penser l'échiquier magique pour enrichir notre lecture du héros de ce cycle arthurien.

La scène avec la carole enchantée et l'échiquier se trouve en fait deux fois dans la *Vulgate* : pour la première fois dans la partie *Les premier faits du roi Arthur*¹, qui remonte avant la naissance même de Lancelot, et pour la deuxième fois beaucoup plus tard dans la partie *La Quête de Lancelot*. Là, dans le cadre de l'épisode appelé « de la Forêt Perdue », à cause du nom du lieu où il se déroule, on trouve déjà la scène de la délivrance. La première occurrence raconte l'histoire de la création de ce lieu enchanté avec la carole et l'échiquier, et dit qu'une fois le roi Bohort (l'oncle de Lancelot) et son frère Guinebaut (celui n'est pas le père de Lancelot) chevauchait dans une forêt quand ils ont aperçu un groupe de très belles demoiselles qui étaient en train de danser la carole sur un petit pré. Il y avait aussi un chevalier âgé de plus ou moins cinquante ans, assis sur un fauteuil, avec une demoiselle, elle aussi assise. Guinebaut est immédiatement tombé amoureux de cette demoiselle, et quand celle-ci dit qu'elle voulait qu'une telle joie puisse durer à jamais, il propose de réaliser son vœu. En contrepartie, il demande que la demoiselle lui donne son amour pour le reste de sa vie ; elle consent, alors Guinebaut utilise ses pouvoirs magiques pour établir la carole de sorte que personne ne puisse s'en sortir (à l'exception des pauses pour

¹ Voir l'explication de la division de la Vulgate en différentes sections et parties et de leurs appellations sur la pages 12.

manger et dormir) jusqu'au moment où un chevalier viendra et rompra cet enchantement. Il doit être le meilleur chevalier au monde, qui n'avait jamais commis de trahison en amour, et en plus il doit être le fils d'une reine et un roi. Le roi Bohort décide d'enlever sa couronne et la laisser sur le fauteuil (que le chevalier âgé vient de libérer) pour le chevalier élu qui l'aurait méritée. Guinebaut reste donc avec la demoiselle qui lui demande de faire un autre jeu qui soit remarquable, et c'est pour ça qu'il crée l'échiquier magique jouant de lui-même et matant tout le monde sauf le chevalier prédestiné aussi à mettre la fin à la carole. À cause de ce lieu sans retour, le nom de la forêt est changé de Périlleuse à Sans retour.

Quand on retourne en ce lieu, il est déjà appelé Forêt Perdue, et c'est avec Lancelot qui se laisse prendre dans le tourbillon de la carole. Cette fois-ci le récit précise que tous qui ont jamais connu l'amour seront prisonniers de la carole, et présent aussi une description plus détaillée du pré : il y a jusqu'à trente pavillons très riches et beaux dressés devant une tour, et au milieu des pavillons on voit quatre pins hauts plantés autour un trône en ivoire. Le trône est couvert de soie sur laquelle une grande couronne en or est placée. Lancelot danse, et lors de la première pause, une demoiselle demande à Lancelot de s'asseoir sur le trône et lui donne la couronne ; tout le monde est alors délivré de cette folie. Un homme vieux se met à raconter à Lancelot l'histoire de l'origine de ce lieu, mais sa version est, dans certains aspects, différente de la version que l'on trouve dans *Les premier faits du roi Arthur*. Selon lui, ce n'était pas le roi Bohort, qui est venu avec Guinebaut, mais le roi Ban – le père de Lancelot, avec un clerc anonyme qui était son frère. Puis, les conditions que le chevalier élu doit remplir sont différentes : il doit être le meilleur chevalier au monde, mais aussi le plus beau au monde. En ce qui concerne les échecs magiques, il doit être plein de grâce et désiré et aimé plus qu'aucun d'autre, et être le meilleur joueur d'échecs. Après avoir écouté tout cela et appris comment l'échiquier fonctionne, Lancelot veut essayer de jouer contre lui, et, bien-sûr, il en sort gagnant.

Il semble que la carole enchantée est le sujet principal de cette scène, et c'est aussi la direction vers laquelle la plupart des textes mentionnant cette scène se dirigent. L'intérêt porté à la carole est adéquat, car il est dû au caractère emprisonnant de la danse – elle cause que la Forêt Perdue s'appelle ainsi, et en fait alors un lieu sans retour, ce qui est un motif fréquent et fréquemment étudié quant à la littérature arthurienne. En plus, la première version présente le nom Forêt Sans retour, qui fait allusion à un rapport avec une

scène extrêmement célèbre – le Val Sans retour ou Val des Faux amants. En plus, l’aventure principale dans la Forêt Perdue se limite à la carole : quand on réussit à rompre l’enchantement de la carole, tout le monde est sauvé – personne n’a besoin que Lancelot joue encore contre l’échiquier. Mais si l’aventure des gens emprisonnés se limite à la carole, la carole se limite à cette aventure ; en revanche l’échiquier, qui paraît ici superflu, dépasse d’une manière très intéressante la scène de la Forêt Perdue. D’autres scènes où l’échiquier revient et dont il est le point focal s’étendent presque jusqu’à la fin de la section Lancelot, et beaucoup de ces reprises exercent une influence importante sur le développement de l’histoire. Or ce n’est pas seulement le narratif qui est lié à l’échiquier magique, c’est aussi le personnage de Lancelot – le pouvoir magique de l’échiquier est uni avec la vie de Lancelot, non pas avec la durée de l’aventure à la Forêt Perdue.

Les premières parties de ce mémoire seront donc consacrées à des aspects de l’échiquier magique et son contexte narratif, qui peuvent être lus comme des démonstrations de son importance dans le récit. Puis, nous nous concentrerons sur l’échiquier lui-même pour répondre aux questions sur son fonctionnement et ses interactions avec tous les personnages qui rencontrent cet objet. Cette analyse montrera plusieurs aspects de l’échiquier magique qui mènent à voir sa présence dans le récit comme une occasion prometteuse pour approfondir notre compréhension du monde narratif de la *Vulgate* et d’identité de Lancelot. Finalement, suivant ces aspects, nous proposerons une lecture contextualisée de l’échiquier magique, qui met en lumière les implications narratologiques de la scène pour l’histoire de la vie de Lancelot dans son ensemble. Cette lecture sera supportée par des comparaisons de Lancelot à d’autres personnages des récits médiévaux différents ainsi que par un corpus des textes qui thématisent le jeu d’échecs. Nous voulons baser la symbolique de l’échiquier dans ce travail sur un contexte de pensée médiévale, mais le dépasser aussi – en s’inspirant p. ex. de la méthode des auteures de la publication *Thinking Through Chrétien de Troyes*² – en ajoutant des théories de jeu modernes afin de proposer une manière de penser l’échiquier magique comme un objet littéraire qui puisse enrichir notre lecture de la *Vulgate* telle qu’elle est présentée à nous aujourd’hui.

² STAHLJAK, Zrinka, et al. *Thinking through Chrétien de Troyes*.

En ce qui concerne le choix de l'édition du *Cycle de la Vulgate*, ce mémoire est basé sur le travail de Daniel Poirion et Philippe Walter.³ Comme le manuscrit de base, les éditeurs ont cherché un qui soit « cyclique » (c'est-à-dire qui contienne toutes les cinq parties de la *Vulgate* rangées d'après la chronologie de l'histoire), dont le texte soit de qualité et la date de copie la plus proche possible du milieu du 13^e siècle – la date approximative de la composition des textes.⁴ Finalement, le manuscrit de Bonn (Bonn. Universitäts- und Landesbibliothek, Hs S 526⁵) s'est montré le plus apte ; d'autres sept manuscrits ont servi comme des manuscrits de contrôle.⁶

Il faut aussi dédier quelques lignes aux appellations des sections et parties⁷ de la *Vulgate*, car il s'agit souvent d'un point de confusion. L'édition (et par conséquent ce travail) conserve les appellations du manuscrit de Bonn, qui correspond à la tradition critique en ce qui concerne les titres *Joseph d'Armathie* (la 1^e section, qui est souvent appelé aussi *l'Estoire del saint Graal*), *Merlin* (1^e partie de la 2^e section), *La Quête du saint Graal* (4^e section) et *La Mort du roi Arthur* (5^e section). En revanche, le *Lancelot* propre (3^e section) est présenté en quatre parties sous les noms *La Marche de Gaule*, *Galehaut*, *Première Partie de la Quête de Lancelot* et *Seconde Partie de la Quête de Lancelot*, tandis que la tradition critique le divise en trois parties : *Galehaut*, *Mélégant* et *Agravain*. Le titre *Les Premiers Faits du roi Arthur* est une invention d'un.e intervenant.e du manuscrit de Bonn, dont la forme normalisée est la *Suite du Merlin*.⁸

Les deux récits de la scène à la Forêt Sans retour (dans la partie *Les premier faits du roi Arthur*) ou la Forêt Perdue (dans la partie *Lancelot*) seront référés par les appellations substitutives « version 1 » et « version 2 » respectivement, malgré le fait que la chronologie de leurs écritures est à l'envers : les trois sections de la *Vulgate* qui sont aujourd'hui les trois dernières (selon l'ordre chronologique de l'histoire racontée dans la *Vulgate*) ont été écrites les premières. Ainsi, la section *L'Estoire de Merlin*, où on trouve la partie *Les premiers faits du roi Arthur* avec la Forêt sans retour (version 1), a été composée

³ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*. 3 tomes.

⁴ *Ibid.*, tome 1, pp. LXVII–LXVIII.

⁵ Voir <https://portail.bibliissima.fr/ark:/43093/mdata4ea0efb264cc659ce6933507ffe09bfec8e72519>

⁶ Pour la liste complète et le conspectus siglorum voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 1, p. LXXI.

⁷ Nous utilisons ici le terme « section » pour distinguer les cinq sections principales des « parties » créées par la subdivision des sections.

⁸ *Ibid.*, tome 1, p. LXIX.

après la section *Lancelot* et la scène de la Forêt Perdue (version 2).⁹ Les deux récits seront traités de manière égale quant à leur signification pour la *Vulgate* et sa lecture, et cela en accord avec ledit but de ce travail.

Les titres des chapitres de ce mémoire sont créés à partir des citations de la *Vulgate* ou des autres textes mentionnés ; il s'agit parfois de paraphrases, parfois les citations sont séparées de leurs contextes originaux, car le but était toujours de les utiliser pour exprimer l'idée centrale du chapitre donné.

Ce travail présente également quelques extraits de la poésie troubadouresque, dont la majorité est transcrite d'après les versions disponibles grâce au projet Corpus des Troubadours.¹⁰ Chaque poème numérisé par le projet dispose d'une cote de six chiffres, p. ex. 262,002 est la cote des vers célèbres *Lanquan li jorn son lonc en mai* (Quand les journées sont longues en mai) de Jaufré Rudel. Ces chiffres viennent de la base de données Bibliographia elettronica dei Trovatori¹¹ qui est construite à partir du catalogue *Bibliographie des troubadours* de Alfred Pillet et Henry Carstens (1932) et *Répertoire métrique de la poésie des troubadours* d'István Frank (1955). C'est pour cela que nous utilisons la forme traditionnelle des citations formé par la cote et l'abréviation du nom de la base de données, qui, pour ledit cas modèle, serait « BEdT 262,002 ». Nous avons choisi ce système pour proposer une manière simple et claire dont les lecteurs puissent trouver rapidement le texte entier d'un poème, ainsi que toutes les informations sur ses éditions, commentaires des éditeurs, etc., dans le cadre d'un projet bien accessible de qualité. En ce qui concerne les traductions, elles ont été créées par nous, sauf si indiqué autrement.

⁹ *Ibid.*, tome 1, p. LXI–LXII.

¹⁰ https://trobadors.iec.cat/contingut.asp?c_epigraf=01

¹¹ http://www.bedt.it/BEdT_04_25/index.aspx Voir aussi MENEGHETTI, Maria L. Presentazione. In : CARSTENS, Henry et PILLET, Alfred. *Bibliographie des troubadours*.

2. Un gieu dont tous li mondes parlera et le tenra a merveilles

Il est vrai que malgré la nature attachante de l'échiquier magique, à la première vue il n'est pas du tout évident qu'il s'agit d'un objet important pour le texte et le développement de l'histoire et qui mérite une analyse complexe. Après tout, ses occurrences sont rares ; on le retrouve dans quelques scènes, qui n'ont pas l'air très spécial et dont la plus complexe montre juste une autre épreuve de Lancelot. C'est pourquoi ce chapitre introductoire présente des arguments pour démentir cette impression en décrivant la manière complexe dont les échecs magiques sont ancrés dans le narratif de la *Vulgate*, afin qu'ils constituent son élément indispensable, et expliquer l'intérêt ici portée à l'échiquier. Beaucoup d'arguments ont été formulés dans l'article *L'épisode de la Forêt Perdue dans le Lancelot en prose* de Patrick Moran – ils seront repris ci-dessous en fonction du point de départ, et développés.

2.a. Choses terrienes, choses celestiels

Déjà la situation de la scène de la Forêt Perdue dans l'ensemble du texte de la *Vulgate* n'est pas quelconque. Elle se trouve dans une proximité immédiate de l'épiphanie du Graal à Corbénic et la conception de Galaad.¹² Comme écrit Patrick Moran, cet emplacement dans « le dernier tiers du Lancelot en prose » ne veut pas dire seulement que l'épisode est situé assez tard par rapport au contexte – les épreuves qui ont pour le but de montrer que Lancelot est un chevalier extraordinaire se sont toutes déjà déroulées

¹² Menés par la prophétie de la naissance de Galaad, le roi Pêcheur (ici appelé Pellès) et surtout la dame Brisane, la gouvernante de la fille du roi (la porteuse de Saint Graal), organisent une ruse pour faire Lancelot coucher avec la princesse – Brisane prépare un philtre qui cause à Lancelot une profonde confusion des sens : « il est ja tous mués si qu'il ne set ou il est ne comment il vint laiens, ains quide estre de vraiment en la chambre a Kamaalot. » (Voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 237.) C'est ainsi qu'ils veulent le faire croire qu'il allait se retrouver avec Guenièvre, tandis que c'est la princesse qui l'attend et avec laquelle il va passer la nuit.

dans les deux premiers tiers, la scène vient alors dans « un moment inattendu », ¹³ mais surtout qu'il s'agit de la partie de la *Vulgate* où se déroule la transition majeure de tout le cycle « du terreau courtois ... vers l'horizon mystique du Graal. » ¹⁴

Cette transition est apportée par la présence de Galaad et son histoire, qui marque le début du temps eschatologique en remplissant son rôle prédestiné et accomplissant la quête du Graal. Au moment où Galaad est amené à la cour du roi Arthur et réussit l'épreuve du siège périlleux, il se montre être le chevalier élu et le monde entier (son apparence et son fonctionnement) commence à changer. On voit l'introduction de la dichotomie des chevaliers célestes (quant à la cour du roi Arthur, ce n'est que le trio vierge ¹⁵ : Galaad et ses deux compagnons – Bohort et Perceval) et terrestres. Les derniers ont soudainement du mal à trouver des aventures – parce qu'elles sont désormais réservées au chevaliers célestes – et les choix qu'ils font sur leur chemin se relève être incorrectes, bien qu'ils soient basés sur les mêmes principes. E. g., quand Lancelot tombe sur un tournoi et décide d'aider ceux qui sont plus faibles. Plus tard, une recluse lui explique qu'il avait choisi mal, car il a aidé les chevaliers de la part du château, qui symbolisaient « pechié mortel » ¹⁶, tandis que ceux de la part de la forêt symbolisaient « la voie Nostre Signour, qui est plaine de vie et de verdour, ausi conme la forest estoit. » ¹⁷ Cela contrairement au fonctionnement préalable, où le château était un symbole positif de la courtoisie et la forêt était un symbole négatif de sauvagerie. Dans son article *La Déconstruction de l'espace dans le cycle du Lancelot-Graal*, Mihaela Voicu analyse ce moment transitif, et dit que plusieurs signes changent de valeur de la même manière du château et la forêt : Le jardin ou verger n'est plus le locus amœnus, un lieu de repos, mais celui de mort et d'épreuves. ¹⁸ La passivité a été une qualité négative car elle nuit à la prouesse, mais maintenant elle devient positive en tant que symbole de la soumission à la volonté de Dieu. ¹⁹ Voicu note aussi un changement d'apparence du monde de la Quête : tandis que dans le récit antérieur, surtout

¹³ PASTOUREAU, Michel. *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*, p. 91.

¹⁴ *Ibid.*, p. 87.

¹⁵ Ou plus précisément, « li doi virge et li tiers castes » (Voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 905.) – Le chevalier chaste est Bohort, qui a été trompé ; il a perdu sa virginité à cause d'un sortilège. (Voir *Ibid.*, tome II, pp. 1525–1526.)

¹⁶ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 1002.

¹⁷ *Ibid.*, tome 3, p. 1003.

¹⁸ VOICU, Mihaela. La Déconstruction de l'espace dans le 'Lancelot-Graal', p. 262. In : VOICU, Mihaela et VLADULESCU, Victor-Dinu (éds.). *La Chevalerie du Moyen Âge à nos jours. Mélanges offerts à Michel Stanesco*.

¹⁹ *Ibid.*, p. 265.

dans le Lancelot propre, on pouvait souvent rencontrer des marais – un espace ambigu, « symbole du mal ou au moins l’incapacité (ou absence de volonté ?) de distinguer le bien du mal » – dans la Quête il y en a plus. Pour encore réduire toute ambiguïté, les ermites, recluses ou demoiselles exégètes sont présentes partout.²⁰ Mais à part du changement de la valeur des signes, une autre transformation importante se présente – celle de la quête, le motif essentiel du récit. La quête des chevaliers célestes n’est plus orientée vers l’avenir, mais vers le passé, c’est-à-dire vers l’histoire du monde racontée dans la Bible.²¹ Eux aussi, plutôt que se déplacer par terre par le chevauchement typique, se déplacent souvent par navigation (ce qui partiellement concerne Lancelot, qui à un moment donné navigue avec Galaad). Voicu y voit la métaphore de la « mer de la vie » et du refuge de la nef-Église.²² Bref, ces glissements et changements sont des manifestations de la séparation nette entre verticalité/horizontalité et intériorité/extériorité²³ – la quête des chevaliers célestes est orientée verticalement et intérieurement (son but est le but spirituel chrétien – « Car la quête n’est pas de terriennes choses, mais de célestes »²⁴, explique un ermite à Lancelot) en opposition aux errements des chevaliers terrestres, qui chevauchent « sans aventure trouver qui a conter face. »²⁵ Ceux derniers sont totalement exclus de la participation au motif narratif de base du récit, dont la représentation peut-être la plus radicale est la scène célèbre où Lancelot témoigne à l’apparition du Graal tout en étant incapable de vraiment le voir.²⁶

Une comparaison avec une autre œuvre où un échiquier magique joue un rôle principal se propose ici. Dans *Walewein*, le roman néerlandais de moitié du 13^e siècle, un échiquier volant fonctionne comme l’impulse typique des récits arthuriens – arrivée de quelqu’un ou quelque chose à la cour du roi Arthur, perturbation de son ordre et appel à l’aventure. L’échiquier se montre à Arthur et éveille son désir de le posséder juste pour s’enfuir tout

²⁰ *Ibid.*, p. 263.

