

# PETIT TRAITÉ DE MYTHOLOGIE CELTIQUE

## PARTIE 1 : LES MATÉRIAUX

### CHAPITRE 4 :

#### LE CYCLE MYTHOLOGIQUE GALLOIS

**Bernard ROBREAU**



*Conwy*

*Les clichés sont de Alice Lespinats*

## CHAPITRE 4 - LE CYCLE MYTHOLOGIQUE GALLOIS

Le Pays de Galles possède aussi une littérature médiévale importante qui sent le mythe. Les textes les plus importants ne remontent qu'au bas Moyen Âge et ils sont souvent qualifiés de contes, ce qui est sans doute exagéré car leur rapport au mythe est indéniable. Ils présentent souvent des correspondances avec les témoignages irlandais, même s'ils sont rarement immédiatement comparables. Il n'est pas sûr que ces documents le doivent uniquement à un état plus avancé de décomposition. En effet, l'histoire préchrétienne de l'île de Bretagne (la Grande-Bretagne) postule a priori une différenciation déjà ancienne car les Bretons antiques appartenaient déjà à un rameau linguistique nettement séparée de celui des Goidels. Et la conquête romaine a fort probablement accentué le fossé. Aussi, ce sont les points de contact et les différences entre traditions irlandaise et galloise qu'il nous faut ici explorer. Et au sein de la littérature galloise, il faut d'abord mettre l'accent sur les quatre branches du *Mabinogi*<sup>1</sup> avant d'examiner quelques autres textes.

### La première branche : Pwyll

Le récit est centré sur un tertre, celui d'Arberth en Dyvet, qui a sans doute servi de support à la mémorisation et il se décline en trois épisodes d'importance assez voisine si l'on prend comme critère le volume du contenu.

La première partie se tient à Arberth d'où Pwyll, le prince de Dyvet, part pour une chasse au cerf durant laquelle il rencontre à Glyn Cuch une autre meute avec des chiens blancs à oreilles rouges dont le maître est Arawn, roi d'Annwn (le monde inférieur), portant un habit de laine grise et monté sur un grand cheval de couleur gris-fer. Arawn lui propose d'échanger sa figure et son aspect avec lui pendant un an afin qu'il le débarrasse d'un ennemi, Hafgan, et devienne le seul roi d'Annwn. Cela se réalise ainsi et à son retour, Arawn s'aperçoit aussi que pendant toute la durée de l'échange Pwyll a respecté sa femme et qu'il dispose d'une véritable amitié. Inversement Pwyll constate que ses domaines n'ont jamais été si bien administrés que durant son absence.

La seconde partie se déroule à Arberth où, assis sur un tertre, il voit une cavalière montée sur un grand cheval blanc pâle venir le long de la route qui part du tertre. Il donne l'ordre d'aller à sa rencontre et de la lui ramener mais elle accélère. Il enjoint alors au valet de prendre son cheval le plus rapide mais cela ne sert à rien. L'aventure se reproduit le lendemain avec le même résultat. Le troisième jour, il a la présence d'esprit de crier à la cavalière de l'attendre et ils ont ensemble une conversation. Elle s'appelle Rhiannon, c'est-à-dire « la divine grande reine », et elle lui demande de l'épouser. Mais un an plus tard, à leur festin de mariage, Pwyll fait une réponse imprudente promettant d'accorder la requête d'un solliciteur. Or celui-ci est Gwawl, l'ancien fiancé de Rhiannon, qui la réclame. Pwyll doit la laisser partir mais Rhiannon lui explique comment la récupérer. Déguisé en mendiant, il vient l'année suivante chez Gwawl et demande qu'on lui remplisse un sac de nourriture, mais celui-ci se révèle impossible à combler et il annonce à Gwawl qu'il le restera tant que ce dernier n'y sera pas entré pour en tasser le contenu. Pwyll réussit ainsi à enfermer Gwawl dans le sac et à récupérer sa femme après avoir soumis le malheureux au jeu du blaireau qui consiste à rouer de coups le sac et son contenu.

La troisième partie débute trois ans plus tard à Arberth par la naissance du fils de Rhiannon et de Pwyll. Mais l'enfant disparaît la nuit de sa naissance et les femmes qui veillaient sur l'enfant et sa mère accusent cette dernière de l'avoir tué. On lui impose comme pénitence de porter les visiteurs sur son dos pendant sept ans. A cette époque, le seigneur Teyrnion possédait une jument de toute beauté qui mettait bas un poulain chaque année dans la nuit des calendes de mai, mais le poulain disparaissait régulièrement. Aussi, cette nuit-là, il décide de monter la garde. Il entend un grand bruit et voit une griffe pénétrer par la fenêtre et s'emparer du poulain nouvellement né. Tirant son épée, il coupe le bras à partir du coude et sauve le poulain. Un tumulte se fait entendre et Teyrnion découvre aussi un enfant emmailloté à la porte de l'écurie. Lui et sa femme élevèrent l'enfant qui avait des cheveux d'or. Il grandit vite et au bout d'un an, il était aussi développé qu'un enfant de trois ans. A quatre ans, il commença à s'intéresser aux chevaux et on lui donna le cheval né la même nuit que lui. L'histoire de Rhiannon et de son fils parvint aux oreilles de Teyrnion et il trouva que l'enfant ressemblait beaucoup à Pwyll. Il l'amena à la cour d'Arberth, faisant cesser la punition de Rhiannon, et l'enfant fut rebaptisé Pryderi (« souci »).

Nous avons suffisamment exposé d'éléments de mythologie irlandaise pour comprendre la structure

1 *Les quatre branches du Mabinogi et autres contes gallois du Moyen Âge*, édités par P.-Y. Lambert, 1993. La vieille traduction française de J. Loth, *Les Mabinogion*, 1913, très riche en notes, mérite encore d'être consultée.



Conwy

de cette première branche. Ainsi, même si ce n'est précisé que pour le dernier épisode, la naissance de Pryderi, il est clair que nous sommes en présence d'un mythe de Beltaine ou plutôt, pour parler en termes gallois, d'un mythe des calendes de mai. La chasse au cerf qui ouvre le récit a été expliquée plus haut, à propos de sainte Brigitte, comme un mythème qui prépare la rencontre de la reine de mai. Et si nous ne sommes pas en présence de plusieurs frères concurrents et d'une vieille sorcière, le nom de Rhiannon paraît assez clair puisqu'il signifie la « grande reine divine ». Celle-ci n'est rejoints que de sa propre volonté par Pwyll parce que, à l'égal de Macha qui court plus vite que les chevaux du roi Conchobar, son cheval est plus rapide qu'aucun autre. Il s'agit bien d'une rencontre d'un homme avec la souveraineté au moment des calendes de mai. Nous sommes ici dans une variante inverse de celle de la destruction de l'auberge de Da Derga où les cavaliers rouges ne sont pas rejoints et arrêtés par le valet de Conaire, ce qui détermine la fin de sa royauté.

La royauté celtique est toujours liée à la prospérité, et là aussi le motif revient de manière redondante : durant le gouvernement d'Arawn,

les domaines de Pwyll n'ont jamais été aussi bien administrés ; Rhiannon confie à Pwyll un sac inépuisable ; Rhiannon fait des cadeaux aux nobles de Pwyll, collier, anneau ou pierre précieuse et les années suivantes s'avèrent prospères et fécondes puisque Rhiannon, comme le demandent les vassaux de Pwyll, donne naissance à un fils. La disparition de ce dernier doit donc être considérée comme une remise en cause de la prospérité et de la royauté.

Cette dernière est également liée au cheval et ce n'est pas un fait strictement celtique mais indo-européen si l'on se rappelle les rituels royaux indiens du *vajapeya* et de l'*asvamedha* et leurs correspondants romains des *Equirria* et du Cheval d'Octobre<sup>2</sup>. Rhiannon, la reine, apparaît ici en cavalière à Pwyll et elle est condamnée à porter sur son dos les visiteurs. Dans la troisième branche du *Mabinogi*, elle portera même les licous des ânes. Pas plus que Macha qui court plus vite que les chevaux du roi, il ne faut l'imaginer hippomorphe, seulement en lien avec un symbolisme équin et des rituels liés à ces animaux. Sa description en cavalière évoque l'*Epona regina*

<sup>2</sup> Voir Dumézil G., *Fêtes romaines d'été et d'automne*, 1975, pp. 115-219.

gallo-romaine et prouve son caractère divin. Il faut y ajouter les naissances concomitantes de Pryderi et d'un poulain, ce qui est confirmé par l'Irlande où la naissance du grand héros guerrier Cuchulainn, fils de Lugh et de Dechtire, la sœur du roi Conchobar, concorde aussi avec la présence de deux poulains qui accompagneront ses exploits et retourneront dans l'Autre monde à sa mort.

Les calendes de mai paraissent ici liées à un rituel agonistique censé se dérouler dans l'Autre monde. Le point de départ est une dispute pour un cerf, dans laquelle les chiens blancs à oreilles rouges viennent certainement de l'Au-delà<sup>3</sup>, et le combat entre Pwyll et Hafgan se déroule explicitement en Annwn. Rhiannon se manifeste près d'un tertre et elle rappelle la reine cavalière que Maelduin rencontre dans l'Autre monde. La lutte dont elle est l'objet entre Pwyll et Gwawl semble complémentaire de celle qui opposait Pwyll et Hafgan. Elle a pour enjeu une femme et un héritier (Pryderi) et, pour instrument, un sac qui procure l'abondance (ce sac impossible à remplir remis par Rhiannon pourrait constituer la contrepartie galloise du chaudron du Dagda) avant de se muer en simulacre de combat (les coups du jeu du blaireau). La lutte de Teyrnon contre le monstre griffu fait, elle, songer au bras perdu au combat à Mag Tured par le dieu-roi Nuada, mais elle rappelle aussi la technique employée par Maelduin pour se libérer de l'emprise de la reine cavalière de l'Autre monde. Pour l'empêcher de partir au bout de trois mois d'hiver qui avaient paru durer trois années, la reine arrive à cheval et jette un câble qui s'attache à la main de Maelduin et, à l'aide de ce câble, elle tracte son navire et le ramène au port. Après avoir passé avec elle trois nouveaux mois, les voyageurs effectuent une nouvelle tentative de fuite et la reine jette à nouveau son câble qui s'attache à la main d'un homme de l'équipage, mais selon les instructions de Maelduin, Diuran le poète tranche le bras qui tombe avec le câble. En Irlande, l'aventure survient au bout de six mois d'hiver, donc à Beltaine, et concerne une déesse-reine qui est cause d'un bras coupé. Dans le *Mabinogi* gallois, le bras coupé est synchronisé à la naissance à Beltaine du fils de la déesse-reine. En Irlande, c'est le dieu-roi Nuada qui a le bras coupé, au Pays de Galles, c'est Teyrnon dont le nom signifie « grand roi » qui coupe le bras griffu. Le bras coupé, d'une part, signale la disjonction de Nuada ou de Maelduin par rapport à la déesse-reine, d'autre part, assure la réapparition en ce monde de l'enfant de Rhiannon de même que le bras tranché par Diuran permet à Maelduin de revenir de l'Autre monde.

<sup>3</sup> Stalmans N., *Les affrontements des calendes d'été dans les légendes celtiques*, 1995, p. 7.

Les *Mabinogion* sont étymologiquement parlant des récits concernant le fils (*mab*). Pryderi est le seul personnage présent dans les quatre branches et la première est celle qui raconte sa naissance. Comme d'autres héros celtiques, il naît d'un parent divin. Mais à l'inverse de Mongan ou de Cuchulainn en Irlande, le parent divin n'est pas ici le père mais la mère, Rhiannon. Le mythème de l'échange de personnalité n'est pas original et il a déjà été rapproché de l'histoire de la conception de Mongan par Ch.-J. Guyonvarc'h<sup>4</sup>. La conception est dans les deux cas la contrepartie d'un secours militaire (contre les Saxons pour Mongan, contre Hafgan pour Pryderi). Mais la conception de Mongan résultait directement de l'échange d'apparence alors que celle de Pryderi n'en résulte qu'indirectement puisque Pwyll ne couche pas avec la femme d'Arawn, même s'il n'est pas interdit de penser que celle-ci est en fait Rhiannon et qu'elle se manifeste dans ce monde pour le récompenser du respect dont il a fait preuve. De même, le thème de la perte de l'épouse-déesse réclamée par un solliciteur est décalé du père (Pwyll et non Pryderi qui est le fils de la déesse) vers le fils (Mongan dont le père est divin). Dans une version de la légende de Mongan, le roi de Leinster obtient en effet, au nom d'une amitié sans refus, d'échanger Dubhlacha aux mains blanches, l'épouse de Mongan et la plus belle femme d'Irlande, contre cinquante vaches blanches à oreilles rouges (ce qui les désigne comme venant de l'Autre monde), avec chacune un veau, qui constituent le plus beau troupeau d'Irlande. La phrase de Mongan, qui déclare avoir perdu son épouse *par son manque d'intelligence* et vouloir la récupérer *par sa propre intelligence*, éclaire sans doute le nom de Pwyll, lequel signifie « sagesse » bien que le prince de Dyvet paraisse avoir fait preuve de beaucoup de naïveté.

