

SEANCE 5 :

L'animal médiéval : une présence quotidienne

Au Moyen Âge l'animal est partout : dans l'agriculture, dans la littérature, en religion. Les animaux se retrouvent dans de nombreux documents, et œuvres d'art (sculpture, enluminures, texte), parce que la conception du monde médiéval est très différente de la nôtre : les animaux ont une histoire. L'homme moderne ne connaît plus l'animal. Pourtant cet animal porte un univers de symboles et, au Moyen Âge, il avait des familiarités entre les hommes et les animaux, d'où les nombreux contes. Chiens, cochons, chevaux, loups, déambulaient dans les rues. L'économie, la nourriture, la littérature, la politique, le transport, rendent les animaux inséparables de l'homme (exemple : le chat par exemple entre dans les maisons au Moyen Âge, et remplace le Furet dans la chasse aux souris).

- Les témoignages des archives de procès d'animaux prouvent leur omniprésence : le loup y est très présent. L'une des affaires les plus connues étant bien sûr au XVII^e siècle celle de la bête du Gévaudan. Le loup est une des peurs fondamentales de l'homme occidental, bien qu'il ne mange pas l'homme c'est un animal qui effraye, notamment par son intelligence et son sens de l'organisation pour la chasse.

- Les textes religieux mettent également en avant énormément d'animaux. Certains de ces animaux, comme la sirène, sont qualifiés de *bestiae* : des créatures du bestiaire à propos desquels on s'interroge, notamment sur leur nature profonde. On attribue généralement à ces *bestiae* des propriétés étonnantes (exemple : la corne de licorne permet de tester le poison dans un liquide).

Ce qu'on appelle les « arts mécaniques » présentent aussi des animaux : dans la chasse, et l'agriculture, la médecine. L'un des traités les plus importants, le *Tacuinum Sanitatis* de Brunetto Tacini, ainsi que certains bestiaires et encyclopédies illustrées (Albert Le Grand, Isidore de Séville) marquent l'importance de l'animal en tant que fournisseur d'énergie : c'est une main-d'œuvre au Moyen Âge. Les matières techniques regroupent en fait de nombreuses inventions, comme le gouvernail, l'horloge à balancier, le moulin à vent qui fonctionnent avec l'aide de la nature, l'intervention humaine, et parfois celle de l'animal. Ce dernier est surtout utilisé dans les champs.

Certains animaux ont de multiples rôles et fonctions : la Bible, les traités d'agriculture ou d'élevage, donnent par exemple l'image de l'âne ou du bœuf à la fois comme un animal des champs et comme un animal spirituel car ils sont présents dans les Évangiles. Ces deux animaux sont également dans les livres d'heures, en compagnie du cheval, animal extrêmement important pour le Moyen Âge.

Le cheval a deux fonctions : il existe le cheval de trait pour les champs, et le cheval de la noblesse qui porte le chevalier. Se met en place autour du cheval tout un monde symbolique : on commence par opposer le cheval à la mule des ecclésiastiques, et donc la classe des *bellatores* à celle des *oratores* :

- La mule est douce et se contente de peu, c'est l'animal humble. Il s'agit-là du versant positif du symbolisme de l'animal ; mais dans son aspect négatif, la mule est une des créatures les plus lubriques : les œuvres satiriques donnent souvent à voir des clercs comparés à des mules : ils sont aussi lubriques qu'elle, et on leur attribue alors les mêmes attributs sexuels démesurés.
- Le cheval recouvre en fait plusieurs fonctions : l'arme de guerre, de chasse, le moyen de transport. C'est un des animaux les plus chargés de sens et de noms. Le destrier, est ainsi le cheval qu'on tenait dans la main droite, c'est le char d'assaut qu'on ne chevauche pas toujours. Le palefroi est le cheval de voyage. Le roncin est le cheval chargé de transporter les bagages. Le cheval, dans l'univers chevaleresque est un animal sacré, et si la majorité des animaux peuvent être mangé, le cheval ne sera jamais consommé. C'est une créature d'un positivisme absolu.

Les animaux ont ainsi une utilité partout, y compris dans le quotidien le plus basique : l'alimentation.