²¹ *Ibid.*, p. 265.

²² *Ibid.*, p. 264.

²³ *Ibid.*, p. 265.

²⁴ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 979.

²⁵ *Ibid.*, tome 3, p. 983.

²⁶ Peu après le début de la partie la Quête de Saint Graal, Lancelot se trouve dans la Forêt Gaste où il se met à se reposer devant une croix près d’une chapelle. Il entre dans un état de léthargie où il voit et entend ce qui se passe autour de lui, mais comme si rien ne l’intéressait. C’est dans ce demi-sommeil qu’il perçoit l’apparition du Graal, même une scène de guérison miraculeuse d’un chevalier malade, cependant il « ne se remua pour la venue del Saint Graal, ne ne fist samblant que riens l’en fust. » ; la raison de cela était, selon le récit, soit sa fatigue immense, soit « pechié dont il estoit souspris » ... (Voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 886.)

de suite. Mais cet échiquier montre en fait l'état décadent et le désordre de la cour arthurienne : Arthur demande aux chevaliers de lui apporter l'échiquier et en contrepartie offre la succession de son trône – son incapacité d'engendrer un successeur se révèle alors.²⁷ Puis, Arthur doit présenter sa proposition deux fois, mais aucun de ses chevaliers ne répond et n'accepte pas son appel – ici on voit « une indifférence générale, voire peut-être une faiblesse de la part des chevaliers d'Arthur ». ²⁸ Finalement, c'est Walewein²⁹ qui accepte l'aventure, or il ne part pas sans demander à Arthur de confirmer son offre. Cet échiquier montre la même opposition entre la cour arthurienne et le reste du monde, qui correspond à l'autre monde (avec ses aventures étranges et magiques), que nous venons de décrire par rapport à la *Vulgate*. L'état initial de cette opposition est l'autre=mal (les parties sauvages et inconnues du monde) vs. moi=bien (la cour) ; les chevaliers partent de la cour d'Arthur dans les forêt pleines des aventures pour les connaître et ainsi élargir la zone de l'ordre de la cour.³⁰ Or dans *Walewein*, l'échiquier, un objet de l'autre monde qui devrait apporter chaos pour inviter les chevaliers d'Arthur à le transformer en ordre, démontre par sa présence le manque d'ordre à la cour et à la fois se propose comme un modèle de de l'ordre courtois (car il vient d'un royaume fort où le roi, contrairement à Arthur, possède la capacité de jouer avec l'échiquier magique, ce que signifie remplir bien son rôle à la cour) et un instrument (car c'est grâce à l'aventure de l'échiquier que le roi Arthur peut désigner son successeur). De la même manière, dans la partie de la *Vulgate* qui commence dans le moment de l'engendrement de Galaad et notre scène de la Forêt Perdue, la cour ne signifie plus l'ordre, sinon désordre et non-fonctionnement – la forêt devient le symbole positive, et le château le symbole négatif.

²⁷ ADAMS, Jenny. « Pieces of power », p. 207. In : *The Journal of English and Germanic Philology* [en ligne], 2004, 2, 103.

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ Une version néerlandaise du nom Gauvain.

³⁰ Voir VOICU, Mihaela. La Déconstruction de l'espace dans le 'Lancelot-Graal', p. 255. In : VOICU, Mihaela et VLADULESCU, Victor-Dinu (éds.). *La Chevalerie du Moyen Âge à nos jours. Mélanges offerts à Michel Stanesco*.

2.b. Par quele raison ceste merveille avint

Puis, si on se concentre sur les évènements racontés dans le cadre de la scène de la Forêt perdue, on est mené à reconnaître leur statut exceptionnel. En premier lieu il faut souligner le fait qu'il y a deux épreuves qui attendent Lancelot, dont il réussit les deux. C'est vraiment une occurrence unique, puisque, dans l'univers de la *Vulgate*, s'il y a plusieurs épreuves concentrées sur un lieu, Lancelot ne peut jamais les achever toutes et complètement – il faut attendre son fils, Galaad. Ainsi « La Forêt Perdue est peut-être le seul cas où Lancelot est doublement le chevalier élu. »³¹ Mais la nature même des épreuves mérite également notre attention : d'abord, Lancelot délivre les dames et les chevaliers prisonniers de la carole enchantée, puis il vainc l'échiquier magique. Il s'agit ici donc des épreuves basées sur deux jeux courtois par excellence, emblématiques et chargés de symbolisme dans beaucoup d'œuvres littéraires médiévales où ils figurent. Ils symbolisent leurs « équivalents sérieux » (l'amour et la guerre) et disent les informations clés – « mettent en lumière ce qu'il y a de réglé et de déréglé dans l'univers chevaleresque ».³²

Un autre témoin de l'importance de la scène de la Forêt perdue est le fait que Guenièvre est son « point focal, »³³ tout comme elle l'est pour Lancelot. Elle est la raison pour laquelle Lancelot est emprisonné par la carole (car tout le monde qui aime ou avait jamais aimé est condamné à être saisi par l'enchantement), mais sa connexion avec l'épisode de la Forêt Perdue est encore plus profonde – elle est présente à son origine ainsi que à sa fin : Quand le roi Bohort (l'oncle de Lancelot) et Guinebaut, son frère (ou, selon la deuxième version, roi Ban et son frère, le clerc) ont rencontré la belle dame de laquelle Guinebaut/le clerc anonyme est tombé amoureux, ce qui est le moment qui mène à la création de la carole, les échecs et tout ce lieu enchanté, ils ont été sur ce chemin car ils ont été en train de retourner des noces de Guenièvre et du roi Arthur ; la dame et ses compagnes étaient en train de chanter une nouvelle chanson en l'honneur de la reine. Puis, enivré par la carole, Lancelot chante aussi une chanson dont le sujet est la reine (« Vous, vous la plus bele roïne des autres. »), et cela même malgré le fait que les autres prisonniers chantent

³¹ MORAN, Patrick. « L'épisode de la Forêt Perdue dans le Lancelot en prose », p. 92. In : *Questes* [en ligne], 2010, 18.

³² *Ibid.*, p. 87.

³³ *Ibid.*, p. 94.

quelque chose de totalement différent (« Voirement fait il bon maintenir amours. »).³⁴ Enfin, quand Lancelot a réussi les deux épreuves, la première chose qu'il fait est d'envoyer l'échiquier à Guenièvre comme un cadeau.

Finalement, on va mentionner une caractéristique de l'échiquier qui, quant à sa signification, n'appartient pas du tout au dernier lieu. Comme il sera bien visible dans la partie suivante de ce texte, l'échiquier ne perd pas son enchantement après avoir été vaincu par Lancelot. Il gardera ses capacités, toujours gagnant sauf si Lancelot est l'adversaire, jusqu'au moment de la mort de Lancelot : « Et duerra la force del giu tout son vivant. Mais a sa mort fauront volentiers si que ja puis ne joeront par ens. »³⁵ Cela veut dire non seulement que l'échiquier est l'unique objet magique dans la Mort du roi Arthur,³⁶ mais aussi qu'il s'agit de la seule aventure qui n'est pas achevée par Lancelot pour ne pas être achevée plus tard par Galaad non plus. C'est une aventure qui n'arrivera à sa fin qu'avec la mort de Lancelot.

2.c. Conmanda li rois c'on aportast les eschés

La scène a donc beaucoup d'aspects qui attirent justement notre attention, mais il faut se demander maintenant si l'échiquier magique n'est pas intéressant seulement dans le cadre de cette scène, c'est-à-dire grâce au rôle que cette scène joue dans le récit et non pas grâce à quelque chose qui soit propre à l'échiquier lui-même. Commençons par aborder le fait que, comme il a été déjà brièvement indiqué, ce n'est pas un objet ordinaire, mais un objet qui appartient à la cour – le jeu des nobles gens, qui sert tant à amuser les dames et les chevaliers qu'à enseigner les princes.

³⁴ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 267.

³⁵ *Ibid.*, tome 3, p. 324.

³⁶ Mener l'aventure de Saint Graal à sa fin veut dire mener toutes les aventures à leurs fins – achever l'âge des aventures. L'histoire de *La Morte du roi Artu* est confectionné des tournoiments récurrents où Lancelot se présente chaque fois d'abord comme un chevalier inconnu, puis tout le monde est surpris en découvrant qu'il s'agissait de Lancelot... Et après on y trouve déjà la culmination du conflit causé par la relation de Lancelot et Guenièvre et des batailles tragiques finales.

Ainsi, le jeu d'échecs est présent fréquemment dans la littérature médiévale, où il porte très souvent une valeur symbolique majeure. L'article Les échecs dans la littérature médiévale d'Alain Corbellari est un bon schéma de la présence des échecs dans la littérature médiévale, alors on va s'y appuyer. Selon lui, les genres où les échecs sont présents le plus souvent sont la chanson de geste (au moins dans 10 chansons de geste) et le roman courtois. Par « présence » il comprend les parties « longuement narrées », où les échecs jouent un rôle central dans des scènes importantes et ainsi dans tout le récit.³⁷ Les formes de cette présence sont diverses. Pour la littérature courtoise c'est « l'usage d'un vocabulaire emprunté aux échecs pour métaphoriser le jeu amoureux, »³⁸ pour la littérature didactique c'est surtout utilisation de jeu d'échecs comme une image de la société ou « comme un guide de comportement amoureux, »³⁹ et dans des chansons de geste, son usage est très souvent dans le cadre d'une scène violente⁴⁰ (E. g., une partie conflictuelle et son escalade vers violence physique ou une menace d'exécution comme dans Huon de Bordeaux). En ce qui concerne la littérature arthurienne, Corbellari reprend la liste des utilisations majeures du jeu d'échecs dressé par Emanuel Baumgartner dans La harpe et l'épée pour les répartir en 3 types :

1. Le plateau utilisé comme un bouclier par Gauvain dans Le Conte du Graal⁴¹
2. L'utilisation magique de l'échiquier – Outre l'échiquier traité dans ce texte, on trouve un autre échiquier jouant seul dans Perlesvaus (ou Le Haut Livre du Graal). Nous avons retrouvé une scène correspondante aussi dans Perceval en prose (ou Perceval de Didot). Il s'agit d'une scène dans un château étrange et vide, où Perceval trouve un échiquier splendide qui l'attire fortement. Il essaie donc de déplacer une pièce, et le jeu se met jouer contre lui. Perceval est maté trois fois, ce qui le fâche beaucoup ; en colère, il veut jeter l'échiquier par la fenêtre, mais une demoiselle apparaît à une fenêtre au-dessus de lui et se met à le prier de ne pas le faire. Il consent à condition qu'elle descende chez lui, ce qu'elle fait.

³⁷ CORBELLARI, Alain. « Les échecs dans la littérature médiévale », p. 40. In : *Ligeia* [en ligne], 2019, 1, n° 169-172. Outre les œuvres mentionnées ici ou encore plus tard dans ce travail, on peut mentionner encore p. ex. Floire et Blancheflor et Roman de Renart.

³⁸ *Ibid.*, p. 47.

³⁹ *Ibid.*, p. 50.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 42.

⁴¹ *Ibid.*, p. 45.

3. « Montrer de personnages jouant aux échecs lors de moment important du récit »⁴²
– Ici, Corbellari offre, à titre d'exemple, la partie de Tristan et Isolde qu'ils jouent sur le bateau où ils boivent aussi le philtre d'amour. On trouve cette scène seulement dans Tristan en prose (dans aucun autre texte tristanien médiéval), elle n'occupe guère espace textuel, mais il s'agit de jeu entre Tristan et Iseult juste avant qu'ils boivent du philtre d'amour : « Ung jour ainsi que Tristan estoit en mer et jouet aux esches avecques Yseult si eut soif et demanda a boire a Gouvernail... » (Paris. Bibliothèque nationale de France, Département des manuscrits, Français 112 (1), fol. 239rb). Malgré cette mention courte, il s'agit certainement d'un jeu d'échecs lors de moment important, voire le plus important du récit. Ainsi l'enluminure très célèbre du manuscrit mentionné exprime cette scène non seulement avec le philtre d'amour, mais précisément avec le jeu d'échecs.⁴³

On voit donc que l'échiquier magique de la *Vulgate* peut être rangé parmi les occurrences de type 2 (dont il est un exemple représentatif) et de type 3 (ce que nous venons d'expliquer dans les paragraphes précédents). La type 1 reste impertinent, mais il s'agit, après tout, de « la seule occurrence romanesque d'une telle utilisation, »⁴⁴ qui a été listée parmi les trois utilisation majeures grâce à son symbolisme très intéressant – Corbellari note que l'échiquier avec ses cases alternants, ce qui est un motif héraldique, renvoie aux armoiries réelles.⁴⁵ Nous voudrions ajouter ici que ce qui nous semble le plus remarquable dans cette scène n'est pas l'utilisation inappropriée de l'échiquier et les pièces par Gauvain, mais le fait que ces objets fonctionnent en fait comme un écu et des armes – l'échiquier réussi à absorber les coups et les pièces jetés à blesser les adversaires.

⁴² *Ibid.*, p. 46.

⁴³ Voir les informations sur le manuscrit ainsi que sa version numérisée sur le Portail Biblissima : <https://portail.biblissima.fr/ark:/43093/mdata3e3d095fec2ad16c560b477627acb89242b8f40a>

⁴⁴ CORBELLARI, Alain. « Les échecs dans la littérature médiévale », p. 45. In : Ligeia [en ligne], 2019, 1, no 169–172.

⁴⁵ *Ibidem.*

3. L'escechier qui si matoit les gens

3.a. A qui en joerait je ?

Dans son article mentionné plus haut, Patrick Moran consacre un passage aux échecs qui sont l'objet de ce travail, et il se demande à quel point s'agit-il vraiment d'un jeu. Le point de départ de son argumentation est la théorie du jeu de Roger Caillois, selon la définition duquel un jeu est « une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, et fictive ».⁴⁶ Puis, l'auteur confronte les échecs ensemble avec la carole à ces caractéristiques et en fait la conclusion suivante : « l'échiquier propose une activité qui n'est en rien incertaine : au contraire l'issue en est certaine, qu'on s'appelle ou non Lancelot, puisque dans un cas on perdra à tous les coups et dans l'autre on gagnera en permanence. La carole, elle, n'est pas une activité libre, puisqu'elle fonctionne à peu de choses près comme une prison dorée. Deux traits essentiels qui garantissent le plaisir ludique sont absents. »⁴⁷ Il semble alors que la nature ludique des échecs magiques, ainsi que celle de la carole de la même scène, est problématique. Nous pensons également que s'interroger sur la nature ludique des échecs (on va déjà abandonner la carole) est une stratégie cruciale pour commencer à aborder leur fonctionnement dans le texte, alors on va s'y arrêter pour un instant. Quant à la théorie du jeu, on va rester chez Caillois, mais ajouter aussi la théorie de Jacques Henriot formulée dans sa publication *Le jeu*⁴⁸, et on va examiner, en fonction des échecs magiques, les caractéristiques qui sont selon ces deux auteurs indispensables à une activité ludique.

Il faut deux personnes pour jouer aux échecs et, étant donné que la différence de la puissance physique ne compte point, dans la littérature médiévale il s'agit souvent d'un homme et une femme. Le symbolisme romantique et érotique du jeu est un des plus courants et il apporte souvent un motif qui est utilisé aussi par rapport à notre échiquier magique – le mat en angle, qui devrait signifier typiquement la culmination de la tension

⁴⁶ CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*, pp. 23–24. Cité dans MORAN, Patrick. « L'épisode de la Forêt Perdue dans le Lancelot en prose », p. 96. In : *Questes* [en ligne], 2010, 18.

⁴⁷ MORAN, Patrick. « L'épisode de la Forêt Perdue dans le Lancelot en prose », p. 96. In : *Questes* [en ligne], 2010, 18.

⁴⁸ Les deux auteurs s'appuient sur la publication célèbre de J. Huizinga *Homo ludens*.

érotique. (p. ex. voir Blakeslee) Comme l'échiquier magique ne permet qu'à une personne de jouer, nous sommes menés à écarter cet aspect pourtant si crucial de la symbolique de ce jeu. Puis, Jenny Adams dans son article *Pieces of Power : Medieval Chess and Male Homosocial Desire* attire notre attention sur le fait que ce ne sont seulement les relations hétérosexuelles qui sont exprimés par le jeu d'échecs ; il fonctionne souvent comme un canevas aussi pour la formation et la démonstration des relations sociales et hiérarchies patriarcales parmi les hommes.⁴⁹ Cet aspect reste pertinent un peu même dans le cas de notre échiquier magique, dans la scène où Lancelot y joue à la cour du roi Arthur. Nous parlerons de cette scène plus bas – pour l'instant commençons par nous familiariser avec toutes les occurrences de l'échiquier magique dans le récit d'une manière chronologique.