Le père divin de Mongan est Manannan, dieu de la mer et de l'Autre monde, et ce dernier a été aussi rapproché de Teyrnon dont le nom complet est Teyrnon Twrf Llian (« Grand roi, bruit des flots »). De plus, c'est le même Manannan (ou plutôt en gallois Manawyddan) qui épouse Rhiannon en secondes noces dans la troisième branche du *Mabinogi*. Néanmoins la naissance de Pryderi rappelle plus celle de Cuchulainn, fils de Lugh. Comme pour Cuchulainn (et non Mongan), sa naissance est associée à celle d'un poulain (plus exactement un pour Pryderi et deux pour Cuchulainn, mais les héros de l'épopée ulate combattent dans un char tiré par deux chevaux, ce qui n'est plus le cas du guerrier gallois médiéval), et surtout le fils manifeste une précocité (la précocité des exploits d'enfance de Cuchulainn rappelle celle

<sup>4</sup> *Textes mythologiques irlandais*, vol. 1, 1980, p. 232.

de Pryderi qui, à un an, en paraissait trois). Lug est un dieu jeune et solaire (Pryderi a les cheveux jaunes) et lorsque Maelduin après avoir tranché le câble poursuit sa navigation, il rencontre un aigle qui renouvelle sa jeunesse. Teyrnon n'est que le père nourricier de Pryderi, Pwyll n'est peut-être qu'un père putatif. Comme pour Cuchulainn, le vrai père divin serait-il le correspondant gallois de Lugh ? En tout cas, ce dernier serait facilement assimilable à Hafgan car celui-ci peut être tué au premier coup de lance et ressuscite au second, ce qui rappelle ce qui survient à Lleu, le Lug gallois, lorsque, tué d'un coup de lance, il se transforme en aigle avant d'être remis sous forme humaine.

Il reste un personnage que nous avons laissé de côté : Arawn, l'ennemi d'Hafgan et l'ami de Pwyll. Il est vêtu d'un manteau gris et pourvu d'un cheval gris, ce qui nous ramène à Curoi et au Dagda. Ce dernier possède une massue qui tue d'un bout et ressuscite par l'autre, ce qui est exactement la situation d'Hafgan qui meurt lorsqu'il est atteint par un coup d'Arawn mais ressuscite lorsque ce dernier lui en administre un second. Il faut aussi prendre garde à la manière dont l'irlandais Mongan récupère son épouse en faisant appel à une certaine Cuimne, la vieille femme du moulin, aussi grande qu'un métier de tisserand, avec une chaîne de chien traînant jusqu'à la meule et une corde tressée autour de son cou, et à ses côtés une petite jument avec une vieille selle, apportant du blé et de la farine au moulin. Il transforme la vieille en une belle jeune fille, le chien en le plus beau des chiens blancs avec une chaîne d'argent autour du cou (comme les fées-oiseaux de l'Autre monde) et une clochette d'or, la jument en un beau palefroi blanc brillant à la crinière pourpre et la vieille selle en une belle selle dorée avec toutes les couleurs de l'or et des pierres précieuses (celles de l'Autre monde). Le roi de Leinster cède au mirage et son amour passe de Dubhlacha, la femme de Mongan, à Cuimne. Il rend Dubhlacha mais le lendemain matin l'enchantement s'évanouit et il ne reste plus que la vieille sorcière grise dans le lit du roi, la petite jument et la vieille selle. On aura relevé que Cuimne est une vieille sorcière grise qui se transforme en une belle et jeune reine de mai et qu'elle est la femme du moulin. Elle paraît donc être l'envers féminin du Dagda, qui apparaît avec un manteau gris et sous l'apparence d'un meunier querelleur. La partie divine paraît donc se jouer autour d'un couple héroïque masculin (Pwyll et son fils Pryderi) entre Rhiannon, la déesse reine cavalière, Arawn correspondant gallois du Dagda, Hafgan qui tient le rôle de Lugh, et Teyrnon-Manawyddan qui tient peut-être la chandelle. En tout



Les falaises vers Holyhead

cas, le bras coupé griffu renvoie à la disjonction de la déesse-reine et de son époux au profit d'Arawn et de Pwyll, son protégé. En définitive, il s'agit d'une version mythique galloise très proche de l'histoire de Curoi (alias le Dagda) trompé par sa femme Blathnat, au profit de Cuchulainn, fils de Lugh.

## La seconde branche : Branwen

Bran le Béni, un géant qui est roi de Londres, accepte de marier sa sœur Branwen au roi d'Irlande Matholwch. Son demi-frère Evnissyen qu'il n'a pas consulté, défigure les chevaux de Matholwch pendant la nuit de noces. Bran offre de l'indemniser pour ses chevaux et, en sus, il lui donne un chaudron qui ressuscite les morts qu'on jette à l'intérieur, et qu'il tenait d'un couple de géants irlandais qui s'étaient échappés de la maison de fer lorsqu'on l'avait chauffée à blanc sur eux. Matholwch retourna alors en Irlande et dans l'année qui suivit, Branwen lui donna un fils qui fut appelé Gwern.

La seconde année, le bruit de l'outrage que Evnissyen lui avait infligé se répandit en Irlande et, pour s'en venger, il fut décidé d'envoyer Branwen cuire les aliments et que chaque jour le boucher lui donnerait un soufflet. Branwen éleva un étourneau pour qu'il apporte une lettre exposant ses tourments à

son frère. Prévenu, ce dernier décida d'une expédition en Irlande. Comme Bran était un géant, il marcha sur le fond de la mer, qui à cette époque se réduisait à deux rivières appelées Lli et Archan, en portant sur son dos tout ce qu'il y avait de musiciens. Les Irlandais se retirèrent au-delà de la Llinon (le Shannon) après avoir rompu le pont, mais Bran se coucha par-dessus la rivière, on jeta des claires sur lui et toutes les troupes passèrent sur son corps devenu pont. Matholwch propose alors de céder son royaume à Gwern mais Bran semble ne pas vouloir s'en contenter. Ses conseillers lui proposent alors de construire une maison haute et vaste capable de contenir le géant qu'est Bran et qui serve de piège car la maison comportait cent colonnes qui servirent de support à deux cents sacs de peau dans chacun desquels un homme armé était dissimulé. Evnissyen demanda ce qu'il y avait dans les sacs et les Irlandais répondirent que c'était de la farine. Il les tâta jusqu'à ce qu'il trouve la tête et, après avoir tué les deux cents hommes, chanta un poème disant qu'il y a dans ce sac farine particulière. Bretons et Irlandais étant alors réunis, les seconds offrirent la royauté au fils de Branwen qui vint près de Manawyddan, le frère de Bran. Mais Evnissyen saisit l'enfant par les pieds et le jeta la tête la première dans le feu ardent. Chacun se jeta sur ses armes et les Irlandais se mirent à allumer le feu sous le chaudron de résurrection, où ils jetaient leurs morts, ce qui leur conféra un avantage certain. Mais pour réparer son meurtre, Evnissyen s'introduisit au milieu des cadavres des Irlandais et on le jeta dans le chaudron. Il se distendit lui-même à l'intérieur du chaudron de telle manière qu'il le fit éclater en quatre morceaux et que sa poitrine à lui se brisa.

Seuls sept Bretons purent s'échapper dont Pryderi, Manawyddan, Taliesin. Bran, qui avait été blessé au pied d'un coup de lance empoisonnée, ordonna qu'on lui coupât la tête et qu'on l'enterrât à Londres, le visage tourné vers la France pour éviter qu'aucun fléau ne puisse venir dans l'île tant que la tête resterait cachée là. Avant ils passeront sept ans à table à Hardlech où les oiseaux de Rhiannon chanteront pour eux, puis quatre-vingts ans en Galles à Penvro jusqu'au moment où ils ouvriront la porte qui donne sur les Cornouailles. Le cœur de Branwen se brisa avant d'arriver à Hardlech et on l'enterra à Aber Alaw et, quand ils ouvrirent la porte sur le canal de Bristol et les Cornouailles, la mémoire leur revint de tout le mal qui leur était arrivé. Il ne resta en Irlande que cinq femmes enceintes dans une grotte. Elles eurent cinq fils qui couchèrent chacun avec la mère de l'autre et peuplèrent le pays qu'ils divisèrent en cinq provinces.

A première vue, l'on pourrait croire que ce récit se rapporte à une expédition militaire menée par les Bretons en Irlande. Mais la fin (les oiseaux de Rhiannon, le festin de Hardlech et les quatre-vingts ans où il faut attendre l'ouverture de la porte) montre clairement que l'Irlande n'est là que comme substitut de l'Autre monde. Il n'empêche que le rédacteur connaît certaines traditions irlandaises comme le mythe de la division du pays en cinq provinces et celui de la maison de fer contenu dans *L'ivresse des Ulates* et que nous avons déjà eu l'occasion d'évoquer à plusieurs reprises.

Les Bretons sont dirigés par un état-major que l'on peut considérer comme divin si l'on en juge par le nom de Manawyddan, le roi de l'Autre monde. Le chef paraît en être Bran le Béni, le frère de Manawyddan, dit aussi fils de Llyr (« la mer »), tout comme sa soeur Branwen est dite fille de Llyr. L'élément le plus original de cette famille divine est constitué par un couple de demi-frères, Nissyen et Evnissyen, qui rappelle beaucoup celui constitué dans l'épopée ulate par Sencha, le pacificateur capable d'apaiser toute discorde, et Bricriu à la langue empoisonnée. Nissyen, en effet, était bon et *mettait la paix au milieu de la famille quand on était le plus irrité* ; Evnissyen, en revanche, *mettait aux prises ses deux frères quand ils s'aimaient le plus*.

Branwen (« la corneille blanche ») qui élève un étourneau rappelle les femmes-oiseaux de l'Autre monde. Elle évoque quelque peu Fand, (« l'hirondelle »), la femme de son frère (Manannan en irlandais ou Manawyddan en gallois) qui vient appeler Cuchulainn dans l'Autre monde, mais avec une inversion puisque c'est Matholwch qui vient chercher Branwen en Grande-Bretagne pour l'amener en Irlande. Bran (« le corbeau ») rappelle beaucoup le personnage de Curoi, alias le Dagda, dont le sens du nom (« le chien du champ de bataille ») décrit bien l'activité du Gallois dans le *Mabinogi*. Le château de Curoi se trouvait d'ailleurs près de Srb Brain, « le bec du corbeau » nommé ainsi parce que Cuchulainn y coupa la tête d'un oiseau noir venu de la mer, allusion probable à Curoi et nous avons aussi observé que c'est de cette zone du Munster qu'était parti saint Brandan (« le petit corbeau »). Nul doute donc que Curoi puisse également être un corbeau. Bran est comme ce dernier doté d'une carrure de géant capable de traverser la mer et, comme lui, il possède un chaudron. Curoi avait acquis ce chaudron aux dépens de Cuchulainn, fils de Lugh, en compagnie des trois vaches d'Iuchna et des oiseaux qui se tenaient sur leurs oreilles qu'il faut certainement rapprocher des fameux oiseaux de Rhiannon. Le chaudron était d'ailleurs le veau de ces

précieuses vaches de l'Autre monde, ce qui signifie malgré notre texte gallois qu'il était à l'origine un chaudron d'abondance. Bran a obtenu ce chaudron d'un homme qui avait résisté à la maison de fer et dans lequel il faut certainement reconnaître un émule de Cuchulainn auquel Curoi avait arraché le chaudron et les oiseaux mais aussi Blathnat. Il y a en revanche un apparent contresens dans la caractérisation du chaudron du *Mabinogi*. Ce dernier est en effet un chaudron de résurrection et non d'abondance. Il possède des pouvoirs qui appartiennent en Irlande, soit à la source brûlante de Diancecht qui ressuscite les guerriers lors des batailles de Mag Tured, soit à la massue du Dagda qui tue par un bout et ressuscite par l'autre. Et ici, c'est plutôt cette seconde version qui se dégage du texte si l'on se rappelle la manière dont Evnissyen parvient à le détruire en distendant son corps. En effet, l'on se rappellera que, lors de l'épreuve de la tête coupée avant que le rustaud Curoi n'abatte sa hache, Cuchulainn distend son cou sur le billot. L'extension renforce donc la proximité de Bran et du Dagda et le symbole de l'abondance est passé, comme dans la première branche où il est inépuisable, du chaudron, devenu de résurrection et qui remplace la massue du Dagda, au sac rempli de prétendue farine. Rappelons encore que passant en Irlande, Bran porte sur son dos tout ce qu'il y avait de musiciens et que, lors de l'arrivée de Lugh à Tara, c'est par une épreuve musicale que ce dernier se confronte au Dagda. Au retour, la porte qui met longtemps à s'ouvrir est à rapprocher du sort lancé par Curoi sur son château tournoyant dont on ne peut trouver l'entrée de nuit autant que de l'île tournante entourée d'un rempart de feu avec une porte ouverte sur l'extérieur par laquelle Maelduin entrevoit des hommes festoyant. Et s'il n'y a explicitement ni moulin, ni meunier, l'épisode d'Evnissyen moulant comme farine les têtes des guerriers irlandais dans les sacs paraît très démonstratif. En définitive, la haute et grande maison construite spécialement pour Bran est bien une sorte de moulin.

Comme Curoi, Bran est aussi un géant décapité. Ici, il demande lui-même qu'on lui coupe la tête, ce qui rappelle Curoi se la faisant couper préalablement par Cuchulainn et ses deux concurrents dans l'épisode du Festin de Bricriu<sup>5</sup>. Mais on s'attend peu à la mort finale de Bran, même si sa tête semble conserver un

réel pouvoir après sa disparition. Le faible nombre des survivants (sept hommes de Bretagne seulement, dont Pryderi et Manannan, reviendront vivants de l'expédition en sus de la tête de Bran), semble renvoyer à une de ces grandes crises ou conquêtes évoquées par la mythologie des prises de l'Irlande. Du côté irlandais, il ne reste que cinq femmes enceintes, ce qui rappelle le partage en cinq de l'île. Il faut aussi prêter attention au nom des deux rivières mythiques Lli et Archan qui auraient alors séparé la Grande-Bretagne de l'Irlande. Elles évoquent trop les apocalyptiques batailles de L'Archant ou Larchamp de l'épopée française pour que ce soit un hasard.

Le personnage clef semble être ici Evnissyen qui apparaît comme le principal ressort de l'intrigue. C'est lui qui déclenche les hostilités en mutilant les chevaux de Matholwch, outrage qui explique les tourments de Branwen. C'est lui encore qui est à l'origine du massacre final en jetant l'enfant Gwern dans le feu et en faisant éclater le chaudron de résurrection pour rétablir l'équilibre. Or nous avons vu que Evnissyen est le visage gallois du décepteur sceptique, l'équivalent des irlandais Bricriu ou Conann, semeurs de discorde et de malheurs apparemment gratuits, et surtout d'une figure scandinave mieux connue : Loki<sup>6</sup>. Or, ce dernier est particulièrement en lien avec un cheval monstrueux : Sleipnir. L'*Edda* de Snorri rapporte en effet que, sur le conseil de Loki, les dieux Ases avaient promis à un maître constructeur d'obtenir Freyja en salaire s'il édifiait leur château avant le premier jour de l'été. L'homme ne demanda pour autre condition qu'on lui permit de recevoir l'aide de son cheval Svadilfari. Mais ce dernier faisait beaucoup plus de travail que son maître et le château menaçait d'être prêt à temps. Aussi, Loki accepta de faire ce qu'il fallait pour éviter que Freyja ne fût mariée à ce maître ouvrier. Il se transforma en jument et attira le cheval merveilleux dans la forêt, empêchant le constructeur de terminer son travail à temps. Mais peu de temps après, Loki mit bas un poulain gris à huit jambes. On voit que l'argument est identique : empêcher le mariage d'une déesse (Branwen ou Freyja), et faire en sorte que l'empêchement est obtenu dans les deux cas au moyen de chevaux monstrueux. De même, le jet de l'enfant dans le feu renvoie à un élément si fondamental de la mythologie de Loki que l'on a, il y a maintenant un bon siècle, assimilé ce dieu au feu : ainsi Loki affronte dans une épreuve de glotonnerie un presque homonyme Logi (« le feu, la flamme ») : l'incendie qu'il allume d'un mot et embrase la salle d'Aegir à la fin de la Lokasenna (la Canicule se dit

5 Bran demande qu'on enterrer sa tête sur une colline de Londres comme un talisman protecteur vis-à-vis d'un danger militaire venu du continent. Ce second élément évoque d'ailleurs la légende de la tête humaine découverte sur la colline du Capitole, la résidence du Jupiter romain, laquelle promettait l'empire à Rome (Tite Live, 5, 54,7). Or on identifie classiquement le Dagda comme le Jupiter celtique.

6 Pour tout ce qui concerne Loki, voir le livre-dossier constitué par G. Dumézil, *Loki*, 1986 (3<sup>e</sup> éd.).

Lokabrenna en islandais)... Loki est aussi assimilé au feu du foyer dans le sud de la Norvège et de la Suède et, surtout, il est le responsable de la mort de Baldr, le fils d’Odhinn, et un proverbe islandais qui dit : *Toutes les choses pleurent pour faire sortir Baldr de chez Hel* [la déesse des enfers], *sauf le charbon*, assimile Loki au charbon. En jetant Gwern dans le feu, Evnissyen accomplit donc un geste comparable à celui de Loki, le feu du foyer, obtenant la mort de Baldr en lui faisant jeter un rameau de gui par l’aveugle Hödr.

Le rapprochement d’Evnissyen et de Baldr n'est donc pas artificiel ; il intervient au contraire dans les deux faits décisifs qui structurent la seconde branche du *Mabinogi* : le mariage de Branwen compromis par la mutilation des chevaux et le jet de Gwern dans le feu du foyer. Et comme le meurtre de Baldr débouchera sur la bataille apocalyptique de la fin des temps où dieux et démons scandinaves s'affronteront, on peut en déduire que la seconde branche du *Mabinogi* se souvient encore de son équivalent celtique : une grande bataille mythique qui se tenait à la fin du monde ou tout au moins à une de ces crises de fin de cycle qui closent chacune des conquêtes de l’Irlande.

### La troisième branche : Manawyddan

Si la seconde branche paraît presque un corps étranger en discordance avec la première, la troisième semble constituer un prolongement naturel de la première : Pwyll est mort, Pryderi lui a succédé et il remarie sa mère, Rhiannon, avec Manawyddan, qui est comme lui un des rares survivants de l’expédition irlandaise de Bran. Le récit en revient donc à se nouer autour de la cour, ou plutôt du tertre, d’Arberth.

Comme Pryderi, Manawyddan et leurs deux épouses y étaient assis, probablement un jour de fête, puisqu'il y est question de festin et de cérémonie ; un grand coup de tonnerre se fait entendre ; un épais nuage suivit et, quand il se dissipe, tout a disparu : maisons, bétail, fumée, hommes... Il ne reste que les maisons de la cour, vides, et eux quatre. Dans les deux années qui suivent, ils commencent à se nourrir de chasse, de pêche et de la récolte du miel sauvage. Ils décident donc de se rendre en Angleterre, à Hereford, où ils se font selliers. Ils réussissent magnifiquement et les autres selliers, jaloux, conviennent de les tuer. Avertis, ils quittent la ville et s’installent dans une autre comme fabricants de boucliers. L’histoire se répète : ils travaillent vite et bien, réussissent exceptionnellement et les autres artisans du métier s’entendent pour les tuer. Ils partent et se font cordonniers dans une troisième ville avec le même résultat.

Ils décident donc de rentrer à Arberth et y vivent une année. Un matin, alors qu’ils sont partis à la chasse, leurs chiens débusquent un sanglier d’un blanc éclatant qui va se réfugier, les chiens à sa suite, dans un château nouvellement bâti en un lieu où Pryderi et Manawyddan n’avaient jamais vu de pierre ou de construction. Du haut du tertre, ils observent mais n’entendent rien et ne voient aucune trace de leurs chiens. En dépit des conseils de son compagnon, Pryderi entre, voit une fontaine entourée de marbre, une coupe d’or posée sur une dalle de marbre et attachée par des chaînes qui pendent du ciel et dont on ne voit pas l’extrémité. Quand il saisit la coupe, ses deux mains s’y attachent ainsi que ses deux pieds à la dalle de marbre, et il se trouve incapable de prononcer une parole. Manawyddan informe Rhiannon qui vient au château, touche la coupe et subit le même sort que son fils. Un coup de tonnerre éclate, un nuage épais apparaît et tous deux s’évanouissent en même temps que le château merveilleux.

Manawyddan et la femme de Pryderi se rendent à nouveau en Angleterre. Il se fait à nouveau cordonnier avec le même résultat que précédemment. Aussi rentre-t-il à Arberth en emportant avec lui une charge de froment qu'il sème en trois clos après avoir labouré, tout en continuant à vivre de gibier et de poisson. À l’automne, il s’aperçoit que le premier clos est mûr et décide de moissonner le lendemain. Mais quand il revient au matin suivant, il ne trouve que la paille nue. Il en va de même pour le second clos et il décide de monter la garde la nuit suivante près du troisième clos. A minuit, il voit une multitude de souris arriver et piller le champ. Il réussit seulement à en attraper une d'une lourde apparence qui a du mal à marcher, la met dans son gant et, malgré l'intervention de la femme de Pryderi, prend la décision de la prendre le lendemain.

Il vient au tertre et y plante deux fourches. Il voit alors successivement arriver dans ce pays où, depuis sept ans, il n'avait vu ni homme, ni bête, trois visiteurs qui intercèdent en faveur de la souris : un pauvre clerc qui lui propose une somme d'une livre pour l'épargner, un prêtre monté sur un cheval harnaché qui lui en offre trois, puis un évêque avec sa suite et ses bagages. Ce dernier propose d'abord sept livres, puis vingt-quatre livres, enfin ses sept chevaux et les sept charges qu'ils portent. Mais Manawyddan refuse et réclame la liberté de Rhiannon et Pryderi ainsi que la cessation de l'enchantement sur le pays. On apprend alors que la souris est en fait la femme enceinte de l'évêque et que c'est ce dernier qui a jeté le charme pour tirer vengeance sur Pryderi du jeu du blaireau dans le sac que Pwyll avait fait subir à Gwawl



*Le château de Caernarfon*

dans la première branche. Et aussi que, pendant leur captivité, Pryderi portait au cou les marteaux de la porte de la cour de l'évêque et Rhiannon les licous des ânes après qu'ils avaient été porter le foin.

La solidarité avec la première branche ne tient pas qu'au lieu et aux personnages, mais aussi à la nature et aux causes de l'action. Le ressort se trouve, d'une part, dans la remise en cause de la prospérité et, d'autre part, dans l'explication puisque l'enchantement trouve son origine dans la première branche, plus particulièrement dans l'épisode du jeu du blaireau dans le sac. La prospérité dont il est question est même ici définie très précisément. Ce qui disparaît, ce sont les troupeaux et les moissons (cf. les ravages des souris), les bâtiments qui les abritent (cf. le foin rapporté par les ânes dont Rhiannon porte les licous durant sa captivité) et les hommes nécessaires à leur mise en valeur, bref la seule prospérité agricole. La nature sauvage continue de prodiguer ses ressources : le gibier (cf. le sanglier blanc, même si sa couleur et sa disparition dans le château merveilleux le désignent comme venant de l'Autre monde), le poisson, le miel sauvage, et lorsque Manawyddan et Pryderi s'essaient à l'artisanat, ils réussissent au-delà de toute espérance. Les affinités équines de Rhiannon, qui portait au cou les licous, et de Pryderi qui portait symétriquement les marteaux de porte, prolongent aussi les motifs de la première branche (Rhiannon cavalière ou portant les visiteurs sur son dos; Pryderi naissant en même temps qu'un poulain). On notera aussi que la séquence où Manawyddan calme la

femme de Pryderi, quand ils se retrouvent seuls après la disparition de ce dernier et de sa mère, semble correspondre avec celle où Pwyll respecte la femme d'Arawn. Kicva, la femme de Pryderi, semble aussi plutôt du côté de Gwawl que de celui de Manawyddan puisqu'elle intercède en faveur de la souris.

En revanche, si la chasse au cerf blanc promettait la royauté, la poursuite du sanglier blanc provoque la disparition de Rhiannon et de Pryderi et l'apparition de trois clercs ou plutôt faudrait-il dire de trois druides tant la christianisation est maladroite. Et au jeu du blaireau dans le sac semble correspondre l'enfermement de l'épouse-souris enceinte dans le gant de Manawyddan qui n'oublie pas d'en nouer l'extrémité avec une ficelle.

La forme se rapproche davantage de l'aspect plus dégradé d'un conte dans la mesure où les personnages sont métamorphosés magiquement en animaux (comme pour la souris enceinte) au lieu d'en prendre d'eux-mêmes l'apparence comme les femmes-oiseaux irlandaises. Cela se traduit aussi par l'accentuation de l'aspect répétitif, qui dans la première branche se limitait à la triple apparition de Rhiannon. Ici, l'enchantement est exécuté en deux phases. Dans la première, il reste deux couples et la séquence d'exil se décline en trois métiers concernant la transformation du cuir (fabrication de selles avec, donc, un rapport avec le cheval, fabrication de boucliers donc d'armes, fabrication de souliers, métier choisi pour sa petite valeur puisque dit Manawyddan : « des cordonniers n'auront jamais assez d'audace pour



*Le Snowdon*

chercher à nous tuer ou à nous créer des obstacles ». Dans la seconde, la disparition est programmée en une double séquence (Pryderi, puis sa mère prévenue par Manawyddan) et, si l'exil se limite à la régression à l'état du cordonnier, les ravages des souris se répètent sur trois clos et l'intervention en faveur de la captive à quatre reprises (la femme de Pryderi, le pauvre clerc, le prêtre et le riche évêque).

L'aspect répétitif apparaît aussi dans la manifestation d'un coup de tonnerre suivi de l'arrivée d'un nuage épais qui signalent l'enchantement. Ceux-ci correspondant avec la disparition de la prospérité agricole, il faut sans doute y voir l'action d'un Jupiter celtique comparable au Dagda irlandais : tonnerre, manteau gris de brouillard, action des phénomènes atmosphériques et agricoles sur l'agriculture. Les pieds s'attachant à la pierre froide qu'est le marbre et les chaînes qui pendent du ciel, paraissent aussi dans sa manière. En tout cas, ce paraît être là que se niche le ressort de l'opposition avec la première branche. Celle-ci démarrait sur une descente aux enfers de Pwyll qui lui procure une femme, un fils et la prospérité, le tout remis en question par Gwawl. La troisième branche se conclurait plutôt par un enlèvement au ciel de Pwyll et de Rhiannon, suivi par une menace de pendaison sur un tertre (entrée de l'Autre monde) qui

contraint à nouveau Gwawl à restituer la mère, le fils et la prospérité agricole.

Le mythe de la fontaine de marbre et de la coupe d'or renvoie probablement à un rituel dont nous n'avons pas trouvé trace dans notre rapide revue de la mythologie irlandaise, mais qui semble en rapport avec un dieu du ciel. Si la première branche se rapportait à un mythe d'inauguration royale lié au complexe rituel de Beltaine, la troisième se présente plutôt comme un rituel de confirmation où la chasse d'un sanglier blanc à valeur sacerdotale (elle provoque l'arrivée de trois clercs) remplace la chasse au blanc cerf à valeur royale (elle provoque l'arrivée de la Rhiannon cavalière et sa métamorphose de vieille femme sorcière, lépreuse et horrible en jeune et belle reine de mai). Mais dans les deux cas, la prospérité constitue l'enjeu central du récit mythique. La prospérité agricole semble liée à une divinité céleste non nommée qui gouverne le tonnerre et le brouillard alors que Manawyddan gouverne pour sa part l'artisanat de la transformation du cuir, de l'émail bleu qu'il avait appris de Llasar Llaessgygwyd<sup>7</sup>

<sup>7</sup> C'est probablement le même que le Llasar Llaesgyvnewit qui a résisté à la maison de fer chauffée à blanc dans la seconde branche. La production de l'émail implique de fortes températures et la couleur bleue est celle de la mer, le royaume de Manawyddan.

et la dorure des boucles (il est un des trois cordonniers-orfèvres).

### La quatrième branche : Math

Cette dernière branche, bien que la plus complexe, est assurément la mieux comprise des quatre, notamment grâce aux analyses de G. Dumézil<sup>8</sup>. Comme pour la seconde, cette dernière branche peut paraître reliée un peu arbitrairement au reste du *Mabinogi*. Pryderi, maître du sud du Pays de Galles, n'y intervient en effet que dans la première partie et un peu fortuitement en tant que voisin de Math qui gouverne le nord. Cela permet cependant d'assurer qu'il est bien le héros principal du *Mabinogi* puisqu'il naît dans la première branche et meurt dans la dernière.

Le roi Math ne peut vivre en temps de paix que les deux pieds dans le giron d'une vierge. Son neveu Gilfaethwy, fils de Dôn, tombe amoureux de la jeune fille et son frère Gwydyon, fils de Dôn, se rend compte de sa maladie d'amour. Pour résoudre le problème, il décide de provoquer la guerre avec le sud et pour cela se rend, sous l'aspect d'un bard, chez Pryderi pour lui demander les porcs qu'Arawn lui a envoyés d'Annwn. Il charme Pryderi par ses récits et, comme ce dernier a promis de ne pas donner ni vendre les porcs avant que leur nombre ait doublé, il lui propose de les échanger contre douze magnifiques chevaux avec douze selles et douze brides précieuses, douze chiens de chasse noirs à poitrail blanc avec douze colliers et douze laisses que tout le monde croit en or, et douze boucliers dorés. Mais toutes ces merveilles sont magiques et illusoires, les écus n'étant par exemple que des champignons transformés ; et, comme le charme ne dure qu'un jour, il se dépêche de revenir. Quand il arrive à la cour de Math, le pays est déjà en guerre contre le sud. Gwydyon profite de l'absence de Math, parti à la guerre, pour faire coucher son frère avec la jeune fille, puis ils le rejoignent et, après divers affrontements, le sort du conflit se décide lors d'un combat singulier au cours duquel Pryderi est tué par Gwydyon.

À son retour, Math découvre le viol de la vierge et décide de châtier les coupables. De sa baguette magique, il métamorphose Gilfaethwy en biche et son frère en cerf. Ils reviennent au bout d'un an en compagnie d'un faon vigoureux qu'ils ont conçu. Puis Math les transforme en sangliers mâle et femelle et ils reviennent avec un petit très fort pour l'âge qu'il paraissait. Une troisième fois, il en fait une louve et un loup qui reviennent l'année suivante

avec un fort louveteau. Math ramène les parents et les trois petits, qui sont baptisés (*sic*) et deviendront trois guerriers fameux et fidèles, à forme humaine. Il cherche ensuite à remplacer sa vierge porte-pieds et Gwydyon propose sa sœur Arianrhod (« roue d'argent »), une périphrase pour la lune ou plus probablement une constellation<sup>9</sup>). Mais quand il la fait passer au-dessus de sa baguette, elle laisse après elle un enfant blond et fort, puis un second que Gwydyon emporte à la dérobée et cache dans un coffre. Le premier, à peine baptisé, se dirigea vers la mer et devint aussi bon nageur que le plus rapide des poissons et il fut plus tard tué d'un coup de lance par son oncle Govannon.

L'autre enfant grandit très vite. Au bout d'un an, il était d'une taille qui paraissait forte, même pour un enfant de deux. Mais sa mère refusa de lui donner un nom. Gwydyon fit alors paraître un navire par enchantement en transformant des algues en cuir de diverses couleurs (signe de l'Autre monde), puis il vint à l'entrée du château d'Arianrhod avec l'enfant en changeant leurs visages et leurs apparences en celles de cordonniers pour ne pas être reconnus. Sa sœur commanda une paire de souliers qu'il fabriqua d'abord trop grande, puis trop petite. Aussi vint-elle jusqu'à leur bateau pour se faire mesurer le pied et fabriquer les souliers. À ce moment, Gwydyon taillait et le garçon cousait. Un roitelet se dressa sur le pont et l'enfant lui lança un coup, l'atteignant entre le nerf de la jambe et l'os. Elle rit et dit : *c'est d'une main sûre que le lieu l'a atteint*. Gwydyon, tout en rendant ses traits à l'enfant, répliqua : *il a désormais un nom, ce sera Lleu à la main sûre*. La mère jure alors qu'elle ne donnera pas d'armure à l'enfant avant qu'elle ne l'en revête elle-même. L'oncle change leurs traits en ceux de bardes, vient à nouveau au château de sa sœur et utilise une ruse magique. Il fait voir un grand mouvement de navires et entendre des sonneries de trompettes et des cris tout aussi illusoires. Du coup, Arianrhod donne des armures aux deux bardes pour qu'ils aident à la défense. Quand elle s'aperçoit qu'elle a été jouée, elle jure que son fils n'aura jamais de femme. Mais Gwydyon réunit les fleurs du chêne, du genêt et de la reine-des-prés pour fabriquer à son neveu la plus belle des femmes. On la nomma Blodeuwedd (« aspect de fleurs »).

Malheureusement un jour Blodeuwedd voit passer un cerf poursuivi par des chasseurs et tombe amoureuse de Gronw, leur chef. Ils complotent tous

9 Selon J. Loth, *Les Mabinogion*, 1913, p. 191, note 1, Arianrhod est le nom de la Couronne boréale, une petite constellation de 9 étoiles disposées en arc de cercle dont trois sont très brillantes. Connue de Ptolémée, elle se repère assez facilement entre Véga et Arcturus, dans le prolongement du « manche de casserole » de la Grande Ourse.

8 *L'oubli de l'homme et l'honneur des dieux*, 1985, pp. 93-111.

les deux pour tuer Lleu et Blodeuwedd apprend en questionnant son mari la manière d'y parvenir. Il faut passer une année à fabriquer le javelot en n'y travaillant que pendant la messe du dimanche. On ne peut le tuer ni dedans, ni dehors, ni à pied, ni à cheval. Il faut préparer une cuve pour son bain au bord d'une rivière avec une claire voûtée sur la cuve pour la couvrir intégralement, amener un bouc près de la cuve, et attendre pour lancer le javelot qu'il ait un pied sur le dos du bouc et l'autre sur le rebord de la cuve. Les deux amants peuvent donc mettre à exécution leur machination et Gronw expédie au moment idoine sa lance empoisonnée sur le mari qui s'envole aussitôt sous la forme d'un oiseau et disparaît.

La nouvelle parvient à Math et Gwydyon, et ce dernier part à la recherche de son neveu. Il le retrouve en suivant une truie et en remontant Nant y Llew (« la vallée du lion », avec jeu de mots Llew/Lleu). Il voit que l'animal se nourrissait de chair pourrie et de vers au pied d'un chêne, et jetant les yeux au haut de l'arbre, il aperçoit un aigle. Il chante alors une incantation de trois fois trois vers et en trois étapes l'oiseau descend. Il le ramène à la cour et le fait soigner par de bons médecins. Ils rassemblent alors des troupes et viennent au château de la traitresse épouse et de son amant. Blodeuwedd s'enfuit avec ses femmes et leur terreur est telle que les suivantes ne peuvent marcher qu'en retournant la tête si bien qu'elles tombent dans la rivière Kynvael et s'y noient. Gwydyon transforme la femme en hibou afin qu'elle n'ose plus montrer sa face de traitresse à la lumière du jour. Lleu demande réparation à Gronw et on convint que ce dernier devrait subir un coup de lance au même lieu que le mari trompé. Lleu accepte que l'amant puisse se protéger en mettant une pierre plate entre lui et le coup, mais quand il expédie sa lance, celle-ci traverse la pierre de part en part et Gronw aussi. Il reste pour témoigner de ces faits (mythiques) une pierre percée d'un trou appelée Llech Gronw.

Ce récit est extrêmement riche. On peut le considérer comme un des textes les plus édifiants de la mythologie celtique galloise, non seulement celle de Lleu, c'est-à-dire de la forme galloise du grand dieu panceltique Lug, mais de tout l'état-major divin brittonique. Nous laisserons de côté le royaume du sud, notamment le personnage de Pryderi, bien plus longuement évoqué par les première (naissance) et troisième (errance et disparition) branches où il est lié à sa mère, Rhiannon, et à son beau-père Manawyddan qui sont assurément deux anciennes divinités. La quatrième branche ne nous apporte que la confirmation de ses liens avec Arawn et l'Annwn d'où proviennent les fameux porcs qui sont à l'origine de la guerre.

Nous concentrerons au contraire nos commentaires sur la famille dirigeante du royaume du nord. L'analyse précitée de G. Dumézil a mis en évidence la conservation d'une certaine structure théologique, parfois évidente, quand il s'agit de personnages comme Lleu ou Govannon, les équivalents gallois des irlandais Lugh et Goibniu, parfois moins.

Les personnages les plus importants sont deux magiciens, le roi Math et Gwydyon qui, selon Dumézil, symbolisent la première fonction. Le premier apparaît comme un chef temporel, doté d'une baguette qui sert aux transformations (Gilfaethwy et Gwydyon) ou aux ordalies (Arianrhod), mais aussi d'une magie réceptive dans la mesure où il a l'ouïe si fine que nulle conversation ne peut lui échapper. Il a aussi un comportement différent en temps de paix ou de guerre. Dans le premier cas, il paraît quasi inactif, n'ayant pour seule tâche que de rester au centre en son palais, les pieds posés sur le sein d'une jeune vierge, pendant que ses neveux font le tour de ses états pour prélever les contributions des dépendants. Le mythe du pied possède un sens de prospérité, la vierge étant un réservoir de fécondité, et le rapport de Math à sa vierge évoque celui qui, à Rome, lie le *rex* aux Vestales. En temps de guerre, Math doit se tenir au milieu de ses troupes. En somme, Math a bien l'attitude d'un roi celtique qui doit assurer la prospérité et la protection de son royaume, mais dont l'activité personnelle est limitée par des interdits, et le personnage rappelle tout à fait le dieu-roi irlandais Nuada.

Le second magicien, Gwydyon, est assez différent. Beaucoup plus actif et mobile, il dispose d'une magie qui consiste surtout à changer les apparences. Il modifie ses traits et ceux de son neveu pour qu'Arianrhod ne les reconnaisse pas. Il transforme les champignons en boucliers, les algues en cuir, suscite des bruits, des navires, des animaux (chevaux, chiens) et des objets précieux (selles, laisses) illusoires. Il semble d'ailleurs ne constituer qu'un dédoublement de Manawyddan qui, dans la troisième branche travaillait merveilleusement le cuir, fabriquant selles, boucliers et souliers tout comme Gwydyon le fait à la cour de Pryderi (selles et boucliers) ou devant Arianrhod (souliers). Et la capacité à changer d'apparence se retrouve aussi dans le Manannan mac Lir irlandais lors de la conception de Mongan.

La fonction guerrière apparaît à deux niveaux dans le récit, d'abord au niveau royal, car pour relativement passive qu'elle soit, la présence de Math sur le terrain est obligatoire, ensuite au

niveau héroïque, dans la seconde partie de l'histoire consacrée au récit de la naissance animale de trois guerriers fameux. Cette ambiguïté rappelle celle des guerriers-fauves scandinaves, les Berserkir d'Odhinn et leurs imitateurs humains, et aussi certains avatars indiens ou iraniens. Le thème peut aussi faire allusion aux pratiques initiatiques homosexuelles des guerriers celtiques, germaniques ou grecs, très transparentes dans la mythologie<sup>10</sup>. La situation se rapproche de celle de Cuchulainn ou de Finn, qui sont aussi des héros, des fils de dieux (Lugh pour Cuchulainn, ou Cumall, l'équivalent irlandais du Mars Camulos des Gallo-Romains, pour Finn).

La troisième fonction apparaît avec Arianrhod, mère de deux jumeaux, Dylan et Lleu, qui constituent un couple de Dioscures dont la théologie indo-européenne présente tant d'exemplaires, tant en Inde (les Asvin), qu'en Grèce (Castor et Pollux) ou en Scandinavie (Njöldr et Freyr), avec même parfois un penchant de l'un pour l'océan (en Scandinavie, Njöldr est le protecteur de la navigation). Cela explique même une phrase de Diodore de Sicile (IV, 56) disant que ceux des Celtes qui habitent près de l'Océan honorent le plus, parmi les dieux, les Dioscures. En effet, si Dylan et Lleu forment bien un couple de jumeaux dont la mère, