

La fabrique de l'espace dans quelques contes et légendes littéraires et populaires de l'Estrémadure et de la Navarre : promenades dans les ruines

Xavier ESCUDERO
Université d'Artois, Textes & Cultures, UR 4028

Résumé

Les contes et légendes populaires de la région de l'Estrémadure et de la Navarre espagnole, pour certains relayés par la plume d'auteurs romantiques ou contemporains ou leur servant de substrat textuel et culturel, comme chez Gustavo Adolfo Bécquer ou chez Gonzalo Hidalgo Bayal, établissent un rapport à l'espace entre référentialité concrète et déploiement d'un imaginaire symbolique. L'écrivain ou le collecteur de récits de tradition orale deviennent ainsi des promeneurs-explorateurs dans les ruines ou dans la mémoire géographique et historique afin de créer un lien secret, intime, entre un « présent vivant » et un « passé en miettes ».

Resumen

Los cuentos y leyendas populares de la región de Extremadura y Navarra, algunos de ellos transmitidos por la pluma de autores románticos o contemporáneos o utilizados como sustrato textual y cultural, como en el caso de Gustavo Adolfo Bécquer o Gonzalo Hidalgo Bayal, tejen una relación con el espacio entre una referencialidad concreta y despliegue de un imaginario simbólico. El escritor o el recopilador de relatos de tradición oral se convierten así en exploradores-viajeros por las ruinas o por la memoria geográfica e histórica con el fin de crear un vínculo secreto e íntimo entre un « presente vivo » y un « pasado en pedazos ».

Plan

Introduction

Reconstruire le château et le palais : entre espace historique et espace légendaire

La torsion du réel ou l'entorse du conte à la géographie concrète : de la promenade au parcours d'aventure

Conclusion

Bibliographie

Introduction

Selon Gaston Bachelard dans *La poétique de l'espace* (1957), l'espace sert à « comprimer » le temps, à le fixer et la mémoire est « une suite de fixations dans des espaces »¹. L'espace fait la mémoire et le lieu est mémoire, le lieu est lien. Et « dans le souvenir retrouvé par la rêverie »², l'espace, même disparu, est reconstruit : « C'est par l'espace, c'est dans l'espace que nous trouvons les beaux fossiles de durée concrétisés par de longs séjours »³. L'espace historicisé dans le conte et dans la légende populaire espagnols migre et établit des passerelles avec celui du conte et de la légende littéraires ainsi que dans le roman contemporain. L'espace est sans cesse renouvelé, reconstruit, déplacé, réagencé que ce soit dans les contes et légendes populaires de la région de l'Estrémadure ou dans les récits de Gustavo Adolfo Bécquer ou, au XXI^e siècle, ceux de Gonzalo Hidalgo Bayal.

C'est pourquoi, nous nous proposons d'aborder, en premier lieu, comment le travail de recomposition de l'espace mythique et/ou historique du château, rappelé par ses ruines, voire celles du palais, rétablit un lien entre le « passé en miettes » et le « présent vivant » (Bachelard) dans ces différents récits. Puis, nous verrons que la recreation de l'espace dans les contes et légendes espagnols crée une torsion ou une entorse à la géographie concrète, entre désir de fidélité au paysage observé, arpenté et déréalisation de la cartographie et des parcours proposés.

Reconstruire le château et le palais : entre espace historique et espace légendaire



Fig. 1. Aureliano de Beruete, *Atalaya de Torrelodones*, vers 1899

¹ Gaston BACHELARD, *La poétique de l'espace*, Paris, PUF, 2020, p. 61.

² *Ibid.*, p. 63.

³ *Ibid.*, p. 62.

Ce tableau (**Fig. 1**) de l'artiste paysagiste fin-de-siècle, Aureliano de Beruete (1845-1912), chez qui l'écrivain Azorín voyait le peintre de sa génération (celle de 1898), représente les ruines de la tour de guet de Torrelodones située dans la chaîne de montagne de Guadarrama en Castille, inscrivant dans un paysage de montagne cette trace visible du passé – cette tour a été reconstruite à partir de 1920. L'artiste se propose de rendre ces vestiges vivants, d'une part, par la vue, certes lointaine, mais à hauteur du regard, et, d'autre part, par la présence au sommet de la tour des élèves du peintre (Aureliano de Beruete était professeur à l'Institut Libre d'Enseignement) : les ruines de la tour de guet sont associées à un espace vivant, habité, de transmission du savoir et métaphorisent ce savoir en construction qui passe par l'étude du passé.

S'il est bien, en effet, un espace historique concret associé à l'imaginaire médiéval, symbole de « protection » et de « transcendance »⁴ selon le *Dictionnaire des symboles*, c'est le château, siège de situations narratives dans les contes populaires et légendes de tradition orale ou littéraires. Le château en ruines (**Fig. 2**) est, en outre, cet élément du paysage qui interpelle justement le promeneur dans la légende populaire recréée, réécrite, par l'écrivain et poète romantique Gustavo Adolfo Bécquer (1836-1870) intitulée « La cueva de la mora », publiée le 16 janvier 1863 dans le journal madrilène *El Contemporáneo*. Le récit de Bécquer s'inspire de la situation narrative de la légende éponyme de La Rioja, contextualisée à l'époque de l'émirat de Cordoue d'Abderrahmane XI, et qui raconte l'histoire d'un amour tragique entre Zara, la fille du seigneur musulman de Cervera del Río Alhama, et Fortún, un jeune homme basque, fils de Hernán, puissant chef militaire à la solde de Ramiro I des Asturies. Bécquer reprend les invariants de la tradition populaire et légendaire de l'époque médiévale de la Conquête et de la Reconquête de la péninsule Ibérique. Depuis l'établissement des thermes de Fitero en Navarre où il séjourne, il distingue dans le paysage qui lui fait face les ruines d'un château, immédiatement identifié à l'époque de la *reconquista* chrétienne. L'attention portée aux vestiges recouverts en partie par la végétation est corroborée par le soin parfaitement condensé avec lequel le narrateur reconstruit, mot après mot, le château détruit en utilisant une terminologie à la fois générale et précise propre à la technique architecturale d'une forteresse :

Des murailles, il ne reste que quelques vestiges en ruines ; les pierres de l'échauguette sont tombées les unes sur les autres dans les douves et les ont complètement aveuglées ; sur la place d'armes poussent des ronces et des ajoncs ; partout où l'on porte le regard, on ne voit que des arcs brisés, des pierres de taille sombres et délabrées : ici, un mur de barbacane, avec du lierre qui pousse entre ses fissures ; là, un donjon, encore debout comme par miracle ; plus loin, les piliers de mortier, avec les anneaux de fer qui soutiennent le pont levais.

*De los muros no quedan más que algunos ruinosos vestigios; las piedras de la atalaya han caído unas sobre otras al foso y lo han cegado por completo; en el patio de armas crecen zarzales y matas de jaramago; por todas partes adonde se vuelven los ojos, no se ven más que arcos rotos, sillares oscuros y carcomidos: aquí, un lienzo de barbacana, entre cuyas hendiduras nace la hiedra; allí, un torreón que aún se tiene en pie como por milagro; más allá, los postes de argamasa con las anillas de hierro que sostienen el puente colgante*⁵.

⁴ Jean CHEVALIER et Alain GHEERBRANT (dir.), *Dictionnaire des symboles*, Paris, Éditions Robert Laffont, 1982, p. 216.

⁵ Gustavo Adolfo BÉCQUER, « La cueva de la mora », *Leyendas. Apuntes para una novela*, « Fitero y Gustavo Adolfo Bécquer », Fundación para la conservación del patrimonio histórico de Navarra, 2007, p. 51.