La présence de l'échiquier dans la scène de la Forêt perdue n'est pas unique et, ce qui est très important, Lancelot n'est pas le seul qui joue contre l'échiquier. Tout d'abord c'est la demoiselle pour laquelle l'échiquier a été fabriqué. Dans la version 1, elle a demandé Guinebaut de lui créer un autre jeu « que jamais ne porroit faillir et dont tous li mondes parlast après sa mort ». La version 2 précise que c'était parce qu'elle s'est mise à s'ennuyer par la carole, ce qui est bien compréhensible après « plus de 14 ans » de danse, et elle voulait l'annuler. Évidemment, d'après les termes de l'enchantement cela n'était pas possible. Elle a donc demandé au clerc (cette fois anonyme) de créer un « autre giu ... dont je me puisse esbatre et soit fait si soutilment que tout cil qui le verront le tiengnent a merveilles. »⁵⁰ Et ce n'est que la version 2 qui mentionne explicitement la demoiselle jouant contre l'échiquier. Elle a joué fréquemment contre l'échiquier tout en s'amusant bien, il semble, ironiquement, malgré sa connaissance du fait qu'elle ne peut jamais gagner : Au début, le clerc lui dit que l'échiquier gagnera toujours, mais elle semble ne pas y croire et essaye de le vaincre quand-même. Sans succès, elle pose de question sur le fonctionnement de l'échiquier, et le clerc l'explique de nouveau et ajoute l'information sur le chevalier élu. La narration de la version 2 se finit par les mots suivants : « Et quant ele ot longement joé et soi deduité au gieu des eschés si ne demoura mie apres granment qu'ele morut et li clers ausi. »⁵¹

⁴⁹ ADAMS, Jenny. « Pieces of power », p. 199. In : *The Journal of English and Germanic Philology* [en ligne], 2004, 103, n° 2.

⁵⁰ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p 322.

⁵¹ *Ibid.*, tome 3, p. 324.

Puis, c'est la partie de Lancelot à la Forêt Perdue, mais avant d'autres parties décrites dans le récit il faut prêter l'attention à deux occurrences de type différent, dont la première a été déjà brièvement mentionnée : Le matin suivant sa victoire, la première chose que Lancelot fait est d'envoyer un messenger à la cour du roi Arthur qui devrait apporter l'échiquier à Guenièvre en cadeau et raconter l'histoire de Lancelot à la Forêt Perdue. Puis, il s'en sort de la forêt, et après avoir subi une aventure peut-être la plus désespérée et violente de sa vie (nous allons nous y retourner plus tard), il rencontre un chevalier peut-être le plus détestable qu'il a rencontré dans sa vie, qui, sans détours, décapite une jeune fille et jette sa tête à Lancelot. Celui-ci, choqué, le combat et capture pour l'envoyer à la reine Guenièvre qui doit décider son sort. Ici, Lancelot se sert de l'échiquier comme une référence pour se nommer : « Tu diras a ma dame que le chevaliers qui les eschés li envoia t'i envoie. »⁵²

Une fois le messenger de Lancelot à la cour du roi Arthur a Camelot, l'échiquier est présenté solennellement à la reine : « Lors prent les eschés a tout l'escechier qui estoit en un fourrel de soie si s'ajenouille devant la roïne. »⁵³ Tout le monde s'émerveille de sa beauté et le messenger instruit le roi : « Sire, eslisiés celui chaiens qui plus en set, si le fai(c)tes joer et je vous di qu'il n'en saura ja tant qu'il n'en soit mates en l'angle. »⁵⁴ C'est Guenièvre qui se met alors à jouer, car elle est la meilleure joueuse de tous, mais elle perd plusieurs fois, à sa surprise et l'amusement des autres : « Lors commence la risee parmi le palais. Et quant il voient que la roïne ot le giu perdu si l'en vait li rois gabant. »⁵⁵ Le messenger avoue que Lancelot avait vaincu l'échiquier, à quoi le roi réagit en disant : « de proece ne de biauté ne de chevalerie ne se puet nus a lui prendre. » Il dit que l'échiquier est le meilleur cadeau que personne avait jamais offert à une reine, et qu'il faut que Guenièvre en remercie bien Lancelot.⁵⁶

Bientôt une fête suivant un tournoi se déroule à Camelot, où Lancelot est déjà retourné et y participe ; la reine fait apporter son échiquier⁵⁷ et ce sont le roi Baudemagu,

⁵² *Ibid.*, tome 3, pp. 344–345.

⁵³ *Ibid.*, tome 3, p. 327.

⁵⁴ *Ibid.*, tome 3, p. 328.

⁵⁵ *Ibidem.*

⁵⁶ *Ibidem.*

⁵⁷ L'histoire dit que « conmanda li rois c'on aportast les eschés, si joeroit aucuns de ces chevaliers, et la roïne le fist maintenant apporter », ce qui nous mène à penser que le roi Arthur avait d'abord commandé d'apporter un autre échiquier, normal, et puis la reine Guenièvre a fait apporter (son) échiquier magique. Dans cette occurrence les chevaliers n'ont donc pas été les joueurs des échecs magiques. (Voir *Ibid.*, tome 3, p. 399.)

l'empereur d'Allemagne, roi de Norgales et Gauvain qui essaient de jouer contre lui. Cette fois-ci personne n'explique qu'il soit impossible de vaincre l'échiquier et les joueurs sont surpris qu'il joue tout seul et si bien. La reine se laisse persuader de jouer de nouveau, ce qu'elle utilise comme un prétexte pour demander à Lancelot de jouer pour la venger. Il gagne et les autres sont si choqués par sa prouesse et sagesse qu'ils se signent.⁵⁸

La dernière trace de l'échiquier magique se trouve peu avant la fin de la partie Lancelot et le début de la Quête du Saint Graal ; on y joue pendant une festivité, en attendant Lancelot, pour chasser l'ennui, ce qui ne se montre pas comme une stratégie tout à fait efficace : « si i joerent ... mais tout cil qui i joerent furent mate. »⁵⁹

3.b. Un autre gieu ?

Comme nous avons déjà dit, Moran affirme que les parties contre l'échiquier magiques se définissent par la certitude quant à leurs résultats. Selon Caillois, la notion de certitude signifie « Un déroulement connu d'avance, sans possibilité d'erreur ou de surprise... », donc une violation d'un des principes constituants du jeu, qui « consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites de règles. »⁶⁰ Pour Henriot, le jeu est surtout une « structure organisée et distribuée dans le temps »⁶¹ qui « se définit comme une structure d'opérations possibles »⁶² Et c'est dans son description de ces opérations possible, du déroulement du jeu, où il parle en détail sur ce que Caillois appelle « possibilité d'erreur » ou « nécessité de trouver » : « la forme dramatique » du jeu.⁶³ Cela désigne que les « éléments successifs » du déroulement du jeu ne sont pas déterminés, « ne se présentent pas comme des segments qui s'enchaîneraient de façon nécessaire », mais « il y a entre elles comme des points d'indétermination relative

⁵⁸ *Ibid.*, tome 3, p. 400.

⁵⁹ Voir *Ibid.*, tome 3, 658–659.

⁶⁰ CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*, p. 39.

⁶¹ HENRIOT, Jacques. *Le jeu*, p. 28.

⁶² *Ibidem.*

⁶³ *Ibid.*, p. 26.

où le schéma se disjoint, où s'introduit, avec une sorte de contingence, la possibilité d'un choix et, dans certaines limites, d'une improvisation de la part du joueur. »⁶⁴

Il semble que le résultat de la partie d'échecs dans la Forêt perdue est bien certain : si Lancelot est le joueur, il gagnera toujours, si c'est n'importe qui d'autre, il perdra. Or ici nous décidons de ne pas être d'accord avec Moran, et c'est à cause de son point de vue. Son raisonnement nous semble valable seulement parce qu'il a adopté le point de vue d'un lecteur – pour nous, les lecteurs, c'est plus ou moins clair. Même si on ne lit pas la version 1 de l'origine de la Forêt Perdue, où le narrateur dit explicitement que Lancelot sera le chevalier élu, on sait qu'au moment donné où se déroule la scène, dans le cadre de la *Vulgate*, il est très probable que Lancelot est le chevalier prédestiné à gagner.⁶⁵ Nous pensons que c'est ce changement de perspective qui mène à voir les échecs comme une activité certaine, mais qu'il s'agit ici d'une conclusion tordue. Si on adopte la perspective de Lancelot à la Forêt perdue, la certitude du jeu est remplacée par son incertitude, car Lancelot, avant de jouer, ne peut pas être certain de son rapport prééminent à ces échecs. L'histoire de cet échiquier et son enchantement sont décrits à Lancelot avant sa partie, mais il ne l'approche pas avec une certitude de son statut de chevalier élu, sinon il serait un personnage orgueilleux⁶⁶ et cette scène irait contre les principes de base du narratif de la *Vulgate* (il arrive que le narrateur nous révèle par avance le dénouement d'une aventure ou l'identité des héros élus, mais ceux-ci ne s'approchent des épreuves tout en étant sûrs que ce sont eux, les élus). Que Lancelot approche la partie avec incertitude, c'est-à-dire comme une aventure pas différente des autres, est visible dans le texte, plus précisément dans son propos qui précède la partie : « Ore couvient, fait Lanselos, puis que je ceste aventure ai amenee a chief que je voie cele des eschés »⁶⁷ Et même les autres personnages n'étaient sûrs du résultat de cette partie, car « Quant cil de laiens virent ceste chose si le

⁶⁴ *Ibid.*, p. 31.

⁶⁵ Rappelons que les critères du chevalier élu disent qu'il doit être le « miudres chevaliers del monde » à qui « couvenoit estre de tel grasce qu'il n'eüst onques de ses amours fausé, si couvenoit qu'il fust fix de roi et de roïne. » (POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 1, p. 1143.), ou, selon la deuxième narration de la genèse des échecs, un chevalier « gracios et desirés et sera amés sor tous les autres. Et cil saura tant d'eschés et d'autes gius qu'il ne trouvera son pareil el monde de soutilleté. » (*Ibid.*, tome 3, p. 323–324.)

⁶⁶ En fait, l'ermite qui explique à Lancelot comment il a péché et comment il devrait se repentir, lui dit qu'il est orgueilleux, mais cela se rattache précisément à son péché, au fait qu'au lieu de suivre le Dieu, il a préféré de suivre son cœur qui désirait la belle Guenièvre. (Voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 977.)

⁶⁷ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 324.

tinrent a molt grant merveille. »⁶⁸ Le même principe est valable pour la première partie de Guenièvre,⁶⁹ celles des trois seigneurs, qui même ne savent rien sur l'impossibilité de gagner, et très probablement pour les chevaliers de la dernière mention de l'échiquier. Dans toutes ces occurrences, la condition d'incertitude du jeu est remplie. En revanche, en ce qui concerne la demoiselle à l'origine de l'échiquier, elle jouait aux échecs dans le cadre de la certitude, exactement comme le décrivent Caillois et Moran, et exactement comme le fait la reine pour la deuxième fois, quand elle connaît déjà le fonctionnement de l'échiquier, ainsi que Lancelot lors de sa partie à la cour.

Il faut aussi souligner qu'en ce qui concerne l'importance de la possibilité d'erreur et de la présence des « points d'indétermination », tout le monde qui joue contre l'échiquier en dispose. Tout le monde doit réfléchir sur la partie, inventer sa stratégie et réagir immédiatement aux coups de l'échiquier qu'il ne connaît pas d'avance. Après tout, les scènes qui décrivent les parties le font d'une manière bien dramatique et mettent l'accent sur l'effort du joueur ou de la joueuse. La demoiselle qui jouait fréquemment aux échecs magiques en s'amusant malgré ses pertes répétitives en est une preuve – elle s'amusait par le déroulement dramatique du jeu malgré son résultat prédestiné. Cet aspect est souligné aussi par la version 2 qui présente la condition que le chevalier élu doit être un excellent joueur d'échecs.

Un autre point de la définition parle de la séparation du jeu du reste de la vie ; selon Caillois, elle se manifeste à la fois par des limites spatiales et temporelles. Henriot dit que le jeu doit se dérouler dans un espace qui lui est destiné,⁷⁰ mais parce que sa théorie est basée sur la « structuration temporelle » du jeu, il ne prête guère attention aux aspects de la délimitation spatiale.

Selon Caillois, les limites physiques consistent dans des bordures, soit des plateaux, comme le damier ou précisément un échiquier, soit d'une piste, un stade ou d'une scène, etc.⁷¹ Quant à l'apparence physique des échecs magiques, rien n'indique qu'il soit différent d'un échiquier typique, sauf qu'il est extraordinairement beau et précieux – les pièces sont

⁶⁸ *Ibid.*, tome 3, p. 325.

⁶⁹ Il est vrai que le messenger, après avoir offert les échecs à la reine, dit que quelle que soit l'adresse de celle ou celui qui jouerait contre l'échiquier, personne ne peut le vaincre (voir la page 24), mais cet énoncé ne semble pas être une information sérieuse, mais plutôt un défi, une hyperbole – et la scène qui suit montre que c'est précisément comme ça que les paroles du messenger ont été compris à la cour.

⁷⁰ « Il se pratique quelque part, occupe une certaine place » (HENRIOT, Jacques. *Le jeu*, p. 19.)

⁷¹ CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*, p. 37.

« molt bel, l'une partie d'or et l'autre d'ivoire »⁷² (version 1), ou « d'or et d'argent les plus riches et les plus biaux que nus veïst ». Puis, l'échiquier lui-même est fabriqué « d'une precieuse pierre qui plus valoir de .M. livres »⁷³ (version 2). Mais dans l'apparence des pièces et du tableau il n'y a rien qui puisse faire penser qu'il s'agit d'un objet différent de tous les échiquiers quant à la manière de l'utiliser pour un jeu d'échecs classique, ce qui en fait le texte précise dans les deux versions, quand il informe qu'une fois les échecs préparés pour un jeu, tout est préparé comme il le faut pour chaque jeu d'échecs : « ...Guinebaus ot tout apareillié et l'escechier et les eschés que bien i peüssent joer tout cil qui joer i varent... »⁷⁴ (version 1), et « ...en tel manière com il doivent estre assis quant on en joe... »⁷⁵ (version 2).

Puis, une limite temporelle est celle du commencement et de la fin de la partie, sur lesquels les joueurs se mettent d'accord, souvent par avance. Mais ce qui est selon Henriot un fait crucial ici, c'est que le développement du jeu, ce qui se passe entre le commencement et la fin, peut aller seulement dans un sens – le jeu est irréversible, ce qui est la base de sa forme dramatique⁷⁶ que nous avons mentionnée plus haut. « Dramatique » parce qu'elle peut être comparée aux œuvres dramatiques, comme des romans ou pièces de théâtre : « Leur être forme une suite qui s'organise et ne se révèle que dans sa durée. Il en est de même pour le jeu ... un jeu est une structure fermée, mais temporelle. »⁷⁷ Puis, il s'interroge sur la caractéristique du temps dans lequel se déroule le jeu, et conclue qu'il s'agit du temps « théorique (abstrait), »⁷⁸ pour lequel les mesures objectives du temps sont impertinentes ; c'est également ce qui constitue la différence entre le jeu et le sport, car dans le sport le temps est objectif.⁷⁹ Même si, dans le cas des échecs magiques, il n'y qu'un joueur ou qu'une joueuse, le temps de la partie est bien délimité – tout le monde commence sa partie sciemment et avec l'intention de jouer jusqu'à la fin. Ce temps est aussi abstrait, car « on peut jouer aussi longtemps qu'on le désire »⁸⁰ et le déroulement du jeu n'est jamais renversé.

⁷² POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 1, p. 1143.

⁷³ *Ibid.*, tome 3, pp. 322–323.

⁷⁴ *Ibid.*, tome 1, p. 1143.

⁷⁵ *Ibid.*, tome 3, pp. 322–323.

⁷⁶ HENRIOT, Jacques. *Le jeu*, p. 26.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 29.

⁷⁸ *Ibidem.*

⁷⁹ *Ibidem.*

⁸⁰ *Ibidem.*

Puis, la liberté est décrite chez Caillois comme l'absence de toute contrainte qui force la personne à entrer en jeu ou à continuer avec le jeu : « ...il n'y a pas de doute que le jeu ne doive être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. » Ne pas être forcé d'y participer et d'avoir à tout moment la possibilité de retraite est « un des caractères fondamentaux. »⁸¹ En ce qui concerne Lancelot, la question de la liberté est un peu difficile. Il n'est pas forcé à jouer par aucun autre personnage ni par la forme de l'épreuve dans la Forêt Perdue – ce n'est pas en jouant qu'il délivre les demoiselles et les chevaliers de ce lieu sans retour, mais en s'asseyant sur le trône... Mais quand il dit qu'il voudrait voir l'aventure des échecs, il dit aussi que c'est « car autrement n'en porroie je aler de chaiens que je n'en eüsse honte. »⁸² Le fait qu'il s'agit d'une aventure annule pour Lancelot toute liberté, car les valeurs chevaleresques ne lui permettent pas de se retourner en face d'une aventure, comme il ne l'a fait pas à l'entrée de la Forêt Perdue, où, bien qu'averti plusieurs fois par une inscription, et puis par son valet, par un ermite et enfin par une demoiselle, il a dû y aller, car « ce seroit trop grans recreantise que je eüsse paour devant que je seüsse pour coi. »⁸³ Quand il joue pour la deuxième fois, à la cour du roi Arthur, il s'agit également d'une situation dans laquelle même s'il n'est pas vraiment forcé à jouer, il ne lui est pas possible de refuser de jouer, car la reine lui a demandé de le faire – de le faire pour la venger, en plus. En revanche, en ce qui concerne les autres personnages qui jouent contre l'échiquier, leurs choix de jouer ou pas sont vraiment libres.

Le point suivant de la définition est consacré à l'importance des règles : « activité réglée » signifie une activité restreinte par des règles. Or, ce dernier point n'est plus valable si on parle des jeux où on simule quelque chose, où on entre le domaine de la fiction. Dans ce cas, la base du jeu n'est pas construite par des règles, mais par sa nature fictive : « ...je dirais qu'ici la fiction, le sentiment du comme si remplace la règle et remplit exactement la même fonction. Par elle-même, la règle crée une fiction. »⁸⁴ Selon Caillois, le jeu alors doit être « ou réglé ou fictif. »⁸⁵ Les échecs magiques appartiennent à la catégorie du jeu réglé, mais en outre de règles générales du jeu d'échecs, qui disent comment jouer, il est restreint par des règles qui fixent quelle personne peut gagner. Les deux groupes des

⁸¹ CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*, p. 36.

⁸² POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 324.

⁸³ *Ibid.*, tome 3, 267.

⁸⁴ CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*, p. 40.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 41.

règles sont bien définis et réalisables, ce qui veut dire que ce jeu est conforme à ce point de la définition.

Par « activité improductive » Caillois entend une activité dont rien de nouveau n'est issu, mais seulement en ce qui concerne les créations physiques. Il dresse une comparaison du jeu avec l'art et le métier en mettant au premier plan des nouveaux objets où moyens (comme rémunération) qui résultent des deux dernières activités, contrairement à la première, de laquelle rien (de physique) ne naît. Les jeux d'hasard fonctionnent aussi de cette manière ; il semble que des nouveaux moyens sont produits, cependant il ne s'agit que de leur redistribution parmi les joueurs. Le jeu peut être « lucratif ou ruineux », mais « demeure rigoureusement improductif. La somme des gains, dans le meilleur cas, ne saurait être qu'égale à la somme des pertes des autres joueurs »⁸⁶ Henriot décrit cette caractéristique du jeu par une expression apte : « une forme d'activité désintéressée.⁸⁷ »⁸⁸ Nous ne voyons aucune partie où le jeu serait productif dans le sens de cette définition. Le seul cas qui se rapproche un peu de cette notion de productivité est la partie de Lancelot à la Forêt Perdue où il obtient l'échiquier après l'avoir vaincu. Mais l'échiquier n'est pas un objet nouveau créé par le processus du jeu, ni nous ne pouvons le voir comme une sorte de rémunération, car Lancelot ne joue pas afin qu'il l'obtienne.

Tous ces aspects différents servent à décrire le jeu, de dire comment il est, mais quel est le fond du jeu ? Selon Caillois, ce qui est en fait le plus important en jugeant de la nature ludique d'une activité, c'est que son sens devrait être en elle-même : « Le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même. »⁸⁹ « Le jeu est occasion de dépense pure : de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et souvent d'argent, pour l'achat des accessoires du jeu ou pour payer éventuellement la location du local. »⁹⁰ On dépense quoi que ce soit et en échange on reçoit le jeu, qui est une source de joie et amusement, comme il a été déjà dit. Cela implique que la logique et le sens des règles du jeu sont suivants : « Le jeu n'a pas d'autre

⁸⁶ *Ibid.*, p. 35.

⁸⁷ Il faut néanmoins préciser que ce qui est selon Henriot la différence la plus importante entre le jeu et le travail, c'est la contingence du déroulement et l'espace vide qui doit être rempli par le choix – cela est présent dans le jeu, mais absent dans le travail. Curieusement, ce caractère « désintéressé » de Henriot s'oppose à une partie importante et innovative de la théorie de Caillois – son inclusion des jeux d'hasard. Un jeu d'hasard est une activité tout à fait intéressée. Mais même dans le cadre de la théorie de Caillois, la place accordée au jeu d'hasard cause plusieurs problèmes : pour noter brièvement un exemple, on peut mentionner le paradoxe de la notion de la liberté chez ce type de jeu qui cause la dépendance, laquelle puis force les joueurs à y participer.

⁸⁸ HENRIOT, Jacques. *Le jeu*, p. 22.

⁸⁹ CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*, p. 38.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 36.

sens que lui-même. C'est d'ailleurs pourquoi ses règles sont impérieuses et absolues : au-delà de toute discussion. Il n'y a aucune raison pour qu'elles soient comme elles sont plutôt qu'autrement. »⁹¹ Est-ce que les échecs magiques offrent une opportunité de dépenser le temps et l'énergie, etc., pour obtenir joie et amusement ? En ce qui concerne Lancelot dans la scène de la Forêt Perdue, le sens du jeu d'échecs est dans son épreuve – il joue pour savoir s'il est le chevalier élu et le jeu sert à confirmer ses quatre qualités. Pour la deuxième fois, il joue pour montrer sa précellence à la cour. En plus, les règles qui définissent la personne capable de gagner sont telles pour une raison spécifique et immuable – pour destiner le jeu à Lancelot. Il y a des occurrences où la partie d'une joueuse ou un joueur remplit la première condition – le jeu est une source d'amusement (comme c'est le cas p. ex. pour la demoiselle à l'origine de l'échiquier magique, Guenièvre en jouant pour la première fois, ou les gens de la dernière mention de l'échiquier, qui jouent avec l'intention de s'amuser), mais même dans ces cas, la logique des règles n'est pas autonome, sinon elle dépend de Lancelot.

Comment joue-t-on alors aux échecs magiques ? C'est une activité incertaine sauf si on est la demoiselle à l'origine des échecs, qui jouait souvent bien qu'elle sût qu'elle ne pouvait pas gagner, ou Lancelot et Guenièvre lors de la fête à la cour de Camelot. Le déroulement d'une partie contre les échecs fonctionne exactement comme un jeu devrait fonctionner – c'est un espace pour l'improvisation, le choix, et les erreurs, même si on connaît l'issue du jeu, car on ne sait jamais comment sera le jeu. La même chose tient en ce qui concerne la question de la séparation et la délimitation des échecs, et de leur irréversibilité et ancrage dans le temps qui est abstrait. Or, la condition de la liberté n'est plus si claire – il semble que c'est une activité libre pour tout le monde sauf Lancelot, pour lequel c'est d'abord une aventure, puis une requête de la reine, sa dame, alors dans les deux cas une activité à laquelle il doit se consacrer s'il ne veut pas abandonner les valeurs de la chevalerie et la courtoisie. Puis, si on se demande sur le caractère réglé et improductif des échecs, là de nouveau il est possible de dire qu'il s'agit d'un jeu.

Les échecs sont donc conformes à quelques points de la définition du jeu, ce qui dépend souvent de qui est le joueur à un moment donné. Cependant ils ne remplissent pas la condition la plus importante : ils ont d'autre sens qu'être un jeu – c'est un objet qui confirme les qualités chevaleresques de Lancelot devant lui-même comme devant toute la

⁹¹ *Ibid.*, p. 38.

cour du roi Arthur, c'est un signe, et ses règles sont (seulement d'une partie, mais quand même) dirigés par ce sens.

Pour déchiffrer ce signe, il faut se concentrer maintenant sur les points dans lesquels l'échiquier magique peut en fait être caractérisé comme un jeu. Et on voit que même dans ces cas, le caractère ludique des échecs n'est pas tout à fait « normal ». Nous venons de dire qu'il y a des occurrences où les personnages jouent contre l'échiquier avec l'intention de s'amuser, mais est-ce que le jeu fonctionne vraiment comme une source de l'amusement, et si oui, de quelle forme d'amusement est-il possible de parler ? Par exemple, à la cour du roi Arthur, la reine est frustrée par le jeu et les autres s'amuse par leurs moqueries... Il semble alors qu'il y a un aspect étrange ou dérangeant, que nous allons examiner maintenant.

4. Terre Estrange Soustenuue

La partie mentionnée de Guenièvre est la plus intéressante pour commencer à aborder la question de cet aspect dérangeant. On voit que ce jeu est bien amusant, mais non pas pour la reine, mais pour le roi et les gens de la cour. Comme Guenièvre n'arrive pas à gagner et a de la peine à jouer si bien qu'elle ne le fait normalement, les autres rient et se moquent d'elle. Il est donc possible d'y distinguer une sorte de perversion d'amusement – les personnages ne sont pas amusés au propre par le processus du jeu et la suspense, mais grâce à être en train de regarder quelqu'un pour qui le jeu est une source de souffrance. Puis, c'est la partie de Lancelot à la cour d'Arthur, où on s'attendrait à une véritable scène d'esprit ludique, dramatique et amusante, mais où en revanche on voit un choque, voire effroi que ressentent les spectateurs en voyant Lancelot gagner. Pour lui cette partie est amusante, nous supposons, mais cela n'est qu'une conséquence éphémère du jeu – ce qui en réalité surgit de cette partie, combinée avec des louanges que prodigue le roi Arthur à Lancelot,⁹² est jalousie et haine : « De ceste parole que li rois Artus dist furent molt courecié li compaignon de la Table Ronde si qu'il en haïrent puis Lanselot, de tels i ot, de mortel haïne. »⁹³ Tout comme la reine Guenièvre, Lancelot est séparé par la partie d'échecs du reste de la société de la cour et posé contre elle ; l'amusement est tordu également, et devient quelque chose d'inattendu : dans ces deux cas une moquerie et un conflit.

Nous pensons que le processus qui mène à cette perversion est la démesure ou l'escalade. L'échiquier semble entouré par des occurrences d'une intensification exagérée, or commençons par la carole, dont la nature dérégulée donne l'impulsion à la création de l'échiquier. La demoiselle a voulu que le clerc fasse un autre jeu, car la carole infinie a

⁹² Cette scène se déroule après que Lancelot s'est présenté comme le meilleur chevalier lors d'un tournoi (un motif typique et répétitif dans toute la littérature arthurienne qui parle de Lancelot) et après qu'il a raconté ses aventures les plus récentes (sauf celle de Corbénic...). Le roi commence à l'exalter, ce qui n'est rien de nouveau, mais cette fois-ci il utilise des expressions très fortes, en disant que Lancelot apporte plus de valeur à sa cour que ne le fait plus de moitié des autres chevaliers. (Voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 405.)

⁹³ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 405.

suscité un fort ennui⁹⁴ chez elle (selon la version 2, tandis que la version 1 ne mentionne pas aucune raison spécifique). Mais c'est déjà à l'origine de la carole où il est possible de voir le même phénomène. Quand Guinebaut/le clerc anonyme arrive au pré où la belle demoiselle était en train de se réjouir en regardant la carole de ses compagnes, elle a dit « que molt seroit bone eüree qui tel joie porroit avoir tous les jours de sa vie »⁹⁵ – une exclamation hyperbolique, néanmoins pris au sens propre par Guinebaut/le clerc anonyme. On lit (dans la version 2) même que la demoiselle a consenti à la création de la carole magique partiellement grâce au fait qu'elle ne croyait pas que le clerc fut vraiment capable de faire ce qu'il avait promis.⁹⁶

La partie de Lancelot à la Forêt Perdue contient aussi une escalade vers l'exagération. La réussite de l'épreuve et la confirmation de l'exceptionnalité de Lancelot ne sont pas les seuls résultats de ce jeu – l'homme qui raconte à Lancelot l'histoire de la carole et de l'échiquier lui dit aussi, après lui avoir offert le dernier : « Si saciés vraiment puis que vous n'avés esté ci mates vous ne serés jamais mates ne conquis par armes nient plus que vous avés esté mates par eschés, et c'est une chose qui malt vous doit asseürer. » Ce qui est très réconfortant et important pour Lancelot, car « ne onques mais chose n'oï qui tant l'asseürast. »⁹⁷ Or, cela est une assurance fausse – comme nous avons déjà mentionné, ce qui attend Lancelot après sa sortie de la Forêt la contredit tout de suite : Lancelot est saisi par un groupe de chevaliers, battu et jeté dans un puits plein des coulevres venimeuses, où il manque de mourir grâce à une demoiselle qui le sauve.⁹⁸ En plus, il est vaincu plus tard par Galaad lors d'un combat.

Les points d'indétermination et la possibilité de faire des erreurs sont aussi multipliés jusqu'à l'extrémité, car on peut faire autant d'erreurs que l'on veut sans

⁹⁴ La question du temps dans le cadre de cette scène est très intéressante : Est-ce que les danseuses et danseurs de la carole perçoivent l'écoulement du temps et savent qu'il y a déjà 14 ans qu'ils sont là ? Le texte dit explicitement que « la folie » de la carole a causé la perte du sens et de la mémoire, mais Lancelot essaye de s'asseoir sur le trône parce qu'une demoiselle le lui a demandé – une demoiselle qui est consciente de la possibilité de la délivrance. Elle doit alors percevoir l'écoulement normale (i. e. le même comme dans le reste du monde) du temps, ce qui doit être le cas également pour la demoiselle à l'origine de la carole, car au moment donné elle s'est commencée à s'ennuyer.

⁹⁵ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 1, p. 1141.

⁹⁶ *Ibid.*, tome 3, 321.

⁹⁷ *Ibid.*, tome 3, 325.

⁹⁸ Voir *Ibid.*, tome 3, 331-338.

influencer le résultat du jeu. On peut faire n'importe quoi⁹⁹ et le résultat sera toujours le même, et c'est ce qui mène à l'amusement pervers lors de la partie de la reine.

4.a. Lez poinz de l'eschaquier doubler

Où peut-on chercher une source de cette escalade ? Nous avons dit que quant à la manière dont l'échiquier magique est physiquement constitué, il n'est point différent (sauf sa beauté exceptionnelle) de tout autre échiquier, et qu'il n'y a rien de spécial en ce qui concerne ses limites et comment il délimite l'espace du jeu. Mais pour le moment cela était une conclusion trop simplifiée. Parce que, bien que cet énoncé soit vrai, chaque échiquier peut être vu comme un symbole d'un espace beaucoup plus vaste que l'échiquier lui-même, et c'est grâce au motif de cases à couleurs alternants, que l'on rencontre souvent en rapport avec une idée du changement de proportions, ou précisément l'amplification, et la transition. Pour montrer des exemples différents des connotations de l'échiquier et les idées mentionnées, nous nous appuyons sur des traités théoriques et didactiques qui parlent du jeu d'échecs et ont été écrits au courant du 13^e siècle (c'est-à-dire à une époque plus ou moins contemporaine à l'écriture de la *Vulgate*) ou avant. Nous ne voulons dire que les concepts que nous sommes prêts à citer de ces textes ont été connus par les auteurs de la *Vulgate*, ni qu'ils peuvent être utilisés pour « expliquer » comment les lecteurs et lectrices médiévaux ont pu percevoir les échecs dans la littérature. Nous les utilisons parce que la compréhension des connotations et fonctionnements de l'échiquier dans ces textes peut être un modèle pour la compréhension de l'échiquier magique dans le narratif de la *Vulgate*.

Commençons par la notion d'amplification et la lecture d'un traité médiéval de la seconde moitié du 13^e siècle extrêmement célèbre – *Liber de moribus hominum et officiis nobilium ac popularium super ludo scacchorum* (Le livre des mœurs et des devoirs des nobles et du peuple à travers le jeu d'échecs), écrit par l'auteur dominicain italien Jacques

⁹⁹ Ici nous employons ces mots dans un autre sens que Henriot qui utilise cette expression pour décrire un comportement qui transgresse les règles ou qui n'est pas réglé.

de Cessoles. La partie du texte qui nous intéresse parle de l'invention du jeu d'échecs par un philosophe appelé Xerxes. On trouve là-bas une image d'amplification, car le texte dit que le motif de l'échiquier a été fait en tant qu'une miniature de la cité de Babylonie ; il symbolise ses vraies dimensions d'une manière sophistiquée, c'est-à-dire grâce à la structure quadrillée. Il faut souligner qu'ici le texte ne parle pas des couleurs, mais seulement de l'organisation des cases :

« Il faut tout d'abord savoir que, selon les dires du bienheureux Jérôme, la cité de Babylonie était très vaste et construite selon un plan quadrillé. Chaque quartier mesurait seize mille pas de côté, nombre qui, multiplié par quatre, donne soixante-quatre mille, ce qui équivaut à soixante-quatre milles lombards ou lieues gauloises. Pour représenter ces dimensions, le philosophe, inventeur du jeu d'échecs, construisit une table qui contenait soixante-quatre cases qui, qu'elles soient comptées de l'intérieur ou de l'extérieur, composent trente-deux cases (sic) sur le côté. Cela fut fait pour décorer le jeu et pour montrer le mouvement des pièces comme cela sera expliqué par la suite. »¹⁰⁰

Mais même les limites de la cité sont bientôt dépassées, et le texte attribue à l'échiquier la signification d'un espace encore plus vaste – le royaume, seulement pour également le dépasser tout de suite, et parler du monde entier :

« Et il est permis de dire que la cité des échecs dont nous avons parlé préfigure le royaume tout entier et surtout représente le monde lui-même. Si, plaçant un grain sur une case, nous plaçons le double sur la case suivante et ainsi de suite jusqu'à soixante-quatre, non seulement le total dépasserait le monde, mais il en dépasserait plusieurs, si la nature le permettait. »¹⁰¹

À la fin de la citation, on voit que l'auteur a réussi à créer une idée d'escalade extrême, rapide et peut-être surprenante grâce à la parabole fameuse de la multiplication des grains sur les cases de l'échiquier, et mention explicite du dépassement du monde, voire de plusieurs. Ici on peut retourner à la citation précédente et porter notre attention sur l'erreur scribale que Jean-Michel Mehl a utilement conservé – la personne qui a transcrit le manuscrit l'avait fait probablement sans avoir jeté un coup d'œil sur un échiquier, ni en

¹⁰⁰ MEHL, Jean-Michel (trad.). *Le livre du jeu d'échecs*, p. 166.

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 169.

retenir une image dans sa mémoire,¹⁰² et menée par le nombre total des cases avait écrit qu'il y en avait trente-deux sur chaque côté de l'échiquier. Cela peut être un exemple intéressant qui montre comment il est facile de se laisser tromper par l'impression évoquée par le nombre élevé des cases, sous-estimer les lois de la multiplication, et ainsi supposer le nombre trop élevé des cases sur les côtés.

Dans un autre texte, on trouve une image métaphorique de l'échiquier qui dépasse encore celle de « plusieurs mondes » de Jacques de Cessoles. Il s'agit d'un autre texte très célèbre – *De vetula*, une œuvre qui au Moyen-Âge a circulé sous le nom et autorité d'Ovide.¹⁰³ Là on trouve une métaphore astronomique du jeu d'échecs, où les pièces et leurs mouvements sont comparés aux corps célestes.¹⁰⁴ Cela implique que l'espace délimité par l'échiquier serait un symbole de l'univers.

Le tableau de l'échiquier est bien délimité, ce qui est nécessaire, après tout, car il s'agit d'un objet physique. Mais ce n'est pas le cas pour le motif quadrillé que ce tableau porte. Ce motif est un symbole d'amplification et dépassement. Même si « les rebords de la table représentent le mur de ladite cité, »¹⁰⁵ les cases sur le tableau peuvent symboliser le monde entier ou l'univers.

Finalement, on trouve ce concept de multiplication dans une œuvre mathématique extrêmement célèbre et important – le *Liber Abaci* (Livre des abaques) de Leonardo Fibonacci. Là on lit qu'en fait il est possible de penser deux manières de cette duplication : l'une où chaque point suivant est le double de son précédent, l'autre où chaque point suivant est le double de tous les points précédents.¹⁰⁶

Cette occurrence est mentionnée aussi par Murray dans son livre déjà cité ici plusieurs fois, *A History of Chess*.¹⁰⁷ Mais à part de Fibonacci, il montre d'autres exemples, cette fois provenant des romans et de la poésie courtoise, où on trouve l'image de

¹⁰² Possiblement même n'en avoir jamais vu un, ce qui nous cependant paraît peu probable.

