

Nefs de fou

Dérives

Le Moyen Age inventa les nefes de fous, chalands maudits divagant sur les eaux de l'Europe, charriant idiots et forcenés sur le parcours des fleuves. Villes et villages confiaient leurs déments aux voyageurs de passage qui les emmenaient au loin, les plaçaient ou les perdaient en chemin, parfois les adoptaient. Embarquer les fous, c'était dépasser la simple exclusion pour la déployer en rite, en utopie. La translation des fous nous dit d'abord que la folie est question d'espace, comme le monde est multiple : un autre lieu, peut-être, convient aux fous, qui n'y seront plus fous. C'est pourquoi on les confie aux eaux : on lâche prise,

on *abandonne*, confiant le fou à l'au-delà du voyage. A la grâce de Dieu, aux méandres du hasard, du destin.

Si la folie est un voyage, c'est qu'il s'agit d'abord du monde. Ce qu'elle dit avant tout, c'est la scission des mondes : la clôture nécessaire pour qu'un monde puisse se boucler, et l'ouverture d'autres mondes, envers du mien, que la folie peut explorer. Dans ces marges incertaines les fous iront se risquer, ceux dont le monde justement est ailleurs, incomplet. Ces barges éperdues dessinent toute une carte d'utopies, où les mondes communiquent dans le glissement du voyage.

C'est donc un sens cosmique que figure la Nef . Si délirer, c'est sortir du sillon, divaguer dans l'horizon mobile, les vaisseaux errants forment aussi tout un nomadisme, intense au Moyen Age. Comment alors voyait-on le monde? Sur terre comme sur mer, on le voyait sans doute en archipel, comme une forêt immense ou une mer, entourant des îles. Aux haltes des voyages, les groupes

humains étaient comme des îles dans la grande forêt, petits havres posés sur la mer des arbres. Et sur mer, c'est le même chapelet tissé par les navigations qui dessinait le parcours continu de la côte, autrement inconnu. Chaque église est un bateau renversé, chaque bourg sur sa rivière est un petit port : le monde cloisonné des routes médiévales dessine un chapelet d'îles reliées par leurs eaux, où glisser. Avec tous les gens du voyage, les fous occupent l'espace risqué des continuités, que seul crée l'aventure : lorsque les hommes quittent leur réduit, alors le politique se rend visible. Seul le voyage dit la Cité : en un sens c'est la Cité qui peut glisser d'un point de l'espace à un autre, se tenir tout entière dans le passage : le monde est archipel, la Cité est à venir.

Envers du monde

La Nef décrit ce glissement des hommes dans la tentation d'errer. Aussi, elle croise ensemble deux utopies : le carnaval et la croisade, le retour des morts et la Cité céleste. A la jonction incertaine des deux années calendaires, des cycles du soleil et de la lune, le carnaval occupait un treizième mois, qui participait à la fois des deux années, prochaine et révolue, par suite en même temps du passé et de l'avenir. Dans cet interstice où les cercles se rejoignent et se déchirent, le temps sort de ses gonds, le monde est à l'envers. Il ouvre un temps provisoire à l'au-delà : en temps de Folie, les hommes alors accueillent les masques, l'armée des ombres. Cours des miracles, mystères et jeux sur les places, royauté des gueux et des sots, masques et larves, outres et marottes, toute l'inversion des rites courants, tous les charivaris du carnaval célèbrent en fait le retour des esprits. Avec les morts, revient cycliquement le temps de

Saturne, celui des possibles défunts, écrasés ou chassés du réel, tous germes de passions restaurées dans le tumulte. Envers du monde, Carnaval est dans le temps ce qu'est la Nef dans l'espace des pays traversés : durant les treize jours des Rois, les fous chassés de la ville sur l'horizon des fleuves reviennent en maîtres dans la cité. Alors, la ville et la nef mythique coïncident à nouveau.

Dans cette jonction provisoire de l'ici et de l'ailleurs, les hommes gagnent un savoir : au delà de l'humain, un savoir d'outre-monde. Comique ou tragique, le savoir de Lanterne est un point de vue sur la raison, comme sur les hommes, gnose secrète du possible et des vérités interdites. Dans toute la tradition comique, issue du carnaval et des fables païennes, la folie importe une source critique de sagesse, vision globale de la Création qui formule le sens moderne du romanesque et du théâtre, du scepticisme aussi : en son fond, la tolérance est un savoir de fous. Dans son *Narrenschiſſ*, Sebastian Brant décrit l'humanité comme un

carnaval inconscient, chronique : si la Nef , c'est la vie, c'est que Folie, c'est l'homme même, son étrangeté au monde. L'homme est fou ou *vain*, parce que son monde est incomplet, que sa vie est toujours ailleurs que son site. « *Tel est bien le défaut des fous : refuser d'être ce qu'ils sont* ».

Cités du ciel

« *Heureux les pauvres en esprit, le royaume des cieux est à eux* » . La formule du Christ ouvre sans doute l'autre espace, intérieur, de la Nef. Si "*le royaume des Cieux est au fond des cœurs* », l'arche à venir est en nous, cryptée en nous. En nous Jérusalem. L'errance du navire décrit une cité dont le tracé suit l'histoire secrète : courbes cachées de l'espace et du temps, méandres de l'esprit. Espace messianique ou littéraire, qui trace un ciel d'allégories, où déployer la loi secrète du présent, les puissances cachées de

l'humain . Avec ses nefs de fous, le Moyen Age inventa aussi la cité mystique, invisible ou ruinée - comme la Terre Sainte, toujours perdue et à reprendre, dans la croisade. Déjà, les processions traçaient la carte des pays cloisonnés de l'an mil, assurant le continu des échanges, l'unité des légendes. La croisade embarqua des populations entières vers l'horizon sacré. Jérusalem réelle ou mystique, cette levée en masse constituait la Nef. Dans les têtes éperdues, elle portait le nomadisme à l'horizon premier : ces migrations intérieures disaient l'errance commune des hommes sur les voies du salut, traçaient l'horizon invisible de la communauté.

Au même moment, dans ces villes qui se projettent en Orient, la Nef est par fragments rendue aux hommes. En architecture, l'art gothique introduit des gréments de type nouveau, inspirés de la construction navale : arcs-boutants, nervures, cordes et cablages en pierre qui permettent de monter des mats et des voiles, d'évider les murs et d'ouvrir

ce vide aux arc-en-ciel du divin. Le gothique ancre la Nef au cœur des cités, comme la croisade lance le vaisseau vers la Terre Sainte, giron du monde. Sur ces élans, la foi ne cesse de tracer une vision : ce qu'on cherche à rendre au jour, c'est toujours l'Arche, cet Englobant dont nul ne connaît le tracé exact, et où s'inscrit la communauté des fidèles.

Visions, expéditions

En traçant à l'infini des errances initiatiques, le Moyen Age dressait le corps mystique de la Nef : l'âme est une nacelle, frêle esquif abandonné aux courants, tenu par le seul vent de l'Esprit, lequel souffle à sa guise. A la Renaissance, quand l'évidence de la folie se libère de toute image du monde, Bosch et Rabelais éclairent une dernière fois l'allégorie de ces voyages, qui pouvaient alors se faire sur place : l'expédition est intérieure. Ainsi la Nef de Bosch

raconte une dernière fois l'histoire des Argonautes : à la place du mat central, le maître a peint curieusement un jeune arbre. A sa cime crèche une petite chevêche, fixant de ses yeux ronds la scène des dingues déjà pris de boisson. C'est l'oiseau d'Athéna, sa vigie, bête de sagesse, de prudence. Or la déesse dirigea la construction du navire, employant comme bois les chênes prophétiques de Dodone. Au sanctuaire, pour entendre le dieu, on écoutait les bruissements du vent dans les feuillages. Placé sur Argo, le grand mat maintenait Dodone. En mer, il captait les vents dans ses ramures : en bruissant, cette antenne mystique menait Orphée, Jason et Médée aux limites du visible. Chez Bosch, l'arbre couvre encore les fous de sa ramure : c'est toujours un mat chamanique.

Quand se trouble la foi médiévale, Rabelais une dernière fois associe le carnaval et les visions argonautes. Les *Aventures de Pantagruel* décrivent une longue équipée aux pays de Folie. Périple à l'antique où rien ne manque : un

mystère initial, transcendant toute raison - *la vie* -, un pèlerinage égrenant les épreuves - tempête, archipels de mystère, rumeurs prophétiques - enfin l'oracle final de Bacbuc, la Bouteille. Bien sûr, il s'agit également d'un voyage sur place : on n'a pas bougé. Si « *Drink !* » est le mot de l'oracle, c'est qu'en pays de Lanterne, il est moyen et terme de l'initiation., sa ligne, son vecteur. Version bouffonne de l'adage delphique : « *connais qui tu es* », ce savoir est dans le vin. Aux angoisses modernes, il transmet les savoirs anciens qu'il déguise en ivresse. Geste cynique et léger, qui dit ensemble le fond du désir, la folie intime et la sagesse de la chair : oui, bois, la bouteille est bien là, à portée de la main, d'ailleurs tu es dedans, comme tu es sur le pont, l'Isle sonnante est en toi, pauvre fou. Le lecteur choque le verre, sur ce son ferme le livre. Dans ce geste ordinaire, il se sait, se rejoint : il est bien là, en berlué, sur la barque. Pour longtemps.

Xavier Papaïs