

Gérard Cartier

L'ultime Thulé

Jeu de l'oie

J'ai lu il y a quelques années une information qui m'a saisi. On avait découvert sur la côte nord-américaine des stèles gravées de croix celtiques et incisées de signes discrets qui passaient pour une forme d'écriture runique. Avant Christophe Colomb, avant Éric le Rouge, vers le début du VI^e siècle, des navigateurs hiberniens auraient atteint le Nouveau Monde par la route du Nord-Ouest. Sous prétexte de mon nom, et voyant dans cette quête je ne sais quelle obscure métaphore de ce qui m'occupait alors, je me suis laissé tenter par leur aventure. Après le *Bref récit & succincte narration* de mon homonyme (...*auons esté avec la nef generale par la mer de tous ventz cōtraires, iusques au septisme iour du moys de Iuillet, que no⁹ arriuafmes à la dicte terre neufue, & prifmes terre à l'isle aux oyfeaulx...*), j'ai lu tout ce que je trouvais sur les voyages de Thulé. C'est ainsi, par *L'Ouest surnaturel* de Paul Louis Rossi, que j'ai eu connaissance de la légende de saint Brendan. Au terme de sept ans d'un voyage erratique, nourri de poissons et de racines, assailli de songes, menacé tour à tour par la glace et le feu, Brendan avait abordé une terre chargée d'herbes et de fruits qui se déployait à l'infini sous un soleil immobile. Il y avait vagabondé pendant douze mois, qui ne lui avaient semblé que quelques jours, avant qu'un être d'une beauté insoutenable ne l'en chasse. Cette terre interdite, c'était *le Paradis*.

Au début des années soixante-dix du dernier siècle, convaincu de la véracité de la légende, un aventurier anglais avait recruté quatre compagnons pour démontrer par l'exemple qu'avec les seules techniques connues en Hibernie le voyage d'Amérique était possible. Ils avaient construit de leurs mains l'une des frêles embarcations de cuir qui servaient autrefois au voyage des îles, choisissant les frênes les plus souples pour charpenter leur coracle, tannant des peaux de bœuf dans des baquets de chêne, s'écorchant les doigts à coudre à l'aiguille les épais carrés de cuir du bordage puis graissant de suint la coque. Après trois ans de labeur, deux voiles carrées ornées de la grande croix celtique flottaient dans une crique de la péninsule de Dingle. Tim Severin avait poussé le souci d'exactitude jusqu'à embarquer à l'endroit même où la tradition prétendait que Brendan, accompagné par deux fois sept moines, avait jadis pris la mer : dans l'estuaire de la Lee, au pied du mont qui porte aujourd'hui le nom du saint. Sept années durant, ballottés par les courants, précipités sur des îles aventureuses, les moines avaient tracé sur l'océan de longues boucles aveugles, ramenés chaque automne par une volonté contraire à la même île brumeuse, appareillant chaque printemps de l'*île aux oiseaux* (l'une des Féroé, selon les gloses : Vágar ou Mykines), jusqu'à ce que les nombres atteignent une perfection agréable à Dieu – ou que le désir des voyageurs, épuré par les souffrances, ne les rende enfin dignes de la terre promise. Quant à Tim Severin, deux ans lui suffirent. Moins : deux fois deux mois, en ne naviguant que l'été, de mai à juillet. Il prolongea d'abord d'île en île la côte irlandaise : Aran, Iona, puis Tiree, North Uist et Lewis dans les Hébrides ; rejoignit en sept jours les Féroé où, s'étant glissé entre Vágar et Mykines, son coracle faillit s'éventrer sur les brisants ; de là, en douze jours, il gagna l'Islande – tout l'océan du Nord-Est traversé comme on

franchit à gué un torrent, en sautant de pierre en pierre. Après avoir hiverné, Tim Severin se lança dans le grand voyage ; son currach dessina un moment sur la carte un vilain gribouillis au large du Groenland avant de réussir à se faufiler entre les glaces flottantes contre lesquelles, un soir, sa mince enveloppe se déchira ; ayant réparé à la bricole sur la banquise, l'aventurier se jeta dans le détroit de Darvis et, après vingt jours d'une navigation en dents de scie le long de la ligne des glaces, le *Brendan* aborda enfin la terre lointaine, la terre cachée, la grande terre verte échouée comme une baleine dans l'estuaire du Saint-Laurent.

Des semaines durant, je me suis saoulé de lectures désordonnées. Benedeit. La Vie de saint Malo. Le Quart livre. Les voyages de Pythéas. La Géographie de Strabon. Les mappemondes des anciens géographes. Un soir, le livre à peine entamé, je l'ai refermé. Cette union morganatique de la dévotion et de la géographie avait fini par m'être insupportable. Je suis resté vide, insatisfait de tout, l'imagination sans emploi. Le dossier *Brendan* a traîné quelque temps sous ma table. Un jour, je me suis surpris à rêver à ce que serait la légende si, au lieu de l'augmenter de dragons, d'enfers et d'îles d'argent, comme l'avaient fait des générations de copistes frustrés de symboles, j'y greffais ma propre chimère. Depuis quelques années, par défi, y consacrant la dernière heure du jour, j'ai entrepris d'apprendre le latin. J'ai progressé lentement, m'ouvrant une voie dans la langue à la montagnarde, un pied ferme en arrière, jusqu'à déchiffrer maladroitement un peu d'Ovide et d'Apulée. Me voilà donc plongé dans le plus ancien état du *Voyage*, la *Navigatio* d'Alençon, dont le manuscrit est du XI^e siècle mais dont la langue, paraît-il, remonte aux mérovingiens. Repartir de là. Débarrasser l'épopée du fatras de cantiques, d'allégories et de visions prophétiques qui l'étouffent. Lui donner une autre visée. M'y immiscer. Y insinuer notre siècle. Au contraire de Tim Séverin, qui avait poussé son coracle sur une ligne tortueuse mais sans s'écarter de la route du Nord-Ouest, mon *Brendan* sillonne tout l'Atlantique, de la mer de Norvège au tropique, se frottant aux montagnes de lauriers de Madère comme aux glaces de l'Île aux ours, dans une errance tourmentée par le doute et la mélancolie autant que par les maux du corps : sept années à pérégriner au-delà du monde réglé avant que la nef folle n'atteigne Terre Neuve et le Saint-Laurent et que les navigateurs, le corps déchiré, la bouche en sang, n'embrassent les collines vierges de la Gaspésie.

J'ai fait plus. J'ai demandé aux dés de décider des étapes du voyage. Non pas deux dés d'ivoire roulant dans un cornet, mais des dés virtuels – ce châtiment : s'initier au langage informatique pour apprivoiser le hasard et lui faire tirer les nombres... Ce sont eux qui commandent aux vents et mènent l'*Hibernia* à l'aventure, la poussant d'escale en escale, la jetant parfois dans des tourmentes qui la ramènent brusquement en arrière, jusqu'à ce qu'au terme du *grand* ou du *petit voyage* (selon qu'on navigue avec un ou deux dés), s'il n'est pas auparavant happé par les vagues, ou frappé de langueur, ou de chagrin, mon *Brendan* n'arrive en vue du Nouveau Monde – où peut-être, ayant louvoyé un moment devant ses côtes (cette gigue sur les dernières cases du jeu est l'un de ses charmes les plus puissants), il sera repris par les courants avant d'y aborder, remporté dans l'ancien monde, ne laissant de ses périple qu'un récit émietté, à demi incohérent, comme l'est toute entreprise humaine. Des oies n'omettent pas d'y voler de temps à autre. Ces messagères du destin se montrent de façon inopinée : le voyage de *Brendan* est bien trop dérégulé pour qu'elles traversent son ciel à dates régulières et, si les nombres le veulent, le conduisent d'un trait à son but. *L'ultime Thulé*, ce sont des mers, des îles, des oiseaux et des plantes, des louanges, des préceptes moraux, des sentiments bigarrés, une aventure sans femme mais non pas sans désir où *Brendan*, souvent,

s'efface derrière un autre.

À nous LA MER et les longues solitudes
 le ciel qui tourne sans boussole les oiseaux
 entre 2 vertiges leurs traces ténues
 frères dans le brouillard des manuscrits
 des minuscules carolines fous et gwélans
 poursuivant de leurs âpres sermons
 qui s'aventure au-delà de lui-même
 en esprit ou dans ce faible corps souffrant
 cherchant ce qui peut-être n'est pas la beauté
 le bonheur ou la terre de promission
 qu'importe le nom et la chose à qui
 ce feu brûle tout qui de l'épaule écarte
 les pauvres vertus cardinales prudence
 et tempérance et va sans céder conspué
 par le vent ou le siècle se donnant
 à ce qui fuit sans cesser d'espérer comme
 à une femme à nous donc qui ne sommes
 plus dignes de ce don à nous cette mer
 indomptée...

Un soir, enfin, j'ai installé *L'ultime Thulé* sur mon site :



<http://perso.numericable.fr/gerard-cartier/Oie>

.Règle du jeu.

On se munit de deux dés (Petit Voyage), ou d'un seul (Grand Voyage), dont le jet conduit de nombre en nombre. Le départ est à Ardfert, en Irlande, au pied des montagnes de Dingle. Lorsqu'on rencontre une oie, on répète le coup. La mer est jalonnée de hasards qui jettent dans des infortunes ou contraignent à relâcher. Le vagabondage, renouvelé des Grecs, se poursuit jusqu'à L'ultime Thulé (n°100) ; à condition de pouvoir y aborder, sinon on continue le voyage. Si l'on excède la dernière étape (n°107), on termine le coup à rebours. Certains n'atteignent jamais l'ultime Thulé – il est des songes inféconds, ou désastreux. Le voyage accompli, heureux ou fâcheux, on peut reporter ses pérégrinations sur une carte de l'Atlantique : si ce dessin, comme le tracé des étoiles, comme les lignes de la main, figurait notre destin ? Qui reste insatisfait de son sort peut retenter les dés : bien malchanceux qui ferait deux fois le même voyage.

Gérard Cartier est né en 1949 à Grenoble. Derniers livres : *Tristan*, poèmes (Obsidiane, 2010) ; *Cabinet de société*, récits (Henry, 2011) ; *Le voyage de Bougainville*, poèmes (L'Amourier, 2015) ; *Du neutrino véloce*, récit (Passage d'encre, 2015). *L'Ultime Thulé* est à paraître (Flammarion, 2018).