Ces différents éléments concrets, fiables, rendent ainsi plausible et vraisemblable l'évocation spatiale forcément partielle du château en ruines de Fitero dont voici une vue actuelle :



Fig 2. Ruines du château de Tudején (Fitero, Navarre)

La configuration stéréotypée de l'espace recréé par Bécquer fait du château un « médiévo-type », selon la formule de Jean-Pierre Leduc-Adine, c'est-à-dire « un élément structurel de la médiéveté » capable de fabriquer « l'effet d'une réalité historique qui, en fait, très souvent, peut n'avoir jamais existé »⁶. Ainsi que le précise Pascale Auraix-Jonchière dans « Les châteaux littéraires au XIX^e siècle : une poétique de l'entre-deux » :

Il n'est donc pas étonnant que cet espace soit le milieu idéal pour faire émerger le rêve et la poésie : le château, ancienne fortification, devient perméable à toutes les sollicitations de l'imaginaire et s'ouvre à un au-delà en partie fantasmatique, qu'il permet de faire revivre. [...] En fait, ouvert sur le passé, le château l'est surtout à la sensibilité créatrice. [...] Objet déshistoricisé, dans le sens où il n'est plus le reflet fidèle d'une époque, le château devient citadelle de l'écriture [...] ⁷.

Par l'analyse du terrain, la recherche réalisée par le narrateur et, enfin, par l'anamnèse du récit élaboré, le château, de l'état de ruines initial dans lequel il est dans le présent de la narration, retrouve son épaisseur matérielle et sa splendeur du passé, par le truchement de l'imagination, du verbe et du discours. Souhaitant immédiatement se plonger dans le monde du passé et dans le souvenir des lieux,

⁶ Jean-Pierre LEDUC-ADINE, *Le Moyen Âge et le XIX^e : le mirage des origines*, cité par Pascale AURAIX-JONCHIERE dans « Les châteaux littéraires au XIX^e siècle : une poétique de l'entre-deux », in Pascale AURAIX-JONCHIERE et Alain MONTANDON (éd.), *Poétique des lieux*, Presses Clermont Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2004, p. 251.

⁷ *Ibid.*, p. 261.

l'auteur découvre un passage souterrain abandonné (qui donne le titre à la *leyenda*) (**Fig. 3**) créant immédiatement ce lien au passé qu'il s'emploie à reconstruire, de ce fait, instantanément.



Fig. 3. Cueva de la mora, Fitero, Navarra

Le promeneur veut rentrer dans ce souterrain, et, symboliquement, en un mouvement de *regressus ad uterum*, remonte à l'origine, ici, d'un lieu chargé d'histoire et de légende, « [s]i bien que l'écriture des lieux est invention de nouveaux lieux, à l'issue d'un triple processus d'esthétisation, d'intériorisation et de poétisation. Car le poète, dont la voix surgit d'un « entre-lieu », est un passeur de frontières »⁸, peut-on ajouter avec les mots de Pascale Auraix-Jonchière et d'Alain Montandon dans *Poétique des lieux*. Le souterrain est le lieu caché, tellurique, endroit des secrets, des mystères, un lieu archétypal, à l'instar du château auquel il est relié telle une artère à son cœur. « La cueva de la mora » devient le récit métatextuel de l'accès au passé par la recherche sur le terrain où anthropologie, histoire et littérature s'allient dans cette catégorie de pensée qu'est le lieu. Par l'écriture et la recomposition verbale resurgit le passé du lieu du château en ruines dont la porte d'entrée se fait donc par une grotte. La caverne est aussi, selon le Dictionnaire des symboles, « le lieu de naissance et de la régénération ; de l'initiation aussi, qui est une nouvelle naissance »⁹. L'ouverture du passage souterrain qu'il a découvert est proche de la rivière Alhama, affluent de l'Èbre. Ainsi, le narrateur, acteur et auteur de cette recherche, veut signaler que l'écriture elle-même permettra de remonter le cours du temps pour reconstituer le passé. La rencontre de l'auteur avec un ouvrier agricole qui entretient les vignes alentour déclenche un échange verbal et le narrateur se fait alors transcritteur, collecteur de récits de tradition orale. C'est par la parole et l'espace des mots, comme il advient chez tous les

⁸ P. AURAIX-JONCHIERE, A. MONTANDON, *Poétique des lieux*, op. cit., quatrième de couverture.

⁹ J. CHEVALIER, A. GHEERBRANT (dir.), *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p. 183.

folkloristes (les frères Grimm, Antonio Machado « Demófilo », José Sendín Blázquez, Ricardo Hernández de Soto, par exemple), que le passé refait surface : le narrateur-transcripteur, prenant le relais de la voix du paysan, élabore et poétise la matière première de la légende populaire. L'imaginaire populaire devient littéraire à cette période de l'histoire où le courant romantique s'intéresse aux civilisations lointaines ou au passé reculé, notamment moyenâgeux. En tant que romantique, effectivement, Bécquer est attiré par le Moyen-Âge, une époque délaissée par le siècle des Lumières mais qui « séduit manifestement les romantiques en offrant à leur imaginaire de vastes ressources [...], le Moyen Âge, époque d'instabilité, de crises, de mœurs violentes »¹⁰. L'écriture annule ainsi les frontières temporelles et par elle s'accomplit l'acte de transmutation ou de migration spatiale, un déplacement (ou paratopie, selon le terme de Dominique Maingueneau). L'écriture ou la parole s'installent dans une transspatialité à partir d'un présent, pivot des observations du créateur ou de sa collecte d'informations. Et chaque lecture de la légende renouvellera cette action de reconstruction spatiale, actualisera son contenu, le perpétuera car chaque acte de lecture est « le principe d'une nouvelle genèse, celle de sa réalisation historique »¹¹. La recomposition du passé moyenâgeux s'appuie sur des éléments concrets du réel et la découverte du passage secret est rendue plausible, d'abord, par le lexique de la construction militaire :

Ce n'est pas sans une certaine crainte que je séparai les branches qui couvraient l'entrée de ce qui me semblait être une grotte formée par la nature et qui, après avoir fait quelques pas, me parut être un passage souterrain s'enfonçant profondément.

Ne pouvant pénétrer jusqu'au fond, qui se perdait dans l'ombre, je me bornai à observer attentivement les particularités de la voûte et du sol, qui me parurent s'élever comme de grandes marches dans la direction de la hauteur du château dont j'ai déjà parlé, et dans les ruines duquel je me rappelai alors avoir vu un puits aveugle. Sans doute avais-je découvert un de ces chemins secrets si fréquents dans les ouvrages militaires de l'époque, qui devaient servir à faire de fausses issues ou à aller chercher, pendant le siège, l'eau du fleuve qui coule juste là à côté...

No sin mi poquito de temor separé el ramaje que cubría la entrada de aquello que me pareció cueva formada por la Naturaleza y que, después que anduve algunos pasos, vi era un subterráneo abierto a pico.

*No pudiendo penetrar hasta el fondo, que se perdía entre las sombras, me limité a observar cuidadosamente las particularidades de la bóveda y del piso, que me pareció que se elevaba formando como unos grandes peldaños en dirección a la altura en que se halla el castillo de que ya he hecho mención, y en cuyas ruinas recordé entonces haber visto una poterna cegada. Sin duda había descubierto uno de esos caminos secretos tan comunes en las obras militares de aquella época, el cual debió de servir para hacer salidas falsas o coger, estando sitiados, el agua del río que corre allí inmediato...*¹²

Dans la légende de Bécquer, les vestiges sont intégrés à un paysage naturel minéral et végétal (l'entrée de la grotte est pleine de broussailles) permettant la rencontre du « passé en miettes » et du « présent vivant »¹³, point de départ de l'émoi contemplatif du promeneur. Pour continuer avec Alain Montandon, « [l]a rêverie du promeneur est ainsi alimentée de tout un imaginaire de la ruine [favorisant] l'évocation rétrospective »¹⁴. On peut parler d'un espace naturel historicisé, par la construction,

¹⁰ Isabelle DURAND-LE GUERN, *Le Moyen Âge des romantiques*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2001, p. 83.