¹⁰³ En réalité, on trouve l'origine de ce texte au 13e siècle ; une théorie l'attribue à Richard de Fournival, mais il s'agit probablement d'une attribution erronée.

¹⁰⁴ MURRAY, H. J. R. *A History of Chess* [en ligne], p. 507.

¹⁰⁵ MEHL, Jean-Michel (trad.). *Le livre du jeu d'échecs*, p. 166.

¹⁰⁶ Voir SIGLER, Laurence. *Fibonacci's Liber Abaci*, pp. 435–436.

¹⁰⁷ MURRAY, H. J. R. *A History of Chess* [en ligne], p. 755.

multiplication de choses différentes, basée sur l'anecdote de l'inventeur de jeu d'échecs qui a multiplié les grains sur les cases de l'échiquier¹⁰⁸ :

Le troubadour Peire Vidal (1175–1205) l'utilise l'échiquier pour montrer des qualités immenses d'une dame lombarde. On trouve ces vers dans son sirvente *Tant an ben dig* (J'ai dit tant de bien)¹⁰⁹, où il raconte qu'il a dû partir de Carcassès à Lombardie, pour des raisons politiques, mais que cela ne l'afflige pas, car les dames de Lombardie sont aussi belles qu'à Carcassès.

○ **v. 41–44**

Mil tans es doblatz sos bes
Qu'el comte de l'escaquier,
Qu'al seu fin pretz vertadier
No sofranh neguna res ;

Ses qualités ont été multiplié par mille fois plus
Que le total de l'échiquier,
Car à sa valeur parfaite et véritable,
Il ne manque rien.

Puis, c'est chanson *Contre lo novel tens* (Contre le nouveau temps)¹¹⁰ de Guiot de Provins (1150–1208), où l'auteur utilise l'idée de multiplication sur les cases de l'échiquier pour montrer sa douleur insupportable causée par l'amour :

○ **v. 40–42**

Bien puis, hoi est li jors,
Lez poinz de l'eschaquier
Doubler de mes dolors.

¹⁰⁸ Pour information sur les origines arabes de l'anecdote qui était l'inspiration pour cet emploi poétique de « doubler », voir OSTI, Letizia. *The Grain on the Chessboard: Travels and Meanings* [en ligne]. In : Le répertoire arabe médiéval : Transmission et ouverture.

¹⁰⁹ BEdT 3 6 4, 0 4 7

¹¹⁰ ORR, John. *Les Œuvres de Guiot de Provins* [en ligne], p. 4.

Quelques années plus tard, Thierr/Raoul de Soissons¹¹¹ (13^e siècle) mentionne même deux échiquiers pour créer une image de beauté formidable d'une dame :

○ **V. 22-24**

Lors puis de .ii. echequiers

Doubler les poinz touz entiers

De fine biauté entiere. ¹¹²

On trouve deux autres occurrences dans le *Roman de la Violette* de Gerbert de Montreuil (vers 1227-1229) – D'abord après que Gérard de Nevers est allé dans son ancien château qu'il avait perdu ayant perdu le pari de l'honnêteté de son amie Euriaut, il y entend, déguisé, Lisiart (son adversaire) raconter comment il avait truqué le résultat du pari. Gérard, désespéré, s'en va alors et veut chercher son amie qu'il avait répudié auparavant, mais il ne sait pas par où commencer. Il exprime sa douleur par des vers identiques à ceux du trouvère Guiot de Provins :

○ **V. 1504-1505**

Molt bien poroit de l'eskiekier

Les poins de sa doulor doubler.¹¹³

Beaucoup plus tard dans le roman, la même expression est utilisée par un chevalier appelé Meliatir lors de sa réponse au défi de combat judiciaire lancé par Gérard :

○ **V. 5495-5497**

Qui me doubleroit l'eskiekier

D'estrelins, n'es prendroie mie,

¹¹¹ Une confusion existe quant à ces deux noms ; déjà au 16^e siècle on trouve l'opinion qu'il s'agit d'une seule personne, soit Raoul comte de Soissons et trouvère, et que les attributions occasionnelles de ses chansons à « Thierry » sont une erreur. Ineke Hardy dans son édition critique des chansons de Raoul de Soissons précise qu'un trouvère appelé Thierry de Soissons a pu exister, mais que les attributions à lui sont quand même erronées et qu'il s'agit toujours des œuvres de Raoul de Soissons. (Voir Le cas de Thierr de Soissons. In : HARDY, Ineke. *Les chansons attribuées au trouvère picard Raoul de Soissons : Édition critique* [en ligne]. Disponible à l'adresse :

<https://www.francaisancien.net/activites/textes/ineke/Pages/Thierr.htm>)

¹¹² IV. Chançon legiere a chanter (R778). In : HARDY, Ineke. *Les chansons attribuées au trouvère picard Raoul de Soissons : Édition critique* [en ligne]. Disponible à

l'adresse <https://www.francaisancien.net/activites/textes/ineke/Chansons/R778ed.htm>.

¹¹³ DE MONTREUIL, Gibert. *Roman de la Violette* [en ligne], p. 77. Édité par Michel Francisque.

Par si que fausist l'escremie.¹¹⁴

Une autre suite des exemples peut être trouvée chez Charles H. Livingston, dans son petit article intitulé *Old French Doubler L'Eskiekier*. En outre les extraits déjà présentés par Murray, Livingston mentionne aussi une chanson anonyme du 13^e siècle :

- Se trestuit cil qui sont en paradis
Et en enfer et a naistre et en vie
Erent present, et fust chascuns garniz
Com Salemons de sens et de clergie,
Vostre valor ne retrairoient mie,
Qu'on puet des biens qu'afiert en vous loer
Mil foiz les poinz de t'eschiquier doubler.¹¹⁵

Les vers *Al departir del brau tempier* (Au sortir de la mauvaise saison)¹¹⁶ de Marcabru mentionnant des sires qui se vantent – ils doublent l'échiquier entre eux, c'est-à-dire ils exagèrent ses qualités :

- **v. 29-32**
Tota nueg joston a doblar,
El jorn a l'ombra del saucx
Auzir(i)atz nausas e bauducx
E doblar entr'els l'escaquier(s).

Toute la nuit ils joutent largement,
Le jour, à l'ombre des sureaux,
Vous les entendriez mener noise et dispute
Et doubler entre eux l'échiquier.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 258.

¹¹⁵ LIVINGSTON, Charles H. « Old French Doubler L'Eskiekier », p. 247. In : *Modern Language Notes* [en ligne], 1930, 4, 45.

¹¹⁶ BEdT 293,003

Joufroi de Poitiers, un roman inachevé français du milieu du 13^e siècle, où, de nouveau, l'expression est utilisée pour souligner les qualités d'une dame aimée – cette fois-ci la valeur et l'honneur :

○ **v. 773–775**

Tant l'a fait creistre et monter
C'or en puet l'eschaquier dobler,
Et ge d'amor, si ge voloie.¹¹⁷

Et même la *Canso de la Crosada* (Chanson de la croisade albigeoise), où Livingston explique que l'expression est employée pour dire « Nous avons réussi au-delà de nos attentes, nous avons réalisé l'impossible. »¹¹⁸ On trouve l'extrait suivant dans la deuxième partie de la *Canso* (achevée vers 1219–1220) :

○ **v. 7941–7945**

En auta votz escridan: « Sa Robi ! Sa Gautier !
A la mort, a la mort, Frances e bordoner !
Que nos avem doblatz los pungs de l'esquaquier
Que Dieus nos a redut lo cap e l'hereter,
Lo valent comte jove qui aporta'l brazer. »¹¹⁹

Ils s'écrient à haute voix : « Ça, Robin ! Ça, Gautier !
À mort, à mort, les Français croisés !
Nous avons doublé les points de l'échiquier ;
Dieu nous a rendu le capitaine et l'héritier,¹²⁰
Le comte jeune et vaillant qui avait amené avec lui le foyer de guerre. »

¹¹⁷ FAY, Percival B. et GRIGSBY, John L. (éds.) *Joufroi de Poitiers : roman d'aventures du XIII^e siècle*, p. 99.

¹¹⁸ « We have succeeded beyond our expectations, we have realized the impossible » (LIVINGSTON, Charles H. « Old French Doubler L'Eskiekier », p. 250. In : *Modern Language Notes* [en ligne], 1930, 4, 45.)

¹¹⁹ ANONYME et DE TUDÈLE, Guillaume. *La Chanson de la Croisade albigeoise*, p. 462. Édité par Eugène Martin-Chabot, adaptation par Henri Gougaud. La traduction suivante a été créée par l'auteur de ce travail ; l'adaptation n'a pas pu servir pour bien démontrer l'utilisation de l'expression en question.

¹²⁰ Il s'agit de Raymond VI de Toulouse qui avait au début rejoint la croisade.

Finally, to find another example, we must look in the publication *Le poesie di Folchetto di Marsiglia de Paolo Squillacoti*¹²¹ – in the canzo *En chantan m'aven a membrar* (Il m'arrive qu'en chantant je me remémore)¹²² de Folquet de Marselha, l'auteur parle de multiplication de sa douleur :

○ **v. 51-54**

Morir puesc be,
N'Azimanz, qu'eu no·m clam de re,
neis si·m doblava·l mals d'aïtal faisson
com dobla·l ponz del taulier per raison.

Je puis bien mourir,
sire « Aimant », car je ne me plains de rien,
même si mon mal augmentait de même façon
que se multiplie, par la nature des choses, le point de l'échiquier.¹²³

Squillacoti (parmi les notes) et Murray mentionnent aussi deux exemples provenant au-delà des confins de la littérature française et occitane, les deux très significatifs pour la littérature européenne – *Divine Comédie* de Dante Alighieri et *Willehalm*, un poème inachevé du 13e siècle de Wolfram von Eschenbach.

- **Dante Alighieri, Paradis XXVIII, v. 88-93 :**

E poi che le parole sue restaro,
non altrimenti ferro disfavilla
che bolle, come i cerchi sfavillaro.
L'incendio suo seguiva ogne scintilla;
ed eran tante, che 'l numero loro
più che 'l doppiar de li scacchi s'inmilla.

Et dès que ses paroles s'arrètèrent,
dans un brasillement de fer en fusion,

¹²¹ SQUILLACIOTI, Paolo. *Le poesie di Folchetto di Marsiglia* [en ligne]. Nouvelle édition mise à jour dans le cadre du projet Corpus des Troubadours, et disponible à l'adresse :

https://trobadors.iec.cat/veure_notes.asp?id_obra=24

¹²² BEdT 155,008

¹²³ Traduction de Stanislaw Stronski.

étincelèrent les cercles tout autour.
Chaque étincelle suivait leur incendie,
et elles étaient tant que leur nombre en mille
surpassait le doublement des échecs.¹²⁴

- **Wolfram v. Eschenbach, Willehalm :**

- Ir hers mich bevilte, der zende ûz zwispilte, ame schâchzabel ieslîch velt, mit cardamôm, den, mit dem prûeven waere gezalt, Terramêr und Tybalt, heten mangern rîter dâ.

Leur armée était trop forte pour moi. Si l'on plaçait les graines de cardamome sur les cases d'un échiquier et qu'on doublait leur nombre chaque fois sur chaque case, en comptant tous, alors Terramer et Tibalt avaient plus de chevaliers que cela.¹²⁵

Il est donc clair que la complexité de l'échiquier n'est pas entièrement comprise dans la notion de l'échiquier telle qu'elle est souvent présentée par des théories du jeu, comme un espace bien délimité et certain, séparé de la grande histoire de la vie, car c'est seulement une histoire petite d'un jeu qui s'y déroule et dont les conséquences ne dépassent pas les bordures de cet espace. L'ensemble des motifs thématiques et symboliques de l'échiquier est plein des images de la démesure, la croissance exponentielle qui saisit les personnes et les déconcerte totalement – un espace surprenant, dangereux, et trompeur, car il est vrai qu'il semble sûr et délimité, or ne l'est pas.

Mais à quel point un jeu d'échecs médiéval fonctionne jamais comme cette dépense pure du temps en échange de rien que l'amusement ? Si les utilisations des échecs dans la littérature et la vie réelle sont connectées avec l'enseignement des souverains, la formation et l'entretien des relations à la cour, les démonstrations de prouesse et sagesse, etc., il ne s'agit presque jamais d'un jeu pur ; c'est presque toujours une activité sérieuse qui apporte beaucoup de risques. Quant aux échecs médiévaux, peut-être on ne peut pas

¹²⁴ ALIGHIERI, Dante. *La Comédie : Poème sacré*, p. 1138–1139. Traduction par Jean-Charles Vegliante.

¹²⁵ « Their army was too much for me. If one placed cardamon seeds on the squares of a chessboard and doubled their number each time on each square, counting all the way to the end, then Terramer and Tibalt had more knights than that. » (HATHAWAY, Stephanie L. *Saracens and Conversion*, p. 70.)

appliquer les définitions de Caillois et Henriot qu'aux parties amicales jouées dans des auberges – là c'est pour simplement se divertir, mais cela n'est qu'une forme minoritaire des échecs médiévaux.

4.b. Noires, blanches

Puis, il y a la question de la notion de transition et changement. Cette fois-ci, il faut se concentrer sur l'alternance de deux couleurs, qui « représentait déjà un rôle important dans la sensibilité et dans la symbolique médiévales », comme écrit Michel Pastoureau dans sa publication *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*.¹²⁶ Selon lui, la combinaison originale des couleurs était blanc et rouge, et au courant du 13^e siècle, le pair noir et blanc a commencé à être prévalent pour le jeu d'échecs, tant pour les pièces que pour l'échiquier.¹²⁷ Mais s'il s'agit de blanc et noir ou de blanc et rouge, les deux combinaisons représentent un entrelacement de deux opposites (des choses qui s'excluent mutuellement) : « Ce monde est tout entier représenté par un échiquier quadrillé de blanc et noir, cela en raison de la double condition de la vie et de la mort, de la grâce et de la faute. »¹²⁸ Cela écrit Jean de Galles dans son texte de la deuxième moitié du 13^e siècle intitulé *Communiloquium*. Cette introduction célèbre montre très bien la nature de la structure de l'échiquier que décrit Pastoureau en disant qu'il s'agit d'un espace signifiant le dynamisme et le changement. La structure quadrillée « avait toujours une connotation dynamique, liée à un mouvement, à un rythme, à une musica ... voire au passage d'un état dans un autre. »¹²⁹ Et c'est à cause de cette connotation, qu'elle avait été utilisée comme un motif sur des supports différents, comme un pavé ou un motif de tissu des robes des personnes à un statut dynamique et ambigu, par exemple des bouffons¹³⁰ : « D'où son emploi en certains lieux ... pour signifier des rythmes ou des rituels spécifiques. Dans les salles des palais ou sur le sol des églises, par exemple, les carreaux bichromes de

¹²⁶ PASTOUREAU, Michel. *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*, p. 285.

¹²⁷ *Ibid.*, pp. 283–284.

¹²⁸ MEHL, Jean-Michel (trad.). *Le livre du jeu d'échecs*, p. 197.

¹²⁹ PASTOUREAU, Michel. *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*, p. 285.

¹³⁰ *Ibidem*.

couleurs alternées signalaient les cérémonies qui s’y déroulaient : investiture vassalique, hommage féodal, adoubement, mariage, vœux monastiques, sacre, funérailles, tous rites de passage fortement marqués. »¹³¹

Comme nous avons déjà mentionné en parlant de Gauvain qui utilise un échiquier comme un écu, la structure noire et blanche peut être utilisée comme un motif héraldique. Puis, dans les œuvres littéraires, celui-ci montre un aspect double du personnage qui le porte, ou le rapport de son caractère à un changement important, comme c’est souvent le cas pour Palamède, un chevalier musulman converti au christianisme, auquel le roman Tristan en prose a attribué l’invention du jeu d’échecs. « Dans les armoiries littéraires, c’est souvent l’ambivalence du possesseur qui est mise en valeur par la figure en forme de damier. »¹³² Un autre exemple, qui se trouve dans la *Vulgate*, parle d’un pin auquel un écu marqué par le motif des cases alternantes est suspendu. Bientôt un chevalier arrive et, arrêté sous l’arbre, il se mit à pleurer et à rire alternativement¹³³ – cette ambiguïté est, selon Girbea, symbolisé par l’écu : « l’écu suspendu à l’arbre est de sable gouttelé d’argent ; cette combinaison du noir et du blanc renvoie à une espèce de bivalence ontologique, de complémentarité entre le bien et mal ». ¹³⁴

Or, notre échiquier magique n’est pas fait en blanc et noir ni en blanc et rouge, sinon soit d’or et ivoire (version 1), soit d’or et d’argent (version 2). Cependant, ce symbolisme du dynamisme et de la transition reste pertinent, car il s’agit toujours d’une structure aux cases de deux natures opposées qui s’alternent. Dans le cas de la version 1, on peut y voir même la tension entre la vie et la mort, car il s’agit ici d’une combinaison entre un matériel « vivant », comme l’intitule Pastoureau en parlant de l’importance de la provenance d’une matière pour son symbolisme – l’ivoire est vivant et dynamique car il s’agit d’une matière animale.¹³⁵ À ces caractéristiques métaphoriques on peut encore ajouter un point

¹³¹ *Ibidem*.

¹³² *Ibid.*, p. 285.

¹³³ Voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 2, pp. 611–612.

¹³⁴ GIRBEA, Cătălina. *Communiquer pour convertir dans les romans du Graal (XIIe-XIIIe siècles)*, p. 233. Il faut préciser que pour l’auteure, c’est le pin qui est le porteur principal de cette signification – la citation suit : « Le pin est en l’occurrence un marqueur frontalier entre ces deux principes éthiques, espèce de Janus bifrons abritant un chevalier, qui lui aussi, évolue quelque part sur la frontière de la folie par son attitude double. » Cependant nous relevons ici l’importance de l’écu avec le motif de l’échiquier, et nous parlerons de la symbolique du pin plus tard dans ce chapitre.

¹³⁵ Ce rapport symbolique est beaucoup plus complexe. Le symbolisme et la présence de l’animal font toujours partie du matériel, donc il est crucial de quelle espèce concrète de l’animal provient l’ivoire. P. ex., l’ivoire provenant de défense d’éléphant est un des plus magiques, grâce à sa préciosité, exotisme, et

concernant les propriétés physiques de l'ivoire – plusieurs types de changement de couleur : ceux-ci arrivent avec son âge, ou sont provoqués par l'exposition à la lumière.¹³⁶ Cette matière se combine alors avec une autre, qui est métallique, donc vue comme « morte ».¹³⁷

Comment l'entrelacement des deux couleurs ou deux matériaux sert à évoquer l'entrelacement de deux états et une possibilité de changement peut être visible aussi dans une pratique qui était courante au Moyen Âge – la pratique d'appeler les pièces « noir » ou « blanc » (ou d'après la combinaison actuelle des couleurs utilisés sur l'échiquier) non selon le couleur de la pièce, mais selon le couleur du carré où la pièce en question est posée.¹³⁸ Ainsi, les pièces changent leurs noms et leurs natures (dans la mesure possible, car elles ne peuvent se transformer physiquement en pièces en l'autre couleur) d'après la position sur l'échiquier, soit dans sa partie « blanche », soit « noire ».

Rappelons ici la scène avec le tournoi entre les chevaliers blancs, qui appartiennent au côté de la forêt, et noirs, qui se trouvent près du château. Ici, la combinaison des couleurs opposés sert comme une métaphore pour expliquer le grand changement du code du récit (que nous venons de traiter dans le chapitre 2.a) : « Et tout cil qui avaient les noires armes se tenaient devers le chastel ; et li autre as blanches armes se tenaient vers la forest. »¹³⁹ « Li chevalier terrien qui avaient la terre en lor cuers prisent couvertures noires comme cil qui estoient covert de pechié noir et orible. Li autre qui estoient celestiel' estoient covert de covretures blanches, c'est de virginité et de chasteé, ou il n'a ne noirté ne tache. »¹⁴⁰ On voit que le principe est le même – les couleurs symbolisent deux choses qui s'opposent.

Finalement, comme nous avons déjà brièvement mentionné, le jeu d'échecs est souvent lié à au passage ultime – la mort : « [I] est un domaine où les auteurs et les artistes du Moyen Âge ont donné à l'échiquier un rôle de medium particulièrement fort : la mort. »¹⁴¹ Nous pensons que cette connotation est aussi liée fermement à l'échiquier et son

surtout les qualités de l'éléphant. Cet animal impressionnant figure dans les bestiaires comme l'ennemi du dragon et les matériaux obtenus de son corps possèdent des pouvoirs protecteurs. (Voir PASTOUREAU, Michel. *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*, p. 312.)

¹³⁶ TARDY, Les Ivoires, évolution décorative du 1er siècle à nos jours, p. 5.

¹³⁷ PASTOUREAU, Michel. *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*, p. 279.

¹³⁸ MURRAY, H. J. R. *A History of Chess* [en ligne], p. 506.

¹³⁹ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 998.

¹⁴⁰ *Ibid.*, tome 3, 1003.

¹⁴¹ PASTOUREAU, Michel. *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*, p. 285.

apparence physique, et que cette fois elle est centrée dans ses limites, les bordures. Si l'échiquier peut symboliser le monde (matériel) entier, et les pièces la société humaine, les limites de l'échiquier évoquent nécessairement les confins au-delà desquelles se trouve l'autre monde. C'est exactement ce que décrit Jean de Galles, de nouveau, dans son *Communiloquium*, dans le cadre d'une pensée moralisatrice à un motif très commun – l'égalité de tout le monde devant la mort : « Le but de ce jeu est que l'un prenne l'autre et quand ils auront achevé le jeu, de même qu'ils sont sortis d'un seul sac, de même ils sont replacés en un seul lieu. »¹⁴² Mais on trouve une connexion avec la mort aussi chez Cessoles, selon lequel le philosophe Xerxes a inventé le jeu d'échecs afin de l'utiliser comme un instrument allégorique pour essayer d'enseigner l'empereur, qui avait un caractère déplorable, et de faire de lui une meilleure personne. Mais cela était un risque grave, car si l'empereur avait découvert l'intention du philosophe, il l'aurait exécuté ; ainsi inventer les échecs voulait dire s'exposer à la mort.

Peut-être est-il possible de retrouver cette idée dans le processus du jeu, comme c'était le cas pour la signification du changement dans les couleurs. Atteindre les limites de l'échiquier apporte pour certaines pièces un changement de leur nature ; selon H. J. R. Murray, les premiers manuscrits (à sa connaissance) qui mentionnent cette pratique viennent du 12^e siècle.¹⁴³

Mais ce n'est seulement l'échiquier qui a les connotations mentionnées ci-dessus. Le contexte formé par la scène de la Forêt Perdue est chargé des symboles de transition. Déjà la forêt elle-même est dans la littérature médiévale un lieu des métamorphoses de tous les types, même physique.¹⁴⁴ C'est un espace immense et vaste ayant aussi, dans l'imaginaire humain, des aspects de dérèglement : « un espace sans horizon, »¹⁴⁵ dont « la principale caractéristique ... aux yeux des auteurs médiévaux » est que « son espace et sa temporalité sont si démesurément grands que l'homme ressent, face à elle, sa petitesse. »¹⁴⁶ Cette vastitude signifie ouverture des passages – sous « le couvert des bois, »¹⁴⁷ les personnes se transforment et peuvent se transformer en amplifiant soit ce

¹⁴² MEHL, Jean-Michel (trad.). *Le livre du jeu d'échecs*, p. 198.

¹⁴³ MURRAY, H. J. R. *A History of Chess* [en ligne], p. 503.

¹⁴⁴ GALLÉ, Hélène. QUÉRUÉL, Danielle. La forêt dans la littérature médiévale, pp. 69–73. In : BÉPOIX, Sylvie et HERVÉ, Richard (éds.). *La Forêt au Moyen Âge*.

¹⁴⁵ *Ibid.*, p. 38.

¹⁴⁶ *Ibid.*, p. 39.

¹⁴⁷ *Ibid.*, p. 45.

qu'il y a de bon dans leur âme, soit ce qu'il y a de mauvais : « Les chemins du pire et du meilleur se croisent dans la forêt. »¹⁴⁸ On passe du temps à la forêt et on y devient un ermite où un bandit : « Autant elle peut tirer l'homme vers le bas et l'animalité, autant elle peut nourrir l'âme et le cœur, faisant surgir le plus pur idéal. »¹⁴⁹ On y trouve des épreuves qui mettent en lumière notre âme et nous offrent des occasions de faire des choix importants et ainsi définir notre identité. « La forêt transforme profondément ceux qui la traversent. »¹⁵⁰ C'est aussi un espace lié étroitement à la mort : « Lieu de la mélancolie, des dangers et des rencontres périlleuses, la forêt est tout naturellement associé par les poètes à la mort. »¹⁵¹ Une scène de joie courtoise, de la danse et des jeux, ne devrait pas se situer dans une forêt, mais dans un verger, qui est « une nature maîtrisée, cadre de jeux courtois entre dames et chevaliers » et « propre du divertissement courtois ».¹⁵²

La description de la scène précise aussi qu'au centre il y a quatre pins. « Le pin arthurien », comme écrit Catalina Girbea dans son livre *Communiquer pour convertir* pour souligner (et puis décrire) son rôle symbolique important dans la littérature arthurienne, pour laquelle c'est un arbre fascinant. Très souvent, on trouve une combinaison du pin avec une fontaine (par exemple dans Yvain)¹⁵³ située dans un verger représentant le locus amoenus, auquel le pin est « consubstantiel » grâce à son atemporalité et constance – locus amoenus est un espace toujours vert, tout comme le pin, un arbre à feuilles en aiguilles persistantes.¹⁵⁴ Mais comme il s'agit d'un symbole fréquent, ses significations sont nombreuses et même contradictoires. Ainsi, dans le Lancelot en prose, le pin n'est jamais situé dans le cadre d'un locus amoenus,¹⁵⁵ alors il a sa place dans la Forêt Perdue, contrairement aux jeux courtois... Et surtout, on le trouve dans des rôles liés aux passages et changements. C'est un marqueur d'un lieu où le calme change en conflit et violence, quand « au repos promis par l'arbre suit le plus souvent le combat qui alimente le moteur narratif. »¹⁵⁶ Il peut être aussi un « marqueur frontalier faisant le passage vers un espace funéraire », comme dans l'épisode où Lancelot doit tirer la tête de son ancêtre d'une fontaine à l'eau bouillante et la remettre à sa place – dans la tombe qui est gardée par deux

¹⁴⁸ *Ibid.*, p. 48.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 83.

¹⁵⁰ *Ibidem.*

¹⁵¹ *Ibid.*, 81.

¹⁵² *Ibid.*, p. 41.

¹⁵³ GIRBEA, Cătălina. *Communiquer pour convertir dans les romans du Graal (XIIe-XIIIe siècles)*, p. 228.

¹⁵⁴ *Ibidem.*

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 233.

¹⁵⁶ *Ibid.*, p. 232.

lions et se situe entre deux grands pins (après il lui faut réinhumer le corps sous l'autel d'une chapelle).¹⁵⁷

Voici un autre aspect qui ajoute à la nature dangereuse et sérieuse de l'échiquier – on voit alors que c'est un objet apte à représenter un lieu, un espace, ou un laps de temps, où une rencontre des deux réalités mutuellement exclusives est située. Puis, comme les deux types des cases sur l'échiquier s'alternent d'une manière homogène, elles créent une image d'entrelacement, où les confins entre les deux réalités sont décomposés – devenus pénétrables – et par conséquent, la transition entre eux est devenue possible. Ce caractère de l'échiquier magique est ici encore amplifié par sa situation dans la forêt, qui porte une signification semblable, d'un lieu qui fonctionne comme un catalyseur des changements et des transitions, qui nous pousse à faire des choix pour définir notre identité, pour les refléter après d'une manière clairement visible ; cela paradoxalement grâce à notre impression que personne ne nous voit et ne peut nous juger dans une forêt.

4.c. Si s'esmerveille molt

Si on applique maintenant le concept de l'échiquier décrit dans le chapitre précédent à l'échiquier magique, quelles sont les deux réalités dont le croisement serait symbolisé par lui ? Pour répondre à cette question, il faut revenir au début de ce travail, où nous avons présenté les arguments pour montrer l'importance de cet échiquier. Nous avons montré comment la scène de la Forêt Perdue coïncide avec le changement de la sémantique du récit, le moment où le sens des aventures commence à se réorienter vers « l'horizon mystique du Graal » grâce à la conception de Galaad – l'épisode qui précède immédiatement l'épisode de Lancelot à la Forêt Perdue et sa première rencontre avec l'échiquier magique. Puis, nous avons montré la manière dont l'échiquier est inséparablement lié à Lancelot. Tout cela nous invite à voir l'échiquier comme un croisement des deux histoires de Lancelot – la prophétie prononcée lors de son baptême, un futur fermé, déjà écrit dans le passé (ce qui est attendu), et l'histoire qui est en cours

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 233.

de se dérouler, un futur ouvert (créé de ce qui va en fait arriver). Marc Currie décrit dans sa publication *The Unexpected: Narrative Temporality and the Philosophy of Surprise* ces deux futurs et la relation entre eux comme le constituant principal de la structure narrative.¹⁵⁸ Selon lui, le narratif peut être caractérisé par un mélange de ce qui c'est déjà passé – l'histoire a été déjà écrite et nous, les lecteurs, ne la connaissons simplement pas encore, car nous ne l'avons pas encore lue – avec ce qui ne s'est pas encore passé – l'histoire du point de vue d'un.e protagoniste. Cette différence de la perspective (il s'agit d'un futur fermé pour les lecteurs, mais d'un futur ouvert pour les protagonistes) est un aspect qui définit la relation entre les lecteurs et les protagonistes.¹⁵⁹ Puis, la perspective des lecteurs est aussi marquée par un degré d'identification avec les protagonistes – on imagine comment se sentent celles/ceux qui éprouvent le futur fermé comme un futur ouvert. C'est pour ça que même une telle histoire comme celle d'Œdipe, où les lecteurs/spectateurs possèdent une vraie pré-connaissance, peut être dramatique et intéressante.¹⁶⁰ Or dans le cas de Lancelot, il est le lecteur de l'histoire dont il est aussi le protagoniste – chaque fois qu'il interagit avec une aventure qui lui a été prédestinée, il se rencontre avec la prophétie sur sa vie, c'est-à-dire avec une histoire de sa vie, un futur déjà écrites.¹⁶¹

Originellement, Lancelot a été prédestiné à être celui qui est enfin incarné par Galaad : le meilleur chevalier au monde qui mènera l'aventure de Saint Graal à son terme et achèvera l'âge des aventures. En fait, Lancelot ne s'appelle même pas Lancelot, ce qui n'est qu'un surnom ; il s'appelle Galaad : « Si avoit cil enfes a non Lanselos par sournon, mais il avoit non en baptesme Galaad. »¹⁶² Et c'est lors de son baptême qu'un vieil homme prononce la prophétie.¹⁶³ Mais déjà lors de son adoubement, Lancelot tombe amoureux de la reine Guenièvre et leur amour fait de Lancelot un pécheur ; c'est pour ça qu'il ne peut plus répondre à l'attente d'être le meilleur chevalier au monde. Lancelot connaît cette information depuis l'aventure au cimetière,¹⁶⁴ où il n'arrive à réussir qu'une moitié de l'aventure, car la deuxième moitié est réservée à Galaad, qu'il n'est plus. Une voix

¹⁵⁸ CURRIE, Mark. *The Unexpected*, pp. 13–15.

¹⁵⁹ *Ibid.*, p. 14.

¹⁶⁰ *Ibidem.*

¹⁶¹ Bien sûr, cette structure se répète aussi dans la forme décrite dans la publication : nous, les lecteurs, et Lancelot, le protagoniste.

¹⁶² POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 2, p. 5.

¹⁶³ Voir *Ibid.*, tome 3, pp. 308–309.

¹⁶⁴ Il s'agit d'une version du cimetière futur que l'on trouve dans le Chevalier de la charrette de Chrétien de Troyes.

provenant d'une sépulture lui dit explicitement que la deuxième partie de l'aventure ne lui est pas destinée à cause de son péché de la luxure : « Et saces que tu meïsmes achievaisses les avenrures del saint Graal, se ne fust pour les cruous pechiés et pour les ors dont tes cors est envenimés. Mais cil achievera les aventures que tu as perdu a achieve, se ne fust par les grans ardures' de luxure qui est en toi, et por ce que tes cors n'est mie dingnes de metre a fin les aventures del saint Graal pour les cruous pechiés et pour les ors dont tes cors est envenimés : c'est la desloiaus luxure. »¹⁶⁵

Cette différence entre la prophétie, ce qui est attendu, et le temps ouvert de l'autre histoire, est où naît la surprise.¹⁶⁶ Il semblerait que depuis l'épisode du cimetière au plus tard,¹⁶⁷ il n'y a plus de tension, car la prophétie n'est plus attendue. Or, le récit répète plusieurs fois que Lancelot est le meilleur, même après l'épisode du cimetière et même après son échec total en face de l'apparition de Saint Graal dans la Forêt Gaste (voir la page 16), tout en rappelant son péché et le fait qu'il y aura un meilleur chevalier que Lancelot. Ou, si on adopte la perspective opposée : le récit répète constamment que Lancelot est un pécheur et qu'il n'a pas bien utilisé les dons que la grâce de Dieu lui a accordés, tout en disant qu'il est le meilleur. C'est ainsi que la surprise est créée et maintenue, paradoxalement par la répétition de ce qui est au moment donné vu comme normal et attendu : « Les signaux de ce genre transforment donc la relation des événements routiniers en présages, de sorte que, paradoxalement, l'ordinaire peut créer une tension dramatique en raison de certains aspects contextuels de la situation narrative, ... Comme dans la vie quotidienne, le récit de fiction est intrinsèquement disposé à relater l'inattendu ; il utilise des événements habituels, répétitifs et familiers comme cadre de l'inattendu, à tel point que le quotidien et l'ordinaire portent en eux un présage d'un avenir imprévisible. »¹⁶⁸ Puis, dans l'espace de rencontre des deux histoires – sur l'échiquier magique – la surprise, l'écartement entre les histoires, est manifestée par le fait que

¹⁶⁵ Voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 2, pp. 1349–1353.

¹⁶⁶ CURRIE, Mark. *The Unexpected*, p. 32.

¹⁶⁷ Le récit annonce aux lecteurs que Galaad sera le chevalier élu beaucoup plus tôt – voir POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 2, p. 61–62. Ici, il n'est pas possible d'interpréter ce Galaad comme Lancelot, car le récit décrit le lignage maternel de Galaad, alors les lecteurs voient bien qu'il ne s'agit pas de Lancelot.

¹⁶⁸ « Signals like this therefore transform the relation of routine events into foreshadows, so that, paradoxically, the ordinary can build dramatic tension as a result of some contextual aspect of the storytelling situation, ... As in everyday life, narrative in fiction is inherently disposed towards the relation of the unexpected, and makes use of habitual, repetitive and familiar events as a setting for the unexpected to such an extent that the everyday and the ordinary actually carry within them a foreshadowing of an unforeseeable future. » (CURRIE, Mark. *The Unexpected*, p. 18.)

Lancelot en sort toujours gagnant, ce que fait de lui, selon les règles, le « miudres chevaliers del monde ». Lancelot gagnera dans n'importe quel moment de l'histoire, car, comme nous avons dit, l'échiquier fonctionnera ainsi jusqu'à la mort de Lancelot, et même si Galaad avait joué contre l'échiquier magique, il aurait perdu.

Mais quelle est donc la cause de cette différenciation des histoires de Lancelot ? Le péché, oui, mais qu'est-ce que cela veut dire précisément ? La recluse qui explique à Lancelot la signification d'un de ses songes parle aussi de son péché et décrit d'une manière précise en quoi il consiste. Le problème le plus grave en ce qui concerne l'amour de Lancelot pour Guenièvre est qu'il l'aime d'une manière de laquelle il devrait aimer seulement Dieu ; cela est complètement juste dans l'univers de l'amour courtois, or complètement erroné dans l'univers de l'amour spirituelle de la *Vulgate*, dans lequel la recluse décrit l'amour de la reine comme un enchantement du diable. Puis, cet amour démesuré qui place Guenièvre au lieu de Dieu, mène Lancelot à pervertir ses dons divins – voici l'escalade jusqu'à la démesure qui cause une perversion : « [T]u devenis hom au dyable et meïs en toi tant des vertus a l'anemi conme Nostre Sires i avoit mis des soies. Car encontre virginité et chasteé, herbergas tu luxure qui confont l'une et l'autre. Encontre humilité, receüs tu orguel conme cil qui ne pensait nul home avant soi. Après enchaças tu toutes les autres vertus que je t'ai nommees, et aqueillis celes qui contraires li estoient. »¹⁶⁹ Quelques caractéristiques positives sont cependant restées dans Lancelot, et c'est grâce à elles qu'il a accompli tant de prouesses.¹⁷⁰ Or, Lancelot ne les a vues comme la providence divine, sinon il les a attribuées à l'amour de la reine ; après tout, c'est pour elle qu'il faisait ses exploits : « [V]ous ma dame la roïne qui m'aviés mis en pris et en la hautece ou je estoie et par qui je avoie faites les grans proueces dont tous li siecles parole ». ¹⁷¹

Mais la recluse va encore plus loin et révèle même la force motrice du péché de Lancelot : « disoies en ton cuer que tu ne te devroies riens prisier ne ne proiseroies jamais se tu n'avoies ta volenté de cele que tu veoies si bele. »¹⁷² Il semble alors que Lancelot ne se perçoit pas lui-même comme une personne complète ; il s'agit donc d'un problème d'identité. On voit dans tout le récit que Lancelot pose beaucoup de questions sur son

¹⁶⁹ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 978.

¹⁷⁰ *Ibidem*.

¹⁷¹ *Ibid.*, tome 3, p. 335.

¹⁷² *Ibid.*, tome 3, p. 977.

identité, mais il reçoit toujours des réponses que se contredisent à la fois – déjà chez la Dame du lac, il n'avait pas un nom et tout le monde l'appelait « fils du roi ». Un jour, un homme qui avait connu son père l'a rencontré et a remarqué sa semblance physique au roi Ban de Bénoïc. Après avoir partagé cette impression avec le jeune Lancelot, l'homme s'en va et Lancelot retourne chez sa belle-mère pour lui demander s'il est en fait un fils de roi. Sa réponse étant : « Quidiés vous estre fix de roi, pour ce se je vous apelé fill de roi ? ... vous ne l'estes mie, »¹⁷³ Lancelot est à juste titre dérouté. Puis, la présence alternante des deux types d'informations opposées, que Lancelot reçoit quand il demande aux aventures son identité – il est pécheur, il est le meilleur chevalier – fonctionne de la même manière. Il a promis d'être le meilleur chevalier, mais après cela, il demande toujours s'il l'est – il n'est pas capable de savoir qui il est, car il n'est pas capable de savoir ce qu'il fait, de connaître vraiment ses choix et réfléchir sur les conséquences. On peut trouver peut-être une représentation métaphorique de cette incapacité dans les moments d'entrée dans la Forêt Perdue : le texte précise que pour le roi Ban/Bohort et son frère, l'entrée dans la Forêt est une question du choix entre le chemin à la gauche et le chemin à la droite : « Si avint qu'il entrent en un chemin a destre et chevauchierent grant pas tant qu'il furent entré en la forest bien en parfont. »¹⁷⁴ – un carrefour symbolique typique pour l'univers arthurien, où le chemin à la droite représente le chemin correct. Et c'est par là que les deux personnages se dirigent. Mais pour Lancelot le choix consiste à choisir s'il va continuer, ou s'il va se retourner. Dans ce cas, il sait bien quoi faire, d'après les règles de la chevalerie il ne peut pas ne pas y aller, car ce serait « une recreantise », la lâcheté. Ici nous voudrions proposer une comparaison avec un autre chevalier dont une erreur importante est le motif principal du récit – *Gauvain de Sire Gauvain et le Chevalier vert* (un roman en moyen anglais rédigé vers la fin du 14^e siècle). Gauvain est un chevalier parfait et loué par tout le monde jusqu'au moment où il doit affronter un péril surréel de mort en forme d'un être magique, le Chevalier vert, avec lequel Gauvain a promis de se rencontrer pour se laisser tuer. Au lieu d'y faire face comme un chevalier courageux qu'il devrait être, avant d'y aller il accepte une ceinture en soie magique qui le protégera contre toute blessure. Selon Mark Amodio, avant d'avouer sa transgression et d'essayer d'être un meilleur chevalier, Gauvain se comporte d'une manière automatique basée sur la tradition chevaleresque : Il est « l'arbitre conscient de la tradition en demandant sans hésitation et sans réfléchir qu'Arthur

¹⁷³ *Ibid.*, tome 2, pp. 85-86.

¹⁷⁴ *Ibid.*, tome 1, p. 1140.

lui assigne le défi du Chevalier Vert (malgré le risque physique évident impliqué). »¹⁷⁵ Mais au moment d'une vraie épreuve, de la rencontre avec l'inconnu effrayant et périlleux, cela ne suffit pas pour qu'il se comporte d'une manière correcte. Cette situation exigeante demande qu'il soit capable d'un vrai choix, de réfléchir sur ses actions basées sur son identité, ce qu'il n'est pas. Comme Gauvain a oublié en face d'un danger de mort son obligation d'être un chevalier courageux,¹⁷⁶ Lancelot oublie en face du danger de la luxure son obligation de servir Dieu avant tout. Pour lui, les dangers des aventures et des combats ne présentent aucun dilemme ; en revanche, le désir romantique et sexuel est ce qui le met en épreuve qu'il ne passe pas.

Dans la publication *Memory and Confession in Middle English Literature*, Kisha G. Tracy parle en outre de Gauvain d'un autre roman – *Sir Isumbras* (14^e siècle), qui présente son personnage principal d'une manière peut être encore plus semblable à Lancelot dans la *Vulgate* : « Bien que dépeint comme le meilleur et le plus généreux seigneur du pays, Isumbras se trouve en défaveur auprès de Dieu à cause de son attention portée aux préoccupations terrestres plutôt qu'aux préoccupations spirituelles, et du fait qu'il ne pense jamais à se souvenir du Christ. »¹⁷⁷ Sir Isumbras s'est laissé distraire par les richesses éphémères du monde physique, alors il a oublié qui il a été, ce que le récit mentionne explicitement.¹⁷⁸ Puis, les deux romans anglais mènent les personnages principaux à se rappeler de leurs identités par la confession – en exprimant leurs faits, ce qui leur permet de les concevoir et de connaître leurs identités entières.

La confession est un thème extrêmement important pour Lancelot – non seulement il est pécheur, mais il ne confesse jamais ses péchés,¹⁷⁹ jusqu'à la scène qui suit celle de l'apparition manquée du Graal : « Lancelos pense un petit, comme chil qui onques ne reconnut l'estre de lui et de la roïne »¹⁸⁰ Jusqu'à ce moment Lancelot n'est pas capable de réfléchir sur ses actions, ce qui est très bien montré dans la scène violente qui suit celle

¹⁷⁵ « [T]he conscious arbiter of tradition in unhesitatingly and unthinkingly requesting that Arthur assign him the Green Knight's challenge (despite the obvious physical risk involved)... » (AMODIO, Marc. « Tradition, Modernity, and the Emergence of the Self in Sir Gawain and the Green Knight ». In : *Assays*, 1995, 8, pp. 47–68. Cité dans TRACY, Kisha G. *Memory and Confession in Middle English Littérature*, p. 105.)

¹⁷⁶ TRACY, Kisha G. *Memory and Confession in Middle English Littérature*, p. 94.

¹⁷⁷ « Although portrayed as the best and most generous lord in the land, Isumbras finds disfavor with God for his focus on earthly rather than spiritual concerns and the fact that he never thinks to remember Christ. » (TRACY, Kisha G. *Memory and Confession in Middle English Littérature*, p. 97.)

¹⁷⁸ TRACY, Kisha G. *Memory and Confession in Middle English Littérature*, p. 97.

¹⁷⁹ Rappelons aussi que lors de la narration de ses aventures, Lancelot a omis l'épisode à Corbénic. Cela n'aurait été une confession au sens propre, mais il aurait s'agit au moins d'une prononciation de son péché.

¹⁸⁰ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 895.

de la Forêt Perdue. Là-bas, Lancelot, pensant mourir dans le puits, prononce une prière et une lamentation très fortes, où il interpelle Dieu en demandant la raison de cette situation terrible – « Biaux Sire Dix, ou vous ai ja tant mesfait que je ai deservi a morir si vilment... ? »¹⁸¹ Ce lament est une démonstration de son incapacité de se connaître lui-même, car il devrait savoir ce qu’il avait fait. Si par sa lamentation Lancelot demande quelles sont ses actions, par la confession il les décrit finalement, pour l’ermite, mais plus essentiellement pour lui-même. Ses faits deviennent finalement une partie de sa conscience et de son mémoire, alors il peut concevoir vraiment ce qu’il fait, et par conséquent savoir qui il est. Comme Gauvain, Lancelot « apprend qu’il est faillible ».¹⁸²

4.d. Chevaliers ne fu mie fais a gas

Qui n’est pas capable d’apercevoir l’aspect sérieux et dangereux de jeu d’échecs se trouve, pour cette raison précisément, en péril. Interagir avec l’échiquier d’une manière insouciant veut dire qu’il y a une disparité entre les actions et comment on voit les actions – elles importent au monde et apportent des conséquences graves, mais on pense qu’elles sont isolées du monde ne comptent guère. Lancelot se comporte exactement de cette manière ; cela est le résultat de son oubli d’identité et son incapacité de comprendre ses faits. Il ne voit la cour que comme un petit espace isolé du reste du monde et sans danger. Il croit qu’aucun de ses fait ne peut pas causer la destruction, parce qu’il croit que tout n’est qu’un jeu sans vrai engagement... Il n’est pas capable de concevoir que cela n’est pas du tout le cas, et qu’en revanche, ce qu’il fait à la cour influence la grande histoire de salut qui est en train de se dérouler « en dehors » qui n’est pas du tout dehors – que sa relation avec la reine Guenièvre (une chose qui semble une affaire courtoise interne) est un problème si sérieux, qu’il cause un changement et une corruption de son rôle dans cette histoire ainsi que la destruction totale de la cour du roi Arthur. Lancelot pose les choses sur l’échiquier tout en pensant qu’elles se trouvent délimitées et sans aucune incertitude

¹⁸¹ *Ibid.*, tome 3, p. 334.

¹⁸²« [H]e learns that he is fallible » (TRACY, Kisha G. *Memory and Confession in Middle English Littérature*, p. 105.)

dans un espace clair et bien ordonné, mais en réalités elles croisent, dépassent les bordures et ont le dessus sur non seulement Lancelot, mais tout le monde. Finalement, elles se transforment en destruction.

Lancelot a oublié qui il était car il a oublié ce que voulait dire être un bon chevalier. Qu'il ne suffit pas d'être fort et hardi et courageux en face d'un péril physique, mais qu'il faut surtout cultiver ses qualités morales afin d'« estre sergans a Nostre Signour et a son pule »¹⁸³. Et pour cela il faut connaître la nature sérieuse de ses actions et la responsabilité lié aux choix.

Une comparaison avec un personnage biblique se propose ici. Dans son livre *Tragedy and Biblical Narrative*, J. Cheryl Exum dédie un chapitre au roi David, lequel a aussi provoqué une perversion de ses dons divins par son péché¹⁸⁴ (l'abus du pouvoir royal pour avoir un rapport sexuel avec Bethsabée et ordonner de tuer son mari). Exum se concentre sur l'aspect tragique de son histoire et explique pourquoi David ne fonctionne pas comme un vrai héros tragique par opposition à Saul, par exemple – face à la destruction de sa famille et presque du royaume entier (ce qui sera achevé plus tard), David se montre pragmatique. Il s'adapte à chaque événement horrible ; il n'essaye pas de lutter contre l'infortune, il ne fait que réagir. Mais dans cette analyse de David un autre côté de sa caractéristique surgit, lequel reste plutôt à l'arrière chez Exum, mais qui est très important pour notre travail. Le comportement de David suggère qu'il ne se rend pas totalement compte de la gravité de son péché et de l'immensité de ses conséquences pour l'histoire, de sa « responsabilité tragique ».¹⁸⁵ D'abord, il parle de son péché comme s'il s'agissait d'une petite chose à oublier.¹⁸⁶ Puis, quand le prophète Nathan le confronte avec son péché, au début il ne reconnaît pas que le prophète parle de lui.¹⁸⁷ Lors de la bataille contre son fils révolté, il ne s'intéresse point à son peuple, seulement à l'état de son fils : « un roi tellement absorbé par sa tragédie personnelle qu'il ne pense pas aux soldats qui ont risqué leur vie pour lui. »¹⁸⁸ etc. On peut y voir la même vue étroite, limitée, comme chez Lancelot, et donc une rupture entre la réalité et sa perception, même s'il est

¹⁸³ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 2, p. 253.

¹⁸⁴ EXUM, J. Cheryl. *Tragedy and Biblical Narrative*, p. 120.

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 144.

¹⁸⁶ *Ibid.*, p. 128.

¹⁸⁷ *Ibid.*, 143.

¹⁸⁸ « [A] king so thoroughly absorbed in his personal tragedy that he gives no thought to the soldiers who have risked their lives for him. » (*Ibid.*, p. 135.)

explicitement et à plusieurs reprises confronté avec la réalité. Comme si David ne savait pas ce que signifie être le roi d'Israël, et pensait qu'il était possible d'isoler ses actions de l'histoire de son royaume et du monde.

Le personnage qui explique à Lancelot qu'un chevalier doit être « sergans a Nostre Signour et a son pule » est la Dame du Lac. Elle parle à Lancelot avant son départ chez le roi Arthur – il désire de devenir chevalier et la Dame veut s'assurer de sa connaissance tant de la noblesse que de l'exigence de la chevalerie.¹⁸⁹ Lancelot se montre conscient du fait que la force physique n'est qu'une partie de ce que signifie être un chevalier et qu'en plus les capacités physiques sont une qualité plutôt déterminée, déjà fixée lors de la naissance, contrairement aux qualités morales, qui ont besoin d'être toujours cultivées. Mais il se montre aussi plutôt inconscient de la difficulté de cette cultivation quand il affirme que « les vertus del cuer ... sont a .c. doubles plus legieres a avoir que celes del cors ne soient. »¹⁹⁰ Il y a donc peut-être même avant la première rencontre avec Guenièvre une réflexion insuffisante sur l'importance des efforts dans ce domaine, ce que les paroles de la Dame du Lac n'arrivent pas à changer chez Lancelot, bien qu'elle répète deux fois que la chevalerie est une chose sérieuse et qu'un chevalier doit servir Dieu et le peuple avant tout.

Ainsi, plus tard on voit Lancelot qui n'hésite pas à rompre son serment qu'il avait prêté d'abord au roi – après son jeu d'échecs à la cour, Arthur demande à Lancelot de ne rien omettre lors de la narration de ses aventures les plus récentes, ce que Lancelot jure, mais, comme nous l'avons déjà dit, il omet l'histoire à Corbénic – et puis au Dieu lors de sa confession.

Après le tournant important où Lancelot confesse finalement, pour la première fois, son péché, les lignes des histoires se sépareront de nouveau ; Lancelot n'arrive pas à réussir la troisième partie de la pénitence, qui est l'amendement de vie, car il ne sera pas capable de finir sa relation avec Guenièvre. Lancelot, tout comme Gauvain, ne réussit pas sa première confession, mais pour une raison différente : Gauvain omet son péché. Selon Tracy c'est parce que dans ce moment donné, « il s'est convaincu qu'accepter la ceinture magique n'était aucune transgression ».¹⁹¹ Ce n'est qu'au moment de la confrontation avec

¹⁸⁹ POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 2, pp. 244–260.

¹⁹⁰ *Ibid.*, tome 2, p. 248.

¹⁹¹ TRACY, Kisha G. *Memory and Confession in Middle English Literature*, p. 102.

le Chevalier vert que Gauvain admet qu'il avait commis une erreur grave. Lancelot, au contraire, exprime son péché lors de sa première confession, et puis il n'est toujours capable d'en finir. Il y a une disparité entre ses mots et ses actions ; il prononce les mots comme s'ils ne signifiaient rien. Il vit comme s'il jouait aux échecs magiques – pensant qu'il est possible de commettre n'importe quelle quantité d'erreurs de n'importe quel type sans conséquences.

Il peut sembler (chez Gauvain peut-être plus que chez Lancelot), que le moment transitif de la confession et de se connaître soi-même est une vraie rupture, mais en réalité il faut parler plutôt d'un commencement d'un processus – processus qui exige l'énergie et courage pour penser constamment à ne s'oublier de nouveau. Dans sa pénitence, Lancelot doit alors tenter de quitter l'espace ambigu, trompeur et dangereux symbolisé par l'échiquier – comprendre qu'il ne peut pas y être aucun hiatus entre ce qui se passe à la cour et ce qui se passe dans le monde, ce qu'il devrait être et ce qu'il est ou ce qu'il dit et ce qu'il fait. Il lui faut aussi reconnaître finalement la difficulté de ce processus. Il réussit enfin, mais il a besoin de se séparer de sa distraction en forme de Guenièvre, alors ce ne sera pas que lors des dernières 4 ou 5 années de sa vie que Lancelot vit finalement une vie sans péché ; il est entré dans un ordre religieux et vit comme un ermite « en tel maniere qu'il n'estoit nus hom nés qui tant peüst sosfrir paine ne traveil conme il sousfroït de jeüner et de veillier en proieres et de lever matin. »¹⁹² Puis, au moment de la mort de Lancelot, l'archevêque présente une vision de son âme en train d'être élevé au ciel par un très grand nombre d'anges, alors il confirme que Lancelot s'est bien repenti : « Ore sai je bien que pour l'ame de cestui faisoient li angle si grant joie conme je vi. Ore sai je bien que penitance vaut sor toutes choses, ne jamais de penitance ne me partirai tant conme je vive ! »¹⁹³ Et quand Lancelot est mort, c'est aussi le moment où l'échiquier magique cesse de jouer.

Gauvain « continue de souffrir à travers les souvenirs, tout en conservant la connaissance de ses péchés, ce qui, selon l'auteur de Gauvain – et, dans une certaine mesure, les autres auteurs également – pourrait très bien être l'état humain. »¹⁹⁴ Lancelot

¹⁹² POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*, tome 3, p. 1482.

¹⁹³ *Ibid.*, tome 3, p. 1484.

¹⁹⁴ « He continues to suffer through recollection, while retaining knowledge of his sins, which, according to the Gawain-Poet—and, to one extent or another, the other authors as well—may very well be the human state. » (TRACY, Kisha G. *Memory and Confession in Middle English Literature*, p. 107.)

éprouve aussi cette expérience humaine d'échouer et tenter de corriger ses erreurs, pour quoi il est nécessaire de les connaître ; une expérience qui n'est pas pertinente pour Galaad, car la trajectoire de sa vie est parfaite et droite sans aucun espace ambigu, sans aucune discontinuité.

5. Conclusion

L'échiquier magique arrive en scène au moment où la cour arthurienne commence à se former – le mariage de Guenièvre et du roi Arthur. Il attend Lancelot, avec la vie duquel il est lié, au lieu qui est sans retour pour tout le monde qui n'avait jamais commis de trahison en amour. À cause de sa loyauté courtoise envers l'amour de Guenièvre, Lancelot est saisi par la carole enchantée, et plus tard, c'est toujours la loyauté courtoise qui le mène à jouer aux échecs magiques (car il s'agit d'une aventure, et Lancelot n'esquive jamais aucune aventure) et à l'envoyer à la reine. Quand il joue pour la deuxième fois, c'est de nouveau à cause de la reine qui le lui a demandé. Son amour le pousse à retrouver l'échiquier et à jouer un « jeu » duquel il sort gagnant chaque fois sans que ses erreurs aient la moindre influence sur le résultat.

Dans la symbolique médiévale occidentale, l'échiquier et le jeu d'échecs signifient souvent l'ordre de la société du monde entier, ou de la cour, dans sa clarté assurée par l'intention divine. Cela est précisément le cas dans *Walewein*, par exemple – l'échiquier est un microcosme de la cour qui marque la sûreté et sécurité apportées par un bon fonctionnement de la cour. Or l'échiquier peut amener avec lui également des aspects inquiétants. On le trouve souvent dans la littérature médiévale en connexion avec un danger, et cela non seulement en ce qui concerne sa présence thématique dans des scènes de combat et de la violence en général, dont parle surtout Alain Corbellari. Ces connotations sont un élément beaucoup plus profond de la symbolique des échecs, et nous pensons qu'elles sont intrinsèquement liées à l'échiquier et son apparence physique. Michel Pastoureau explique que le motif des cases de deux couleurs alternantes occupait fréquemment une place d'un marqueur du dynamisme et de la transition – transition entre deux états qui se rencontrent et entrelacent tout comme la partie blanche et noire (ou de différentes couleurs selon le cas concret) d'un échiquier. À titre d'exemple on peut mentionner des pavés dans des églises où des rituels de passage prenaient place, où des robes des bouffons – des personnes représentant une certaine ambiguïté.

À cette caractéristique nous voudrions ajouter un pouvoir multiplicatif et intensificateur de l'échiquier. Dans la littérature des genres différents, la structure de son motif est à maintes reprises utilisée pour exprimer une idée du dépassement des limites,

de l'escalade : les romans ainsi que la poésie courtoise se servent souvent de l'image de multiplication sur un échiquier pour parler du saisissement par émotions.

Tout cela fait d'un échiquier une base sur laquelle les choses placées deviennent des objets d'une multiplication imprévisible qui mène jusqu'à la démesure. Ensuite, cette démesure – une intensification exagérée – prend la forme de la perversion de ce qui a été placé sur l'échiquier. Pour retourner concrètement à l'échiquier magique, il faut d'abord encore parler de sa situation dans le récit. Nous avons déjà dit que l'on trouve sa première occurrence au moment de la cristallisation de la cour arthurienne, mais sa deuxième occurrence (où il y a déjà l'interaction avec Lancelot) occupe également une place fortement significative dans le narratif : il s'agit des moments suivants la conception de Galaad à Corbénic et le grand changement de l'univers sémantique de la *Vulgate*. L'arrivée du meilleur chevalier que Lancelot est confirmée et l'aventure de Saint Graal commencera tôt ; le monde narratif commence à s'orienter vers le sens spirituel et les aventures n'ont plus pour leur but d'amplifier horizontalement l'espace maîtrisé par les chevaliers du roi Arthur, mais de s'élever dans le sens vertical, spirituel, et connecter l'histoire de la cour arthurienne avec histoire biblique et le Salut. Mais cette réorientation cause une rupture pour certains chevaliers qui continuent d'interagir avec le monde comme si rien n'avait changé – ce sont des chevaliers terrestres qui ne comprennent pas que les « choses terrestres » ne sont plus au centre des aventures. Lancelot devient aussi un des chevaliers terrestres. Cette rupture se reflète dans sa propre histoire, car elle est liée à la grande histoire de Saint Graal : Lancelot, dont le vrai nom est Galaad, a été prédestiné à mener cette aventure à son terme, mais il s'est corrompu par le péché. Ce dédoublement de l'histoire qui devrait être unifiée est symbolisé par l'échiquier qui répond à Lancelot perdu dans cet espace ambigu.

Mais ce qui est le plus important est qu'il ne se montre conscient de cette discontinuité entre son histoire déjà écrite dans le passé (la prophétie) et son histoire actuelle qui est en train de se dérouler. Il vit dans l'illusion de la limitation, la sûreté et de l'échiquier, sans s'être aperçu de la dissolution des limites. C'est pour ça qu'il est perdu : il s'est séparé de ses actions, il a oublié sa propre identité, car à cause de son péché il a oublié son rôle de chevalier élu. Cela ne veut pas dire qu'il a oublié son destin, mais il a oublié ce que signifie d'être le chevalier élu : tout ce qu'il fait, il fait pour son amour terrestre – Guenièvre, tandis qu'il devrait servir tout d'abord Dieu, son amour céleste, et le peuple, tout comme la Dame

du Lac l'avait instruit avant son départ à la cour d'Arthur. Au lieu de cela, mené par son amour de la reine, il trahit Dieu et le roi. Il n'est pas capable de comprendre l'importance de ses actions et que son rôle à la cour ne peut pas être séparé de son rôle au-delà de la cour. Voici la démesure qui cause la disparité des deux histoires, et qui est montrée métaphoriquement lors des interactions avec l'échiquier magique. La démesure qui apporte une perversion des dons divins de Lancelot.

Si Lancelot veut enjamber ce hiatus, ce qui veut dire quitter l'espace ambigu, trompeur et dangereux symbolisé par l'échiquier, il doit devenir conscient de ladite illusion – du fait qu'il s'agit d'une illusion – ce qui lui permettra de finalement voir ses actions dans leur importance, et ainsi recoller son identité entière. Dans la *Vulgate*, comme par exemple dans *Sire Gauvain et le Chevalier vert*, le récit souligne l'acte de confession – cela est la manière de connecter les deux histoires. Bien sûr, Lancelot ne peut plus redevenir Galaad, mais le salut même de son âme est en question maintenant. Il lui faut ne plus se comporter comme si la cour était toujours le centre du monde, et comme si ce centre du monde était un espace séparé et certain, mais il faut devenir conscient du fait que ses actions à la cour influencent le cours de la grande histoire du monde « en dehors », qui n'est pas vraiment en dehors. En s'exposant à la vérité de ses actions, Lancelot peut finalement vraiment voir les conséquences de son péché.

Or, ce moment important de la première confession de Lancelot ne marque pas une fin soudaine de son incompréhension et sa relation pervertie à son identité. Il ne réussit pas tout de suite changer sa manière de vivre. C'est plutôt le commencement du processus de la pénitence, avec l'échiquier qui est toujours là, jusqu'à la fin de sa vie, qui est aussi la fin du récit, comme une mémoire de sa loyauté terrestre, de son péché, qui a causé la discontinuité de ses histoires.

Résumé (česky)

Cílem této práce bylo prozkoumat roli kouzelné šachovnice v příběhu artušovské *Vulgáty* a následně představit komplexní interpretaci této literární rekvizity jakožto symbolu pokřiveného vztahu Lancelota k vlastní identitě a k funkci, kterou zastává na dvoře krále Artuše, stejně jako v příběhu o Svatém grálu a v celku „dějin spásy“.

Na prvním místě práce shrnuje argumenty, které ukazují k důležitosti kouzelné šachovnice a naznačují, že se ve skutečnosti nejedná o předmět, který je možné přehlédnout, ale o významný symbol. Zde slouží jako základ článek *L'épisode de la Forêt Perdue dans le Lancelot en prose* (Patrick Moran). Vystávají tři pro narativ zásadní aspekty šachovnice, a to její spojení s momentem přeměny sémantického univerza, který se začíná orientovat ke spirituálnímu cíli – Svatému Grálu, spojení s postavou Ginevry (jak co se týče vzniku šachovnice, tak poté vzhledem k jejímu vztahu k Lancelotovi, který se k šachovnici dostane a je rytířem předurčeným vždy vyhrát díky jeho lásce ke Ginevě), a spojení s Lancelotem, které, krom výše řečeného, spočívá v závislosti na délce jeho života. Ve zmíněném momentu přeměny, který popisuje zejména Mihaela Voicu v článku *La Déconstruction de l'espace dans le cycle du Lancelot-Graal*, se začíná zobrazovat nedostatečnost a nefunkčnost artušova dvora podobně jako to spatřujeme např. v románu *Walewein* (kde se ale narozdíl od *Vulgáty* tato nedostatečnost vyřeší)

Následuje analýza všech výskytů kouzelné šachovnice v příběhu a ukazuje, jak fungují interakce mezi ní a hráči. Získané informace jsou konfrontovány s herními teoriemi Rogera Cailloise a Jacquesa Henriota a výsledkem je odhalení, že hra s kouzelnou šachovnicí skutečně nefunguje jako hra ve smyslu aktivity, ale jako znak, který s sebou překvapivě přináší určitou přehánku, přemíru, která převrací dobré ve špatné.

Při hledání původu této pokřivenosti, práce navrhuje se zaměřit na symboliku samotné šachovnice. V západní středověké symbolice šachová hra často znamená řád, jako třeba právě ve *Waleweinovi*, kde je mikrokosmem dobře fungujícího dvora, znakem bezpečnosti a jistoty. Šachovnice se ale často ve středověké literatuře vyskytuje ve spojení s nebezpečím, a to nejen co se týče její tematické přítomnosti v bojových scénách a násilí obecně, o kterých mluví především Alain Corbellari. Michel Pastoureau vysvětluje, že motiv polí dvou střídajících se barev často označoval dynamismus a přechod mezi dvěma stavy, které se setkávají a proplétají, stejně jako bílé a černé části šachovnice.

Toto vede konečně k vnímání kouzelné šachovnice jako symbolu rozdvojení Lancelotova příběhu na ten, který byl předepsán a měl se stát, a ten, který se skutečně odehrává. Zároveň ukazuje pokřivený vztah Lancelota k vlastní identitě, neboť není schopný nahlédnout toto rozdvojení, a žije stále v iluzi bezpečí a ohraničenosti jeho příběhu na dvoře krále Artuše bez uvědomění si, že tento přesahuje do většího příběhu o Svatém Grálu a spáse. Zapomněl co to znamená být tím, kterým měl být, že jeho činy mají dopad na jeho roli v dějinách spásy.

6. Bibliographie

6.a. Sources primaires

ALIGHIERI, Dante. *La Comédie : Poème sacré*. Traduction par Jean-Charles Vegliante. Paris (France) : Gallimard, 2012. 1247 p.

ANONYME et DE TUDELE, Guillaume. *La Chanson de la Croisade albigeoise*. Édité par Eugène Martin-Chabot, adaptation par Henri Gougaud. Paris (France) : Librairie générale française, 1989. 632 p.

DE MONTREUIL, Gibert. *Roman de la Violette, ou de Gérard de Nevers* [en ligne]. Édité par Michel Francisque. Paris (France) : Silvestre, libraire, 1834. Mise en ligne 25/08/2008. [consulté le 20/07/2024]. Disponible à l'adresse :

<https://archive.org/details/romandelaviolet00degoog/page/n154/mode/2up?q=doubler>

FAY, Percival B. et GRIGSBY, John L. (éds.). *Joufroi de Poitiers : roman d'aventures du XIIIe siècle*. Genève (Suisse) : Droz, Paris (France) : Minard, 1972. 270 p.

MEHL, Jean-Michel (trad.). *Le livre du jeu d'échecs : Jacques de Cessoles*. Paris (France) : Stock, 1995. 216 p.

ORR, John. *Les Œuvres de Guiot de Provins* [en ligne]. Manchester (Royaume-Uni) : Imprimerie de l'Université, 1915. Mise en ligne 25/09/2008. [consulté le 20/07/2024]. Disponible à l'adresse :

<https://archive.org/details/lesoeuvresdeguio00guiouoft/page/n5/mode/2up>

POIRION, Daniel et WALTER, Philippe (éds.). *Le Livre du Graal*. Tome 1. Paris (France) : Gallimard, 2001. 1918 p.

POIRION, Daniel et WALTER, Philippe, (éds.). *Le Livre du Graal*. Tome 2. Paris (France) : Gallimard, 2003. 1967 p.

POIRION, Daniel et WALTER, Philippe, (éds.). *Le Livre du Graal*. Tome 3. Paris (France) : Gallimard, 2009. 1707 p.

SIGLER, Laurence E. *Fibonacci's Liber Abaci : A Translation into Modern English of Leonardo Pisano's Book of Calculation* [e-book]. New York (États-Unis) : Springer, 2002. 638 p.

6.b. Sources secondaires

ADAMS, Jenny. « Pieces of power », p. -. In : *The Journal of English and Germanic Philology* [en ligne], 2004, 2, 103, pp. 197–214. [consulté le 20/07/2024]. Disponible à l'adresse : <http://www.jstor.org/stable/27712415>

AMODIO, Marc. « Tradition, Modernity, and the Emergence of the Self in Sir Gawain and the Green Knight ». In : *Assays*, 1995, 8, pp. 47–68.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris (France) : Gallimard, 1967. 374 p.

CORBELLARI, Alain. « Les échecs dans la littérature médiévale ». In : *Ligeia* [en ligne], 2019, 1, 169–172, pp. 39–53. [consulté le 20/07/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-ligeia-2019-1-page-39.htm>

CURRIE, Mark. *The Unexpected : Narrative Temporality and the Philosophy of Surprise*. Edinburgh (Royaume-Uni) : Edinburgh University Press, 2013. 184 p.

GALLÉ, Hélène. QUÉRUEL, Danielle. La forêt dans la littérature médiévale. In : BÉPOIX, Sylvie et HERVÉ, Richard (éds.). *La Forêt au Moyen Âge*. Paris (France) : Les Belles lettres, 2019, pp. 25–84.

EXUM, J. Cheryl. *Tragedy and Biblical Narrative : Arrows of the Almighty*. New York (États-Unis) : Cambridge University Press, 1992. 206 p.

GIRBEA, Cătălina. *Communiquer pour convertir dans les romans du Graal (XIIe-XIIIe siècles)*. Paris (France) : Classiques Garnier, 2010. 482 p.

HATHAWAY, Stephanie L. *Saracens and Conversion : Chivalric Ideals in Aliscans and Wolfram's Willehalm*. Oxford ; New York : Peter Lang, 2012. 432 p.

HENRIOT, Jacques. *Le jeu*. Vendôme (France) : Presses universitaires de France, 1969. 112 p.

LIVINGSTON, Charles H. « Old French Doubler L'Eskiekieier ». In : *Modern Language Notes* [en ligne], 1930, 4, 45, pp. 246–251. [consulté le 20/07/2024]. Disponible à l'adresse : <https://www.jstor.org/stable/2913259>

MENEGHETTI, Maria L. Presentazione. In : CARSTENS, Henry et PILLET, Alfred. *Bibliographie des troubadours*. Milan (Italie) : Ledizioni, 2013. 614 p.

MORAN, Patrick. « L'épisode de la Forêt Perdue dans le Lancelot en prose – jeux et divertissements périlleux en terre de Bretagne ». In : *Questes* [En ligne], 2010, 18, pp. 87–102. [consulté le 20/07/2024]. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/questes/671>

MURRAY, H. J. R. *A History of Chess* [en ligne]. Oxford (Royaume-Uni) : Clarendon Press, 1913. Mise en ligne 24/12/2016. [consulté le 20/07/2024]. Disponible à l'adresse :

<https://archive.org/details/AHistoryOfChess/page/n783/mode/2up>

OSTI, Letizia. *The Grain on the Chessboard: Travels and Meanings*.

PASTOUREAU, Michel. *Une histoire symbolique du Moyen Âge occidental*. Paris (France) : Éditions du Seuil, 2004. 436 p.

STAHULJAK, Zrinka. GREENE, Virginie. KAY, Sarah. KINOSHITA, Sharon et MCCRACKEN, Peggy. *Thinking through Chrétien de Troyes*. Cambridge (Royaume-Uni) : D. S. Brewer, 2011. 202 p.

TARDY, *Les Ivoires, évolution décorative du 1er siècle à nos jours*. Paris (France) : l'auteur, 1966. 319 p.

TRACY, Kisha G. *Memory and Confession in Middle English Littérature*. Basingstoke (Royaume-Uni) : Palgrave Macmillan, 2017. 130 p.

VOICU, Mihaela. La Déconstruction de l'espace dans le 'Lancelot-Graal' ou vers une nouvelle mesure du monde chevaleresque. In : VOICU, Mihaela et VLADULESCU, Victor-Dinu (éds.). *La Chevalerie du Moyen Âge à nos jours. Mélanges offerts à Michel Stanesco*. Bucarest (Roumanie) : Editura Universităţii din Bucureşti, 2003, pp. 249-270.

6.c. Sitographie

Corpus des Troubadours : https://trobadors.iec.cat/contingut.asp?c_epigraf=01

HARDY, Ineke. *Les chansons attribuées au trouvère picard Raoul de Soissons : Édition critique* [en ligne]. Ottawa (Canada) : Université d'Ottawa, 2009. [consulté le 20/07/2024]. Disponible à l'adresse :

<https://www.francaisancien.net/activites/textes/ineke/index.htm>

Portail Biblissima : <https://portail.biblissima.fr>

SQUILLACIOTI, Paolo. *Le poesie di Folchetto di Marsiglia* [en ligne]. Pisa (Italie) : Pacini, 1999. Nouvelle édition mise en ligne en 2009. Disponible à l'adresse :

https://trobadors.iec.cat/veure_notes.asp?id_obra=24

Abréviations utilisées

BEdT – Bibliographie électronique des troubadours