Celle-ci est réglementée par l'économie bien-sûr, mais aussi par des rites : le calendrier est composé de jours gras, maigres et de jeûnes. Les jours maigres sont des jours sans viande, celle-ci est alors remplacée par le poisson (le hareng saur, par exemple est l'aliment privilégié de la taverne, même hors des jours maigres, car il donne soif tellement il est salé). Un quart de l'année est classé comme jour maigre. Pourtant le Moyen Âge est une époque carnassière. À partir des archives et des livres de comptes des tables princières ou des palais, on a dressé des statistiques : les légumes étaient surtout des graines. À la table

princièere on consomme grosso modo plus de 3000 calories par jour et 400 à 500gr de viande. Plus on va vers le sud de la France plus il y a de légumes, de fromage, de poissons. Le bœuf, le mouton, le porc constituent la base de viande pour tous les médiévaux. Bien entendu la table des aristocrates est différente de la table du commun des mortels : le gibier de chasse est un privilège.

Les aliments ont une hiérarchie du plus ou moins prisés : tout d'abord les oiseaux, surtout ceux capturés par d'autres oiseaux (les rapaces), puis les bêtes sur terre, et les animaux aquatiques. Lors des repas, ou banquets, ont fait des mises en scène de plumage et d'or fin sur les animaux cuits (par exemple, le paon est présenté avec toutes ses plumes, comme s'il était intact). La cuisine médiévale est théâtrale : on masque l'objet et la saveur : on déguise les pièces de viande par des épices par exemple pour éviter tout problème avec les viandes faisandés.

Le *tacuinum sanitatis*, cité précédemment, se base sur **la théorie des humeurs** pour classer les aliments et soigner les patients atteints de différents troubles. Le Moyen Âge recouvre en effet toute une théorie des humeurs : le corps répond à des notions de chaud et de froid et les maladies sont causées par un désordre des fluides corporels (appelés humeurs). Tout le monde y est sensible, mais possède une prédisposition à différents déséquilibres en fonction de sa naissance, de l'alignement des planètes, de son âge, de sa condition, de son métier, et de son régime alimentaire.

Initialement, selon cette théorie, le corps est constitué des quatre éléments fondamentaux : air, feu, eau et terre, possédant quatre qualités : chaud ou froid, sec ou humide. Ces éléments coexistent en un équilibre précis pour que la personne soit en bonne santé.

Tout déséquilibre mineur entraîne des « sautes d'humeur », tout déséquilibre majeur menace la santé du sujet. Ces humeurs sont :

- le sang : produit par le foie et reçu par le cœur
- la pituite ou flegme ou lymphe : rattachée au cerveau
- la bile jaune : venant également du foie
- la bile noire ou atrabile : venant de la rate

Selon la prédominance des fluides et des éléments, on détermine quatre tempéraments fondamentaux :

- le bilieux (chaud et sec), est « enclin à la colère/anxieux » et correspond au feu
- l'atrabiliaire (froid et sec), « rend triste et chagrin/mélancolique », l'air
- Le flegmatique (froid et humide), « l'homme calme et imperturbable/lent », l'eau
- le sanguin (chaud et humide), « d'humeur gai, parce qu'il est sanguin », la terre

Les saisons influencent ces dérangements mineurs qui causent des sautes d'humeurs : en hiver, c'est la pituite qui domine par les rhumes et bronchites puisque l'on crache du flegme. Au printemps, quand la saison encore humide se réchauffe, le sang fait de même, ce qui peut causer des hémorragies. L'été chaud et sec échauffe la bile et provoque des fièvres. L'automne, sec et froid, favorise la mélancolie. Les âges de la vie influencent également l'état du patient. On pensait par exemple au Moyen Âge que l'homme naissait avec un maximum de chaleur et la perdait petit à petit, jusqu'à devenir un vieillard froid, empêchant de fait la circulation du sang, d'où la mort.

L'exemple type du mélancolique, est l'étudiant, qui se nourrit de petit pois et de fromage par manque de moyen. Pour lutter contre cette mélancolie il est recommandé manger de la viande rouge et du vin. Dans la littérature, le mélancolique et plus souvent le chevalier amoureux.

Les aliments sont donc classer selon cette grille (par exemple la betterave est chaude et sèche ; la pastèque est froide et humide ; le gland, froid et sec ; les pattes, les asperges sont chaudes et humides). Certains aliments sont plus ou moins recommandés en fonction du métier exercé : la viande est jugée comme bonne pour les guerriers car classée comme chaude. A l'inverse, les légumes étaient considérés comme des racines, étaient jugés ignobles. D'où l'importance de la chasse : outre le grand divertissement qu'elle procure, c'est un complément alimentaire et l'une des activités principales des nobles. On hiérarchise d'ailleurs le gibier : les animaux à pattes, les nuisibles dont il faut se débarrasser, les oiseaux d'eau, les oiseaux du ciel.