¹¹ Maurice BLANCHOT, *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1988, p. 272.

¹² G. A. BÉCQUER, *op. cit.*, p. 52-53.

¹³ A. MONTANDON, *op. cit.*, p. 181.

¹⁴ *Ibid.*, p. 182.

sur une montagne, près d'une rivière, d'un lieu où prirent place des combats, par exemple. Par conséquent, un lieu lié à l'histoire des événements passés :

Face à l'établissement thermal de Fitero, sur des rochers tombant à pic, au pied desquels coule la rivière Alhama, on peut encore voir les vestiges abandonnés d'un château arabe, célèbre à l'époque faste et glorieuse de la Reconquête, pour avoir été le théâtre de grands et mémorables exploits [...].

*Frente al establecimiento de baños de Fitero, sobre unas rocas cortadas a pico, a cuyos pies corre el río Alhama, se ven todavía los restos abandonados de un castillo árabe, célebre en los fastos gloriosos de la Reconquista, por haber sido teatro de grandes y memorables hazañas [...]*¹⁵.

La recomposition de l'espace passe par un « script d'usage » (Jouve) : la situation narrative est celle d'un chevalier chrétien tombé aux mains des Arabes, libéré en échange d'une forte rançon. De ce séjour dans les oubliettes, il en revient bouleversé par la beauté de la fille de l'alcade, dont il tombe éperdument amoureux, un amour correspondu. Ainsi, la reconquête du château est aussi celle de l'amour : le chevalier entreprend de reprendre le château aux mains du père, chef militaire arabe, pour revoir l'objet de son fol amour, dit le texte, qui le mènera vers une fin funeste. En effet, la fin tragique de la légende de « La cueva de la mora » est celle de ces deux amants partis se réfugier dans le souterrain après que le chevalier a reçu, à travers la barbacane, un coup d'épée fatal. Sa promesse mourra traversée d'une flèche. La recreation du siège et de l'assaut du château rejoint les caractéristiques basiques et répandues historiquement :

Voyant l'inutilité de leurs efforts, les Maures se contentèrent de l'encercler étroitement afin d'affamer ses défenseurs et les faire capituler.

*Los moros se limitaron, viendo la inutilidad de sus esfuerzos, a cercarlo estrechamente para hacer capitular por hambre a sus defensores*¹⁶.

Le siège d'un château est le meilleur moyen pour finir par faire plier ses occupants en coupant l'accès à l'eau et à l'approvisionnement. Le souterrain, la grotte ou la caverne, sont associés à des lieux de transformation, ici, de la catharsis ou du purgatoire de l'amour qui se double d'une conversion religieuse (la princesse mauresque accepte, à son dernier soupir, le baptême donné par son amant agonisant, en recevant l'eau du fleuve). Chez Bécquer, l'espace intérieur ou imaginaire du cœur, matérialisé par le château et ses réseaux ou artères souterraines, rejoint celui de la foi et de la religion par la voie de la conversion ou du baptême transformant le visible (l'eau) en l'invisible d'une croyance, d'une renaissance intérieure, intime, ici par l'action de la parole. Les deux trouvent la mort près du fleuve qui dit, certes, le passage inéluctable du temps, mais signifie aussi que le flot ininterrompu du récit perpétuera la mémoire de cette histoire tragique d'autant plus qu'ils reviennent, la nuit, hanter ces lieux. La nuit est apparition du « tout a disparu »¹⁷. Le fantôme incarne le lien avec le passé, une volonté sensible de perpétuer par le fantastique la mémoire : « [...] l'invisible est alors ce que l'on ne peut cesser de voir, l'incessant qui se fait voir. Le « fantôme » est là pour dérober, apaiser le fantôme de la nuit »¹⁸. Les revenants, qui sont l'au-delà autonome du récit, perpétuent l'œuvre de recreation, les rumeurs de la

¹⁵ G. A. BÉCQUER, *op. cit.*, p. 51.

¹⁶ *Ibid.*, p. 57.

¹⁷ M. BLANCHOT, *op. cit.*, p. 213.

¹⁸ *Ibid.*, p. 213-214.

légende dans le présent. La légende de Bécquer et, plus largement, les récits de tradition orale s'ancrent dans une dynamique de perpétuation de la mémoire historique et collective, « la mémoire des peuples »¹⁹. De la nuit du passé, matérialisée par l'espace de la grotte ou du tunnel souterrain, surgit le jour de la remémoration, du recouvrement de l'espace oublié, caché. La nuit, le passé, est ce que le jour, le présent, veut s'approprier : « la nuit est aussi l'essentiel qu'il ne faut pas perdre, mais conserver »²⁰.

Tel un spectre agissant, l'écriture ou l'oralité du conte et de la légende reviennent hanter le présent du lecteur ou de l'auditeur pour le révéler au passé et à l'Histoire. L'écrivain-archéologue ou ethnologue, le conteur, fabriquent l'histoire d'un espace en se documentant à la source orale d'abord (la collecte des récits auprès des gens du cru, des locaux), puis par l'élaboration d'un espace textuel fixant le souvenir du récit raconté, entendu. Les ruines d'un paysage métaphorisent le devenir de l'histoire ou de la littérature, menacées de destruction, de disparition, de transformation par l'action abrasive du temps. Le créateur est là pour restaurer ces lieux, s'engageant dans une relation profonde de relecture du paysage ou des textes : le récit fait œuvre de restauration. L'œuvre du temps n'est, de ce fait, pas achevée et s'inscrit dans la permanence, l'écriture se faisant, par conséquent, « hantologique » (Derrida).

Ainsi, le château est un lieu, un espace qui est déplacé d'une réalité concrète à une autre imaginaire, d'un passé lointain à un présent qui désire « habiter » les ruines observées, leur redonner vie et recréer le lien : le lieu fait en effet le lien. Les ruines signalent, comme nous l'avons vu dans la légende de Bécquer, un temps et des actions passés que soit la recherche soit la créativité (l'imagination) de l'auteur, se chargent de reconstruire. C'est aussi le cas dans la légende populaire et historique (datée du XII^e siècle) d'Estrémadure « Los panes del castillo » sur le siège du château de Mirabel, dont les ruines sont encore visibles sur les hauteurs de la Sierra de Canchos (**Fig. 4**) dans le parc naturel national de Monfragüe, espace protégé de la province de Cáceres.

Dans cette légende, alors que le siège du château est à son paroxysme (faim, soif et fatigue provoquent des émeutes du côté des troupes chrétiennes), le commandeur Frey López de Zúñiga, désespéré, préfère jeter par l'ouverture de la haute tour les treize derniers pains – le chiffre évoque le nombre de convives à la Cène – qui lui restaient. Ne pouvant nourrir tous ses soldats, par ce geste, il met ainsi fin aux émeutes de la faim dans le château assiégé depuis des mois par les troupes almohades de Abu Yakub Yusuf lesquelles avaient coupé l'accès à l'eau et aux vivres. Ce geste à la fois fou et providentiel eut pour effet de démoraliser les assiégeants maures qui décidèrent de lever le camp. Le commandeur, victorieux, put ajouter les treize pains à son blason (**Fig. 5**).

¹⁹ *Ibid.*, p. 116.

²⁰ *Ibid.*, p. 219.



Fig. 4. Ruines du château de Mirabel ou Peña del Acero

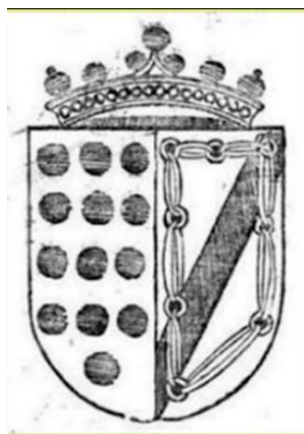


Fig. 5. Blason de López de Zúñiga (avec les 13 pains)

Dans le cas d'une autre légende populaire de Cáceres, « La princesa encantada del Palacio de las Veletas » (**Fig. 6**), l'issue d'un amour interdit entre un capitaine chrétien et la fille du Caid de l'Alcazar, est celui de la malédiction : la fille est emmurée avec ses suivantes, transformée la première en poule et les secondes en poussins. Le palais, siège de l'amour et de la guerre, de plaisir et de châtiment dans « La princesa encantada del Palacio de las Veletas », devient espace enchanté du sortilège et de l'enfermement, de la censure, de la trahison et de la condamnation. La mort se fait ainsi horizon de conversion. L'espace emmuré est un espace virtuel, inventé, où ont pris place des faits extraordinaires dans une réalité historique, celle de la Reconquête : autrement dit, l'espace du châtiment de la princesse mauresque est créé par la propagande chrétienne pour signifier la cruauté de l'adversaire et le rendre haïssable. En cela, l'espace et l'ampleur de la punition sont caricaturales. La dimension épique de la Reconquête, avec son lot de batailles, d'assauts et de butins, coexiste avec celle, intérieure, intime, du sentiment, puis celle, davantage mythologique ou magique, de la métamorphose de la fille du roi maure : « La métamorphose signale, tout en voulant le cacher, le désordre introduit par la passion »²¹. La fin fantastique de la légende de la princesse emmurée

²¹ Evrard DELBEY, « Étude comparée de la représentation de l'espace épique dans les « métamorphoses » d'Ovide et de l'espace romanesque dans les « métamorphoses d'Apulée » in Gérard

du palais de Las Veletas à Cáceres inscrit le récit dans la permanence et dans l'espace de la mémoire, surtout pour le visiteur des ruelles de la vieille ville de Cáceres et de ce palais devenu musée.



Fig. 6. Palais de Las Veletas, Cáceres (ancienne alcazaba)

Puisque « Mourir est ainsi embrasser le tout du temps »²², la mort des différents personnages des récits de tradition orale ou repris dans la littérature écrite réconcilie un passé historique, le présent de l'enquête ou de la collecte et l'avenir de la perpétuation de la mémoire légendaire ou historique et « l'avenir sera à nouveau passé »²³. Les textes évoqués donnent à voir la vérité ou la véracité de leur espace historique toujours à la lisière de la fantaisie ou de l'imaginaire. L'imagination, la créativité viennent combler le vide d'un espace concret défailant (les ruines) ou prennent le relais d'un espace des profondeurs ou du creux : une grotte, une cavité, un tunnel ou un passage secret. Il est donc une autre spécificité, parfaitement reliée à la volonté d'occuper ou de combler les lacunes d'un espace, c'est celle de créer une torsion, une distorsion, une entorse à l'espace géographique réel. Si le parcours dans un espace peut être assimilé à une « promenade archéologique » (Montandon), il permet aussi d'apprécier l'écart entre une référentialité géographique concrète, physique (avec toponymes identifiables et repérables) et zones d'ombre créées par l'oubli et l'usure du temps.

La torsion du réel ou l'entorse du conte à la géographie concrète : de la promenade au parcours d'aventure

Les lieux étant surdéterminés, l'itinéraire d'un personnage est toujours à la fois parcours de l'espace et parcours de sens. Le déplacement se présente comme la manifestation du désir²⁴

LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire, Cahiers de narratologie*, 8, Nice, Université de Nice-Sophia Antipolis, 1997, p. 111.

²² M. BLANCHOT, *op. cit.*, p. 215.

²³ *Ibidem*.

²⁴ Vincent JOUVE, « Espace et lecture : la fonction des lieux dans la construction du sens », in Gérard LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire, op. cit.*, p. 187.

Réinventer l'espace répond « à des motifs affectifs »²⁵. Le rapport à l'espace et au paysage, avec leur remodelage ou recomposition, chez l'écrivain du XIX^e siècle, Gustavo Adolfo Bécquer, chez Gonzalo Hidalgo Bayal au XXI^e ou dans les récits populaires d'Estrémadure, s'inscrivent dans un rapport « enthousiaste » (selon le mot de Proust dans *Le temps retrouvé*), d'autant plus que c'est par l'action de la promenade que ce retour et ce rapport affectif avec le passé s'opèrent. D'ailleurs, selon David Le Breton dans *Marcher. Éloge des chemins et de la lenteur* :

La relation au paysage est toujours une affectivité à l'œuvre avant d'être un regard. Chaque lieu manifeste ainsi un feuilletage de sentiments différents selon les individus qui s'en approchent et l'humeur du moment. Chaque espace est en puissance de révélations multiples, c'est pourquoi aucune exploration ne l'épuise jamais. La marche est confrontation à l'élémentaire, elle est tellurique et si elle mobilise un ordre social marqué dans la nature [...], elle est aussi immersion dans l'espace, non seulement sociologie, mais aussi géographie, météorologie, écologie, physiologie, gastronomie, astronomie, etc. En le soumettant à la nudité du monde, elle sollicite en l'homme le sentiment du sacré²⁶.

L'*incipit* de la légende « La cueva de la mora » de Gustavo Adolfo Bécquer situe l'espace de la narration près de la rivière Alhama, à Fitero, village de la région de la Navarre, limitrophe de La Rioja, célèbre pour ses eaux thermales que l'auteur fréquentait pour ses problèmes pulmonaires, et qui lui inspira aussi deux autres légendes : « La fe salva » et « Miserere ». La voix narrative, parfaitement identifiée à l'auteur, et, donc, autobiographique, décrit un espace naturel sauvage et montagneux. L'écrivain se fait promeneur, flâneur, puis explorateur-archéologue allant jusqu'à creuser la terre en quête d'objets du passé ou d'endroits oubliés, secrets, inexplorés, et, enfin, collecteur de récits de tradition orale. Métaphoriquement, sa quête d'un endroit inconnu ou inédit est celle de son récit légendaire qu'il fabrique à partir des éléments – des mots – donnés par le paysan. Le mouvement ou la dynamique par laquelle l'écrivain ou la voix narrative de « La Cueva de la Mora » accomplit et atteint cette révélation du passé est la promenade dans la campagne environnante comme activité, d'abord, de distraction :

La promenade n'est pas dirigée vers un but, mais parcourt un lieu ; elle ne mène pas au lointain, à l'inconnu, mais reste dans un espace connu, dans l'espace de la culture propre. [...] La promenade flirte sans cesse avec la limite et l'illimité, la nature et l'esprit, le clos et l'ouvert, le repos et le mouvement, l'ici et le là-bas, elle est intersection dynamique, lieu de rencontre²⁷.

Puis, la promenade a pour but de comprendre la signification des ruines du château et de son souterrain : « La promenade dans les pas du passé, à la quête des hommes d'autrefois et des existences disparues, cette promenade "archéologique", qui à travers les constructions actuelles discerne les signes et les ruines de l'histoire, mêle étroitement perception, souvenir et rêverie »²⁸.

Les contes et les légendes populaires et littéraires, font subir à la géographie empirique une torsion ou distorsion. Le jeu de réinterprétation personnelle, se fondant

²⁵ Yves BAUDELLE, « Cartographie réelle et géographie romanesque : poétique de la transposition », in Gérard LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire*, op. cit., p. 57.

²⁶ David LE BRETON, *Marcher. Éloge des chemins et de la lenteur*, Paris, Éditions Métailié, 2012, p. 69.

²⁷ Alain MONTANDON, *Sociopoétique de la promenade*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2000, p. 17.

²⁸ *Ibid.*, p. 176-177.

sur une allusion toponymique identifiable, localisable, repérable, des lieux concrets crée, de ce fait, une illusion référentielle forte. Le lieu de la légende de Bécquer se situe exactement à 4 kilomètres de Fitero, dans la zone La Ribera, où se trouvent Los Baños de Fitero, et le château en face des thermes dans le récit serait celui de Tudején à 573 mètres d'altitude, qui est l'endroit où a été signé l'accord entre le Royaume de Castille et celui d'Aragon en 1151 et la grotte à 449 mètres d'altitude. Cette légende a donné lieu à un chemin de randonnée au départ de Fitero, d'une dizaine de kilomètres, dont voici le tracé (**Fig. 7**) avec les points remarquables dont le château et la grotte :



Fig. 7. Itinéraire de « La cueva de la mora » depuis Fitero [<https://es.wikiloc.com/rutas-senderismo/fitero-cueva-de-la-mora-castillo-de-tudejen-paraje-de-las-roscas-julio-asuncion-282175>]

L'espace de la légende ou du conte se fonde sur une hybridité spatiale, « fait de localisations vérifiables et de localités imaginaires »²⁹. Il s'agit par conséquent d'un espace semi-historique car forcément passé par le filtre de l'imaginaire, de la recreation et, de ce fait, créant un écart. Tout comme dans les romans, la géographie des contes et des légendes populaires et littéraires, participe « d'une tension plus générale entre les fonctions de mimesis et de semiosis du récit, lequel est en effet tiraillé entre deux forces contraires : d'une part, sa visée représentative, qui lui commande d'animer l'intrigue dans un espace réel, et d'autre part sa visée sémiotique, qui le conduit à se détacher de cet espace référentiel pour déployer et maintenir la cohérence de ses propres significations internes »³⁰.

²⁹ Yves BAUDELLE, « Cartographie réelle et géographie romanesque : poétique de la transposition », in Gérard LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire*, op. cit., p. 45.

³⁰ *Ibid.*, p. 48.



Fig. 8 Couverture du recueil *La princesa y la muerte* (1997 et 2001)

Gonzalo Hidalgo Bayal, né en 1950 à Higuera de Albalat (province de Cáceres), recrée dans son recueil de contes *La princesa y la muerte* (*La princesse et la mort*), publié en 2001 puis réédité en 2017 ; illustré par le dessinateur Lucas Baró (**Fig. 8**), par condensation, fusion ou déplacement, des espaces clés du conte merveilleux, immédiatement identifiables. Son espace, reprenant les « scripts d'usage » (Vincent Jouve) de la stéréotypie spatiale, est ainsi parodique de celui des contes : espaces fermés des châteaux ou des palais où le héros ne fait que passer pour sauver la princesse ou mourir à son tour ; espaces ouverts de la quête (chemins tortueux ; bois profonds et forêts épaisses ; déserts hostiles ou landes inhospitalières ; montagnes menaçantes). Dans ces vingt-et-une histoires fantastiques, fabuleuses, placées dans une réalité cruelle et violente où l'acte vertueux n'est pas récompensé à sa juste mesure, d'une dystopie merveilleuse, la description des lieux reste volontairement vague ou imprécise, comme dans les contes populaires, pour privilégier l'action ou les sentiments. Voici quelques *incipit* :

« Le monstre aux sept têtes » : « Lorsque le chevalier se mit en route pour délivrer la princesse, il ignorait qu'il avait à traverser plusieurs territoires »

« Le marchand » : « Alors qu'il se rendait sur les terres brunes de la grande bête, en passant par des déserts âpres et des montagnes inhospitalières »

« Marée haute » : « Lorsque le chevalier arriva aux dernières montagnes du nord, au royaume des falaises, sur le promontoire où se dressait la forteresse ».

« *El monstruo de siete cabezas* » : « Cuando el caballero emprendió el camino para rescatar a la princesa, ignoraba que tendría que atravesar diversos territorios »³¹.

« *El mercader* » : « Camino de las tierras pardas del gran bestión, en su áspera travesía por desiertos y montañas »³².

³¹ Gonzalo HIDALGO BAYAL, *La princesa y la muerte*, Barcelona, Tusquets Editores, 2017, p. 21.

³² *Ibid.*, p. 41.

« Pleamar » : « Cuando el caballero llegó a las últimas montañas del norte, al reino de los acantilados, en el promontorio donde se levantaba la fortaleza »³³.

Les récits dynamiques d'Hidalgo Bayal ont ainsi pour cadre des réalités lointaines ou exotiques, des espaces imaginaires afin de favoriser l'évasion immédiate du lecteur. À son tour, Gonzalo Hidalgo Bayal rend manifeste la « trans-spatialité » des contes populaires dans la littérature contemporaine.

La stylisation ou esthétisation de l'espace est évidemment davantage remarquable chez Bécquer voire, mais rarement tout de même, chez Hidalgo Bayal, que dans les contes ou légendes populaires, même s'il existe des exceptions — comme on le verra plus bas avec la légende populaire « Los panes del castillo » — car la caractéristique de ces récits de tradition orale est l'efficacité des descriptions par le besoin de mémorisation. Autrement dit, la sobriété des détails répond au processus mnémotechnique basé sur la simplification des formes et les répétitions.

Dans un autre conte de la région de l'Estrémadure, « Le dragon/El dragón », collecté à Cáceres, un jeune homme nommé Valentin part en quête du dragon, terré dans la grotte de Maltravieso, qui dévore chaque jour une jeune fille et comme ce jour-là était arrivé, il fallait trouver un champion pour sauver de ce destin funeste la princesse du royaume. Ce récit relève à la fois du conte par ses éléments merveilleux mais aussi de la légende par son ancrage dans une réalité géographique identifiable et localisable. L'action se situe ainsi aux portes et dans les alentours de la ville de Cáceres, d'abord, près du fleuve Ribera del Marco où le jeune héros, non seulement fait preuve de bravoure pour aller tuer le dragon à l'aide de ses trois molosses, mais il rétablira la vérité en dévoilant la supercherie d'un jeune prince imposteur qui lui a volé les sept têtes du dragon (Valentin avait découpé les sept langues qu'il avait conservées, preuves de sa bonne foi). Revisitant la représentation du mythe de l'Hydre de Lerne tué par Héraclès ou le Léviathan, la bête de l'Apocalypse de l'Ancien Testament, ou encore reprenant la situation narrative de la légende de saint Georges terrassant le dragon — saint Georges est devenu le saint patron de la ville de Cáceres —, ce récit populaire fondateur, qui inspirera à l'écrivain contemporain Gonzalo Hidalgo Bayal le conte littéraire éponyme (« El dragón ») à la fin cruelle pour le héros, recrée la traversée en accéléré de l'itinéraire à la forte référentialité, depuis les environs de la ville de Cáceres, la traversée du fleuve La Ribera del Marco, jusqu'à la grotte de Maltravieso (**Fig. 9**) derrière le lieu nommé La Montaña, tous des toponymes identifiables. Puis le retour en ville où sont identifiés, dans le récit, la Plaza Mayor, la rue Caleros que traversent les chiens de Valentin et, enfin, la prison de la Tour de Bujaco (**Fig. 10**) où sera enfermé le prince imposteur. Le dragon « apparaît essentiellement comme un gardien sévère ou comme un symbole du mal et des tendances démoniaques »³⁴, est aussi « un être de l'entre-deux, entre rêve et réalité, entre ici et au-delà, entre connu et inconnu. [...] Figure antique et fondatrice, le dragon devient porteur de tout ce qui dans les consciences et même dans les inconscients appartient à la nuit primale : il figure l'étranger, le mystère de la naissance, les enfers, et surtout la mort »³⁵. Tuer le dragon signifie le « triomphe du Moi sur les tendances régressives »³⁶.

³³ *Ibid.*, p. 77.

³⁴ J. CHEVALIER et A. GHEERBRANT, *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p. 366.

³⁵ Pierre BRUNEL et Juliette VION-DURY, *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Limoges, Pulim, 2003, p. 124.

³⁶ J. CHEVALIER et A. GHEERBRANT, *Dictionnaire des symboles*, op. cit., p. 368.

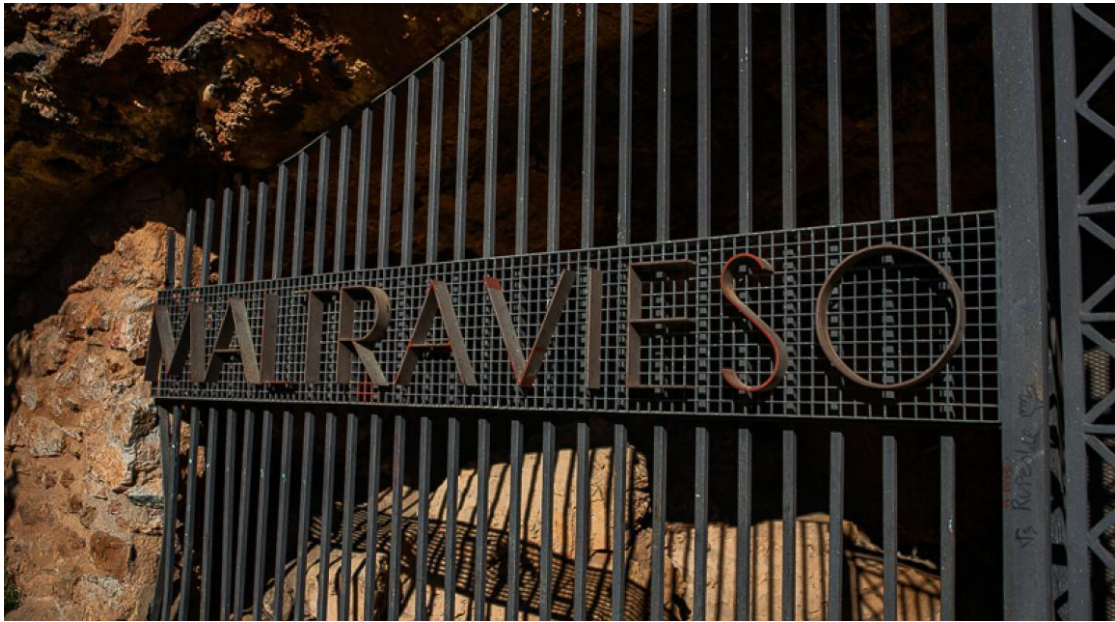


Fig. 9. La grotte de Maltravieso, Cáceres³⁷



Fig. 10. Tour de Bujaco, Cáceres

Ainsi, il est possible de partir sur les traces de cette réalité géographique légendaire et de se rendre dans ces différents endroits autour de la ville de Cáceres : la Ribera del Marco est la rivière de Cáceres qu'il faut traverser par le pont éponyme afin de monter vers la Montaña, lieu très célèbre pour son sanctuaire dédié à la Vierge Marie. Le parcours de Valentin ferait une dizaine de kilomètres, selon nos calculs, mais l'extension spatiale et la dilatation temporelle l'accompagnant sont propres à la distorsion de l'espace du conte. Il en va de même pour la localisation de la grotte de Maltravieso qui est davantage située dans la ville de Cáceres qu'à l'extérieur, près de la Montaña, comme le propose le conte populaire.

Comme dans tous les contes, la localisation spatiale de l'histoire contée reste souvent imprécise pour favoriser la déréalisation : « dans un petit village

³⁷ Lien URL : <https://turismo.caceres.es/es/recurso-poi/cueva-de-maltravieso>.

d'Estrémadure (« *en un pueblino de Extremadura* ») indique l'incipit de « La flor de Lililón », recueilli dans la zone montagneuse de La Vera, au nord-ouest de la province de Cáceres, zone célèbre pour son patrimoine naturel et historique. Le conteur ancre son récit dans une réalité géographique tangible, concrète, repérable, et intègre des référents familiers ou connus de l'auditoire, tel, dans le cas de ce conte précisément, la mention vague de la zone au nord du fleuve du Tiétar, affluent du Tage (**Fig. 11**), où se situerait ce petit village du conte dans lequel le couple royal y séjournait longuement pour la chasse (peut-être s'agirait-il selon notre repérage de Madrigal de la Vera ou de Villanueva de la Vera).

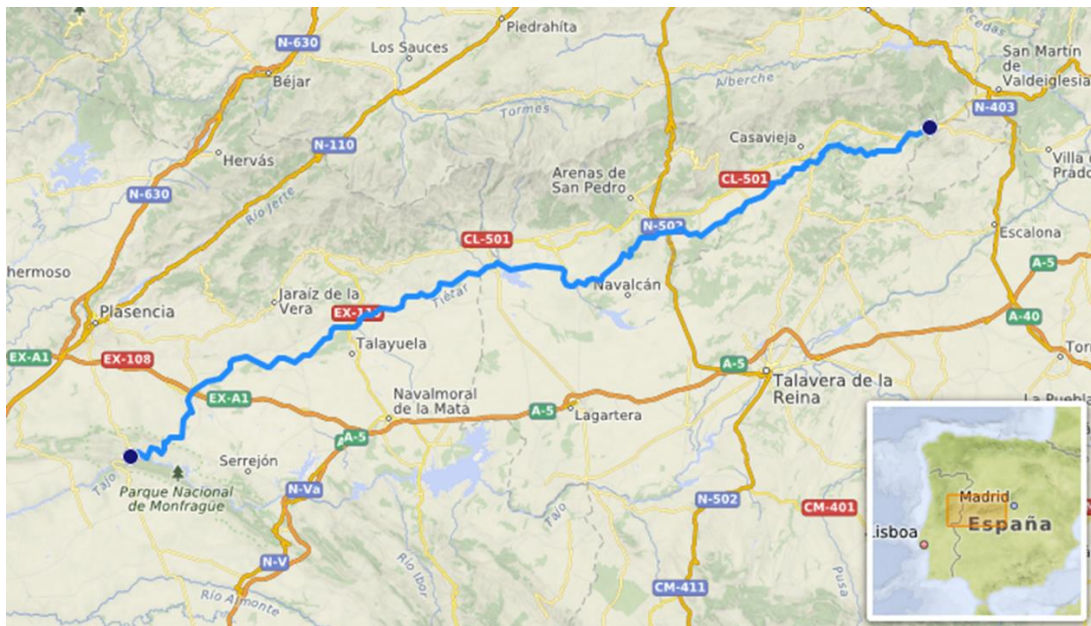


Fig. 11. Cours du Tiétar, Estrémadure. © Google Maps

Le récit fait donc coexister un ancrage topographique référentiel avec un espace imaginaire propre au conte, ponctué de repères réels comme, de même, la Sierra de Tormantos, contrefort de la Sierra de Gredos (**Fig. 12**), qui délimite les deux vallées du conte où pousserait la fleur imaginaire de Lililón (**Fig. 13**) qui guérira le roi malade. Pour accéder à ses flancs escarpés, les trois fils du roi devront passer le fleuve Garganta la Jaranda, puis les vallées de la Vera et du Jerte, successivement, l'itinéraire imaginaire correspondant à la réalité géographique de la zone³⁸ puisque la Sierra de Tormantos, lieu d'aboutissement de la quête, se situe au nord-ouest et, pour y parvenir, il faut bien traverser le fleuve Garganta la Jaranda, puis les vallées de la Vera et du Jerte (**Fig. 14**). L'itinéraire des personnages pourrait ainsi donner lieu à une route touristique ou grande randonnée des lieux du conte d'une cinquantaine de kilomètres, entre Madrigal de la Vera et la montagne de Tormantos³⁹.

³⁸ Lien vers l'itinéraire : <https://maps.app.goo.gl/AeU12D4znTfffdan9>.

³⁹ Il est possible de retrouver l'itinéraire de « La flor de Lililón » créé par nos soins à partir de Google Maps : <https://maps.app.goo.gl/AeU12D4znTfffdan9>.



Fig. 12. Vue partielle de la Sierra de Tormantos



Fig. 13 « La fleur du Lililón », illustration de Fermin Solís (2013), édition bilingue de 2021



Fig. 14 Le fleuve Jaranda, Gorges de La Vera et du Jerte

C'est d'ailleurs dans cette même zone montagneuse escarpée de La Vera que prend place le *romance* (poème épique) de « La Serrana de la Vera » (**Fig. 15**), recueilli à Garganta la Olla, la « serrana » désignant ce type de femme sauvageonne, mangeuse d'hommes, qui invite ici un jeune berger à la suivre dans sa grotte difficile d'accès, située sur les flancs de la montagne, pour qu'il y joue de la *vihuela*, instrument de musique. Le chemin suivi par les personnages restitue un espace montagneux dont le paysage est fait de grottes, ce qui confirme bien la localisation dans la sierra de Tormantos.



Fig. 15. Statue de « La Serrana de la Vera » à Garganta la Olla

L'origine de la légende de « La Serrana de la Vera » pourrait être liée à Isabel de Carvajal, une jeune femme de bonne famille de Garganta la Olla qui fut abandonnée par le jeune homme qu'elle devait épouser. Ce déshonneur a marqué la jeune Isabel et toute sa famille. Une femme qui décide de quitter le village et d'aller vivre dans les montagnes, soi-disant dans l'une des grottes de la Sierra de Tormantos, près de Garganta la Olla. « La Serrana de la Vera » séduisait les hommes qu'elle rencontrait dans les environs par des mots et des gestes, et les emmenait dans la grotte où elle leur préparait un succulent dîner avant de les mettre dans son lit. Une fois endormis, elle les tuait pour se venger des souffrances endurées et transformait leurs os et leurs crânes en ustensiles de la vie quotidienne. « La Serrana de la Vera » apparaît comme personnage littéraire dans des œuvres de Lope de Vega (*Comedia Famosa de la Serrana de la Vera*, avec Leonarda comme personnage principal) ou de Luis Vélez de Guevara (*La Serrana de la Vera*, beaucoup plus fidèle à la légende et aux *romances* qui parlaient d'elle).

Dans « Le château de Non-retour/El castillo de Irás y No Volverás », conte merveilleux collecté au village de Zafra, dans la province de Badajoz, au sud de l'Estrémadure, l'histoire débute dans un château où un jeune prince, adepte de jeux

d'argent, pactise avec un mystérieux chevalier lequel lui demande de lui ramener un cheval blanc dès qu'il apparaîtra dans ses écuries. Recouvrant sa fortune au jeu, le prince tient sa promesse le jour où le cheval blanc fait son apparition (**Fig. 16**). Le chevauchant pour le ramener au mystérieux chevalier qui habitait au château de Non-Retour, le prince entreprend un long voyage le faisant passer par les massifs montagneux très escarpés de Villuercas (entre le Tage et le Guadiana) et de Ibores, à l'est de la province de Cáceres (Villuercas, Los Ibores et La Jara forment actuellement un grand parc naturel protégé par l'UNESCO) (**Fig. 17**).



Fig. 16. Le cheval blanc, « El castillo de Irás y No Volverás », illustration de Fermín Solís (2016)



Fig. 17. Massif montagneux de Las Villuercas

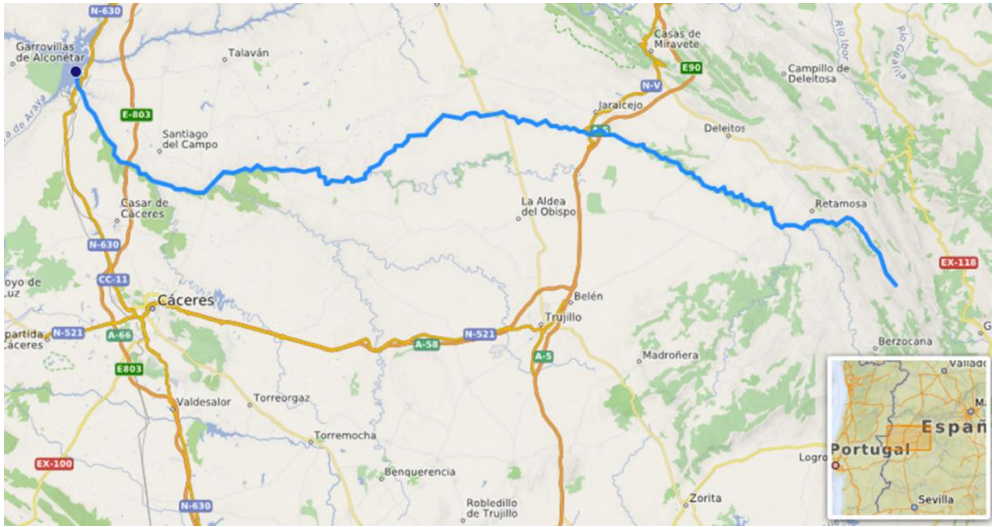


Fig. 18. Le cours de la rivière Almonte d'est en ouest, province de Badajoz. © Google Maps

Le prince rencontre en chemin un chevrier lequel lui indique la bonne direction à suivre : il doit passer par la rivière Almonte, affluent du Tage (**Fig. 18**), où il trouvera une aide précieuse incarnée en une jeune fille d'une grande beauté, prénommée Blancaflor, fille du roi du château de Non-Retour, situé sur les hauteurs du cours de la rivière. Celle-ci, dotée de pouvoirs magiques, met en garde le jeune prince contre les ruses mortelles de son père qui le mettra à l'épreuve pour le tuer mais elle promet de l'aider à surmonter les trois épreuves dont la dernière consiste à planter la vigne, à la vendanger et à en extraire un excellent vin en une seule nuit, chose rendue possible grâce à la magie de Blancaflor. Ce coteau planté de vignes se situe à Cañamero, village du sud-est de la province de Cáceres, limitrophe avec celle de Badajoz, reconnu pour son vin de l'appellation Ribera del Guadiana, près de la zone de Villuercas.

Par ailleurs, la description très détaillée de l'espace naturel et du relief escarpé des gorges du massif montagneux de Monfragüe au début de la légende de « Los panes del castillo » crée aussi une assise visuelle que l'illustrateur Miguel Gómez « Gol » s'est plu à rendre sobrement (**Fig. 19**).

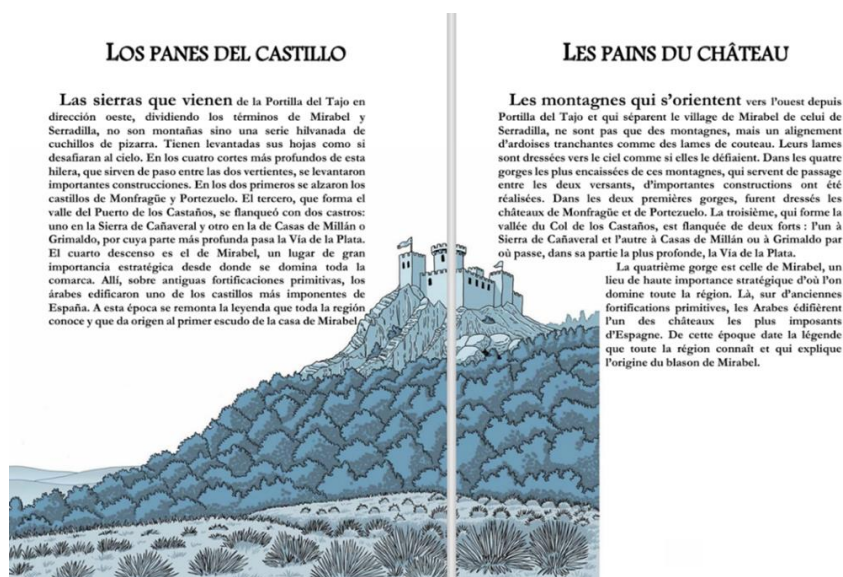


Fig. 19. « Los panes del castillo », illustration de Miguel Gómez « Gol » (2016), édition bilingue de 2021

Cette légende historique populaire ne propose pas forcément d'établir un écart avec la réalité géographique, mais cherche à installer le lecteur ou l'auditeur dans un environnement familier afin d'adhérer immédiatement à la reconstruction d'une vérité historique avec datation propice, de ce fait, à faire surgir l'extraordinaire d'une situation critique, tout comme nous pouvons l'apprécier également dans la légende religieuse de « La Virgen de Guadalupe », de la province de Cáceres, dans laquelle l'apparition de la Vierge Marie au vacher Gil Cordero, près de la rivière Guadalupe dans le massif de Las Villuercas, indiquait l'endroit où avait été cachée au VIII^e siècle la statue de la Vierge en bois de cèdre, qui aurait été originellement sculptée par l'évangéliste saint Luc lui-même. Sur ce lieu, fut édifié le sanctuaire de la Vierge de Guadalupe, puis le Monastère où se recueillirent rois et explorateurs (**Fig. 20**).



Fig. 20 Monastère Royal de La Vierge de Guadalupe, Cáceres

Les légendes forgent ou façonnent les espaces et les paysages, leur donnent une nouvelle signification, une profondeur ou un relief culturel, historique, spirituel ou humain. La transposition spatiale, par déplacement, condensation ou expansion des noms de lieux ou des lieux eux-mêmes, peut se rapprocher du processus même de la mémoire qui agit métonymiquement ou synthétiquement. L'impossibilité de reconstruire parfaitement ou suffisamment par les seuls mots l'espace tel qu'il était ou un monument dont il ne reste plus que les ruines, laisse forcément place à un relais ou à une transposition imaginaire. Les légendes et contes populaires et littéraires sont des espaces de mémoire, des terrains d'exploration entre le terrestre et le divin (« La Virgen de Guadalupe ») voire l'extraterrestre avec « El Astronauta del Casar de

Cáceres ». Cette dernière légende porte sur l'énigmatique stèle funéraire anthropomorphe en granit de l'époque celtibère retrouvée au début du XX^e siècle, puis exposée en 1977 au Musée Archéologique de la ville de Cáceres, représentant un personnage souriant casqué et chaussé de grosses bottes, ressemblant à un « astronaute » ou un guerrier, entre histoire et mythe (**Fig. 21**).



Fig. 21. Stèle « Astronauta de Casar de Cáceres »

Conclusion

Les légendes et les contes convoqués de la région de l'Estrémadure ou ceux de l'invention des écrivains Gustavo Adolfo Bécquer sur la Navarre et de Gonzalo Hidalgo Bayal, créent des espaces emboîtés, du général au particulier, du réel au fictif, avec un degré de référentialité circonscrit dans le cas des toponymes (un quartier de Cáceres, des sites naturels traversés tels que chaîne de montagne, vallées ou rivières, les ruines d'un château ou d'un souterrain) ou alors volontairement vague et imprécis propre au « pays des contes ». De l'action de collecte de récits de tradition orale sur le terrain à leur recomposition littéraire voire leur résurgence dans les contes littéraires – souvent –cruels de Gonzalo Hidalgo Bayal, l'espace tient lieu d'assise primordiale à leur élaboration : tous les *incipit* de ces récits sont liés à un espace, certes, indéterminé, mais à la fois précisé afin de captiver l'auditoire du lieu où le conteur dit son récit. Le lieu fait le lien avec le passé, les faits, les personnes, les actes, les récits. La grotte, le passage souterrain, le château, le palais voire la maison des contes et légendes sont ces lieux où se manifeste l'hypostase c'est-à-dire « ce qui demeure permanent sous le devenir des choses »⁴⁰. Le texte est un carrefour non seulement intertextuel mais

⁴⁰ Alain TASSEL, « La poétique de la maison dans l'œuvre d'Henri Bosco », in Gérard LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire*, op. cit., p. 365.

interspatial mettant en relation différents lieux à différentes temporalités, du Moyen-Âge à nos jours, en passant par des lieux concrets passés eux-mêmes dans l'imaginaire collectif tels que les châteaux de contrées lointaines, les palais, souvent enchantés, les bois et forêts remplis de dangers, les fontaines magiques, etc. Ces espaces historiques ou imaginaires, espaces-transfuges et transgénériques, de ces différents récits populaires et littéraires se personnalisent in fine car « empruntent leur originalité aux êtres avec lesquels ils se trouvent associés tout comme les êtres tirent de ces lieux une profondeur ou une poésie supplémentaires, une dimension de plus »⁴¹.

⁴¹ Georges POULET, *L'espace proustien*, Paris, Gallimard, 1982, p. 147-148.

Bibliographie

AURAIX-JONCHIERE, Pascale et MONTANDON, Alain, *Poétique des lieux*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2004.

BACHELARD, Gaston, *La poétique de l'espace*, Paris, PUF, 2020.

BAUDELLE, Yves, « Cartographie réelle et géographie romanesque : poétique de la transposition », in Gérard LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire, Cahiers de narratologie*, 8, Nice, Université de Nice-Sophia Antipolis, 1997.

BÉCQUER, Gustavo Adolfo, *Leyendas. Apuntes para una novela*, « Fitero y Gustavo Adolfo Bécquer », Fundación para la conservación del patrimonio histórico de Navarra, 2007.

BLANCHOT, Maurice, *L'espace littéraire*, Paris, Gallimard, 1988.

BRUNEL, Pierre et VION-DURY, Juliette, *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Limoges, Pulim, 2003.

CHEVALIER, Jean et GHEERBRANT, Alain, *Dictionnaire des symboles*, Paris, Éditions Robert Laffont, 1982.

Cuentos populares de Extremadura ilustrados, colección « El Pico de la Cigüeña » / *Contes populaires d'Estrémadure illustrés*, collection « Le Bec de la cigogne » (4 volumes). Édition bilingue espagnol-français. Adaptation des contes : Enrique Barcia Mendo, Hanna Martens, Ramón Pérez Parejo et José Soto Vázquez. Traduction et avant-propos : Xavier Escudero, Düren, Shaker Verlag, 2020-2024.

DELBAY, Évrard, « Étude comparée de la représentation de l'espace épique dans les 'métamorphoses' d'Ovide et de l'espace romanesque dans les 'métamorphoses' d'Apulée », in Gérard LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire, Cahiers de narratologie*, 8, 1997, p. 109-115.

DURAND-LE GUERN, Isabelle, *Le Moyen Âge des romantiques*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2001.

HIDALGO BAYAL, Gonzalo, *La princesa y la muerte*, Barcelone, Tusquets Editores, 2017.

JOUBE, Vincent, « Espace et lecture : la fonction des lieux dans la construction du sens », in Gérard LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire, Cahiers de narratologie*, 8, 1997, p. 177-191.

LE BRETON, David, *Marcher. Éloge des chemins et de la lenteur*, Paris, Éditions Métailié, 2012.

MONTANDON, Alain, *Sociopoétique de la promenade*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2000.

PEYRACHE-LEBORGNE, Dominique et COUEGNAS, Daniel (dir.), *Le roman historique. Récit et histoire*, Nantes, Éditions Pleins Feux, 2000.

POULET, Georges, *L'espace proustien*, Paris, Gallimard, 1982.

TASSEL, Alain, « La poétique de la maison dans l'œuvre d'Henri Bosco », in Gérard LAVERGNE (éd.), *Création de l'espace et narration littéraire, Cahiers de narratologie*, 8, 1997, p. 357-365.