

Brocéliande : voyage au cœur d'une forêt mythique

"Le roi Arthur : une légende en devenir"

Du 15 juillet 2008 au 4 janvier 2009, aux Champs libres à Rennes (10 cours des alliés), puis de janvier à mars 2009 à la BNF à Paris (quai François-Mauriac, Paris 13ème arrondissement).

Il est des légendes qui s'appuient sur des lieux imaginaires. Née du rapport d'un ou plusieurs auteurs à leur environnement, cette géographie fantasmée se traduit à travers leurs récits, et parfois transforme concrètement les espaces contemporains. Parmi ces légendes, celle du roi Arthur et de la forêt de Brocéliande fait couler beaucoup d'encre : historiens, écrivains, dessinateurs, cinéastes, concepteurs de jeux... tous rivalisent pour donner sens à la légende arthurienne dans notre société. Les géographes ont aussi leur place dans ce débat : parce que la légende du roi Arthur s'inscrit dans le paysage breton - certes de manière très partielle - et dans les représentations spatiales d'un groupe à l'identité bien particulière : les personnes se reconnaissant une passion commune pour la légende arthurienne et ses lieux légendaires.



Cette exposition est l'occasion pour le géographe de poser son regard original sur le phénomène arthurien et sa "communauté". Et ce, en partant d'un constat simple : en regardant une carte topographique, l'absence totale de référence au nom de Brocéliande frappe instantanément. Et pour cause ! La forêt de Brocéliande n'existe pas, elle est un mythe, un lieu fabuleux décrit dans un récit. D'ailleurs, si les différentes versions (littéraires, ou plus récemment dessinées, cinématographiées ou télévisées) offrent de nombreuses descriptions métaphoriques ou un décor se présentant comme un personnage à part entière, la forêt de Brocéliande n'est jamais localisée. Se situe-t-elle réellement en Bretagne ? Le mystère est entretenu par les auteurs de cette légende, et ce au cours des siècles, dans l'objectif de

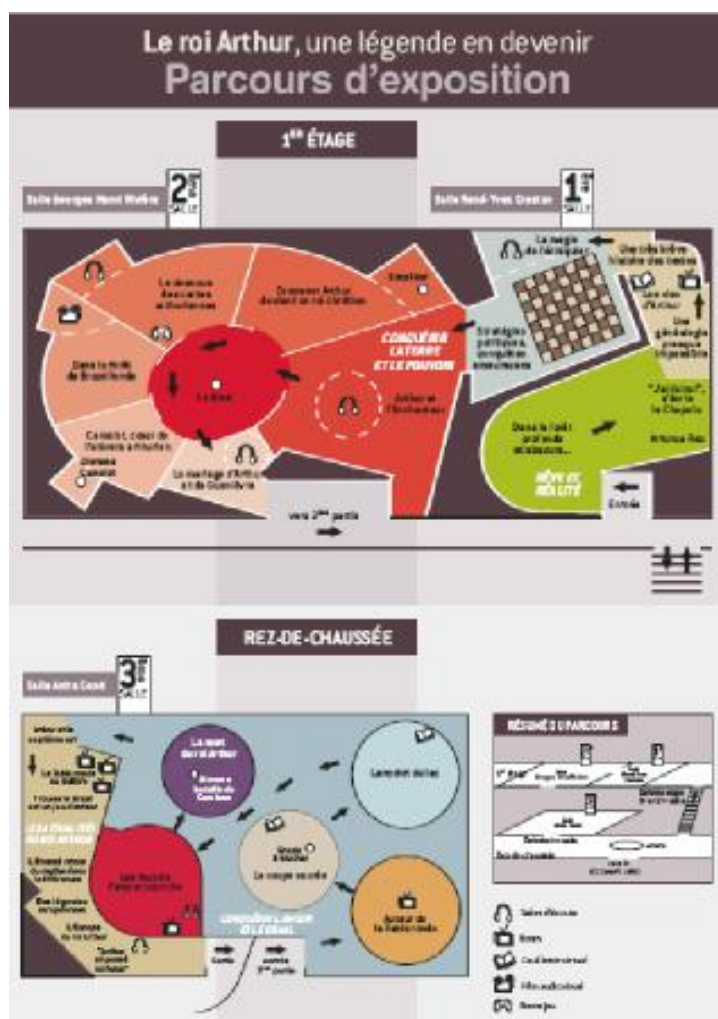
maintenir la magie inhérente à cet espace imaginaire. "D'une façon générale, la géographie n'est pas le problème des auteurs, et la Bretagne qui apparaît dans les romans médiévaux représente davantage un espace rêvé qui ne relève d'aucune réalité géographique" (Entretien avec GLOT Claudine, 2008, "La Bretagne attend le roi", *Bretagne magazine*, n°808, été 2008, p. 14). Paradoxalement, les hauts-lieux de cette forêt s'inscrivent eux dans une cartographie très détaillée que l'on découvre en se baladant aux côtés des chevaliers de la table ronde, de Merlin et de Viviane. "Mêlant des lieux réels et une toponymie imaginaire, la géographie arthurienne présente des contours flous" (*op. cit.*, p. 15).



Mais l'intérêt du géographe reste certain. En effet, cette exposition reflète la transformation de l'espace - bien évidemment très limitée, mais néanmoins concrète - par la légende arthurienne. Une balade dans la forêt de Paimpont amène le promeneur à croiser des touristes d'un type particulier : dotés de leurs romans, bandes dessinées ou carnets de notes, les voilà en quête des hauts-lieux de la légende. Si ce potentiel touristique ne permet pas de déplacer des foules, les acteurs du développement local ne sont pas, pour autant, restés inactifs et ont donné sens à la forêt de Paimpont en y "implantant" de mythiques géosymboles. Les cartes Michelin ont d'ailleurs repris certaines de ces appellations, donnant une localisation précise à ces lieux légendaires, et ainsi une identité nouvelle à la forêt de Paimpont, revendiquée comme la forêt de Brocéliande. Le promeneur croise ainsi le Tombeau de Merlin, l'Hotié de Viviane et la fontaine de Barenton, se prend au jeu et se retrouve en quête du Val sans retour, de l'Arbre d'or et de la Rivière des Secrets. La Bretagne revendique cette géographie imaginaire, sur laquelle elle fonde des brochures touristiques que l'on retrouve sur tout le territoire breton.



L'impact de la légende arthurienne se traduit également d'un point de vue identitaire. L'espace de l'exposition est utilisé pour traduire l'atmosphère mythique de la forêt médiévale, mais également un "retour à des sources supposées, souhaité et recherché par les Bretons. "La forêt garde en elle trace des peurs et des répulsions qu'elle a pu susciter dans les temps anciens où l'homme n'en maîtrisait pas l'accès. Mais au Moyen Âge, le grand mouvement de défrichement qui a débuté dès le Xe siècle en a transformé notablement le statut ; la forêt est exploitée et offre des ressources diverses depuis le bois de charpente, jusqu'à la production de charbon ou de tanin pour les teinturiers. La déception de Wace, qui va vérifier sur place si la forêt de Brocéliande est toujours hantée par les fées comme le disent les Bretons, reflète bien la réalité nouvelle de cet espace qui a perdu son mystère : « J'allai là-bas en quête de merveilles, je vis la forêt, je vis la terre, je cherchais les merveilles, mais je ne trouvais rien. ». C'est que la forêt des romans arthuriens est bien loin de la réalité. Elle est impénétrable : la forêt où s'engage Calogrenant dans Yvain est épaisse, et le chemin qu'il emprunte n'est qu'un étroit sentier plein de ronces et d'épines. Le mystère y règne, elle est le lieu de l'aventure, elle ouvre sur le merveilleux" (catalogue de l'exposition *Le roi Arthur. Une légende en devenir*, p. 14). Et les Bretons s'approprient ce mythe intergénérationnel qui connaît un fort renouveau sur tous supports (cinéma, télévision, littérature, bandes dessinées, jeux vidéos...).



"Le dessous des cartes arthuriennes" ou comment nommer les lieux mythiques.

Alors que les guides touristiques sur Brocéliande se multiplient ces dernières années, on découvre ainsi au cœur de l'exposition la *Carte chasseresse et mythologique de Brocéliande, forêt de Paimpont*, une estampe datant de 1948, dessinée par Daniel Derveaux "*indiquant chacun des grands sites mythologiques de la forêt. L'objectif, en donnant au document un aspect quelque peu « rétro », est d'inciter le visiteur à une grande promenade dans le passé et l'imaginaire*" (notes de l'exposition), où l'on découvre le nom de Brocéliande sur une carte... Pourtant, les autres cartes présentées ignorent totalement ce nom. Par exemple, l'absence d'indication de Brocéliande ou de tout autre nom de lieux de la légende est déconcertante dans la carte de Bertrand d'Argentré, extraite de l'*Histoire de Bretagne*, datant de 1600, présentée au centre de la section "Le dessous des cartes arthuriennes". Pourtant, toute l'exposition ne fait aucune allusion à la possibilité de localiser Brocéliande ailleurs qu'en Bretagne... Recherche identitaire et argument touristique s'entremêlent pour faire de la forêt de Brocéliande une "réalité" pour la Bretagne, "effaçant" le nom de Paimpont.

Même l'organisation de l'exposition traduit cette quête de la forêt légendaire. Les trois salles entraînent le visiteur dans les lieux supposés de la légende. Chaque salle traduit une atmosphère et met en valeur les documents présentés par des décors symbolisant les différents lieux de la légende. La 1ère salle, sombre, basse de plafond, décorée par des panneaux verts foncés soutenus sur piliers en bois, nous plonge dans l'atmosphère de la forêt médiévale, un "*désert impénétrable et dangereux. Dans ce lieu étrange, où bruissent toutes sortes d'être mystérieux et fantastiques, le Merveilleux trouve un territoire extraordinaire. Les fées et les magiciens y règnent en maître*" (notes de l'exposition). En passant devant les animaux fantastiques, les textes fondateurs de la légende, l'arbre généalogique des personnages arthuriens, on découvre dans une salle symbolisant Stonehedge la magie de l'échiquier, "*joute intellectuelle et jeu de stratégie par excellence très prisé dans les cours royales à travers toute l'Europe médiévale*" (notes de l'exposition). Sur l'échiquier au sol, on découvre les cheminements de ce jeu (le terme "échec et mat" viendrait du perse *shahmat*, "échec au roi"), ces symboles (comme métaphore de la conquête politique et militaire, ainsi que des victoires amoureuses et spirituelles), et l'importance du roi dans le pouvoir et dans la morale légendaire. La 2ème salle, beaucoup plus haute de plafond, sorte de dédale de couleur rouge, nous entraîne dans les lieux du pouvoir. L'itinéraire du visiteur est chaotique, tout comme la quête du Graal, mais majestueuse tout comme la conquête des territoires et du pouvoir. La 3ème salle contraste fortement avec les autres : claire, aérée, elle amène le visiteur à "*conquérir l'amour et le graal*". L'utilisation de l'espace traduit la noblesse de ces quêtes dans la légende : on y découvre les personnages les plus marquants du mythe autour de cercles symbolisant la majestueuse Table ronde. Cinq "Tables rondes" présentent ainsi le Graal (cercle blanc), le Siège périlleux (cercle jaune), Lancelot (cercle bleu pâle), l'importance de la conquête amoureuse (cercle rouge), la mort d'Arthur (cercle noir) comme autant de temps fondamentaux et de lieux majestueux qui amènent le visiteur à s'attarder.

L'exposition se présente donc comme un dédale forestier dans lequel le visiteur "tombe" sur des clairières, qui sont autant de sources d'informations sur la légende. Tous les supports captivent le visiteur : livres, tableaux, épées, coupes, vêtements, bornes audio, jeux vidéos, extraits de films... s'entremêlent pour perdre le visiteur dans les nombreux aspects de la légende : amour courtois, trahison, féodalité, diffusion de la chrétienté, symbolique de la mort... Elle se termine sur la prégnance du mythe. Sortant de la présentation de la mort du roi Arthur annonçant que "*la disparition d'Arthur marque la fin de l'épopée arthurienne, mais certains textes laissent supposer que le roi reviendra, un jour*" (notes de l'exposition), le visiteur voit cette renaissance du mythe à travers l'engouement de ces dernières années, sur de multiples supports : les affiches de films montrent combien l'intérêt pour la légende et ses

lieux mystérieux a marqué l'histoire du 7ème art : de *I Cavalieri della Cavola Rotonda* (de Richard Thorpe en 1954) à la superproduction hollywoodienne *King Arthur* (d'Antoine Fugua en 2003), la légende a trouvé un écho favorable dans de multiples films, jouant de la magie des lieux. D'autres supports laissent également place à ce monde fantastique : les jeux vidéos, les bandes dessinées, la littérature (Steinbeck, Barjavel, Michel Rio...), les jeux de société, les jeux de cartes, l'univers télévisés... sont autant de vecteurs qui font renaître le mythe et donnent sens à la forêt de Brocéliande dans l'imaginaire collectif. La sortie de l'exposition est aussi sombre que son entrée : au cœur de la simulation d'une forêt impénétrable, le visiteur voit un dernier document qui lui est présenté : une carte de la diffusion du mythe arthurien en Europe, où l'on découvre les nombreux auteurs ayant retranscrit leur vision de cette légende dans des temps et des lieux différents.

Il est des légendes qui s'appuient sur des lieux imaginaires. Brocéliande n'est qu'un mythe, mais la forêt prend vie au cœur de cette exposition. Elle donne sens aux nombreux panneaux indiquant la Communauté de communes de Brocéliande, les aires de repos de Brocéliande, de Paimpont-Brocéliande... que le Breton ou le touriste côtoie sur la route entre Rennes et Lorient. A aucun moment, l'exposition ne fait allusion à la controverse quant à la localisation supposée de la forêt de Brocéliande... Elle est bretonne. La forêt de Paimpont l'est moins... "*Venir à Brocéliande en simple observateur est donc assez difficile. Les lieux sont là, les légendes bien ancrées dans le sol de la forêt. On submerge le touriste d'informations. Tout est fait pour vous ouvrir les portes du royaume de Merlin. L'office de tourisme de Tréhourentec n'hésite pas d'ailleurs à donner de fausses informations sur le site du Val sans retour. Ainsi le visiteur est perdu, tout comme les chevaliers qui venaient dans ce val pour finir sous les armes de Morgane*". (*Brocéliande : Usages sociaux d'un mythe*, mémoire de maîtrise de sociologie, sous la direction d'André Marcel D'Ans). Le Breton, le touriste, nul ne doute de l'aspect mythique de cette forêt, mais tous cherchent à trouver dans la forêt de Paimpont une part de cette géographie imaginaire et magique.

" L'histoire a sa vérité, la légende a les siennes. "
(Victor Hugo, *Quatrevingt-Treize* , 1874)

Compte-rendu : **Bénédicte Tratnjek**

A la découverte de Brocéliande :

Des livres et des revues :

Le catalogue de l'exposition : *Le roi Arthur. Une légende en devenir*, Somogy éditions d'art (Paris) et Les Champs Libres (Rennes), 2008, 104 pages.

Un guide touristique : Yann Goven, *Brocéliande. Un pays né de la forêt*, Editions Ouest-France, collection Itinéraires de découvertes, Rennes, 1997, 128 pages..

Un essai : Philippe Walter (dir.), *Brocéliande ou le Génie du lieu : archéologie, histoire, mythologie, littérature*, Presses universitaires de Grenoble, Saint-Martin-d'Hères, 2002, 222 pages.

Un recueil de légendes : Claudine Glot et Marie Tanneux, *Contes et légendes de Brocéliande*, Editions Ouest-France, Rennes, 2008, 252 pages.

Des parcours à la découverte des hauts-lieux de la forêt de Brocéliande : *Tous les chemins mènent à Merlin ? Parcours de transformation en Pays de Brocéliande*, édité par le "Pays touristique de Brocéliande", parcours de randonnée et jeux de pistes, 2008, tirage limité.

Sur la légende, un ouvrage de base, très pédagogique : Anne Berthelot, *Arthur et la table ronde. La force d'une légende*, Découvertes Gallimard, collection Littératures, Paris, 1996

(réédition 2008), 160 pages.

Une revue : *Bretagne magazine*, n°808, été 2008.

Sur Internet :

Le site de l'exposition *Le Roi Arthur. Une légende en devenir* sur le site de la BNF, présentant des analyses de spécialistes de la légende arthurienne.

Le site de l'exposition *Le Roi Arthur. Une légende en devenir* sur le site des Champs Libres, donnant accès à un plan interactif de l'exposition et à quelques photographies des œuvres présentées.

Le site du Centre de l'Imaginaire Arthurien en forêt de Brocéliande, qui organise de très nombreuses manifestations au cœur de la forêt (contes sous les chênes, jeux légendaires...)

Jean-Michel Demetz, "Brocéliande : sur les traces du roi Arthur", *L'Express.fr*, 27 août 2008.

Valérie Sasportas, "Rennes enchante la quête du Graal", *Le Figaro.fr*, 21 juillet 2008.

L'émission "La légende du roi Arthur" sur canal Académie avec pour invité Martin Aurell, médiéviste, spécialiste des Plantagenêt, auteur de *La légende du roi Arthur* (Perrin, 2007) et co-auteur de *Kaamelott au cœur du Moyen-Âge* (Perrin, 2007, 2 tomes, avec Eric Le Nabour).