Nous avons tant conservé quelques grands traités de chasse de l'époque médiévale : celui de Gaston Phébus, qui se vantait de perfection dans les armes, les amours et la chasse. Il est extrêmement bien enluminé :

La chasse au cerf et au lapin :



Observation de l'ours et du renard :



La vie aristocratique et donc inséparable des animaux : un noble est amené dans le monde mondain par leur présence, notamment celle des faucons ou des chiens. Au Moyen Âge le dressage était un vrai commerce, il existait même une foire à Beaucaire où on exposait certains faucons extrêmement rares. Les faucons sont réservés aux hommes. Les femmes ont des éperviers plus légers que les faucons et donc plus facile à manier. Les clercs et les paysans ne pouvaient en posséder.

Les animaux sont également des animaux de compagnie, en particulier pour les dames et demoiselles : la littérature fait montre d'exemples, dont l'un des plus célèbre est Petit Cru (le chien de la reine Iseult offert par son amant Tristan), qui est un chien magique capable d'effacer la tristesse.

Certains animaux sont plus représentés que d'autres, les animaux classés comme « sauvage », en particulier. On les classe selon deux genres : Les bêtes rousses et douces : le cerf, le lièvre, la biche / Les bêtes noires et mordantes : L'ours, le loup, le renard, le sanglier, la loutre. Les premiers sont chassés classiquement. Les seconds, par contre, sont capturés par des pièges. Le loup est considéré comme l'un des concurrents de l'homme. Avec le sanglier, c'est l'un des animaux le plus diabolisé. Dans la littérature on le transforme en figure *atropopaique* : une figure dérisoire dont on peut rire, pour soulager sa peur. Ces animaux sont diabolisés parce que ce sont des animaux hérités du folklore germanique. Le christianisme, qui ne souhaite pas conserver ces souvenirs païens, les transforme en suppôt de Satan et les remplace par le lion, le cerf, et l'aigle. Le christianisme procède à ce retournement parce que la connaissance que l'on a d'un animal le transporte dans un lecteur de sens. Tout ce que l'on sait de lui le fait rentrer dans une tradition. L'animal, aussi bien dans les bestiaires que dans la société médiévale en générale, est présent comme une leçon, il illustre à travers ses qualités et ses défauts, ce que doit faire l'homme pour se différencier de lui, tout en prenant parfois exemple sur leur bonne nature.

L'animal est également nécessaire à l'imaginaire médiéval. Tout clerc médiéval connaît par exemple les fables et métamorphoses d'Ovide. L'une des plus connues, est celle de Lycaon, qui devient loup après avoir été puni par Zeus. C'est un thème fantastique, qui deviendra très courant dans la littérature. Marie de France l'utilisera de même au XII^e

siècle : la métamorphose du loup devient celle du loup-garou.

Les animaux fabuleux quant à eux ont une place particulière au Moyen Âge. On les retrouve dans les récits de voyage où ils se mêlent aux *bestiae*. Par tradition, ces animaux fabuleux vivent dans les confins du monde connu, vers l'Asie. Mais on trouve aussi dans les romans et lais dès le XII^e siècle les animaux *faé* : des animaux issus de la mythologie celtique : ce sont traditionnellement un cerf, une biche, un jument ou un sanglier blanc. Ces animaux fabuleux, toujours d'une blancheur immaculée, sont à la fois des guides et des messagers pour les héros. Bien souvent ils sont la manifestation du merveilleux : le merveilleux païen lorsqu'il s'agit de fées, le merveilleux chrétien lorsqu'il s'agit d'un signe divin.

Le bestiaire réunit toutes ces créatures : bêtes sauvages, oiseaux, plantes, pierres, animaux domestiques, de compagnie etc... selon toutes ces modalités. Le bestiaire est la matérialisation d'un mode de vie et de préoccupations matérielles et spirituelles. En mettant en scène des histoires de bêtes possédant des natures, et s'inscrivant donc dans la tradition du *Physiologue*, le bestiaire s'inscrit dans ce que l'on appelle l'allégorie universelle, c'est un répertoire *d'exempla* dans lequel on cherche des anecdotes exemplaires pour fournir des comparaisons à l'homme sur sa conduite à tenir, afin qu'il puisse se comprendre, et comprendre le monde qui l'entoure.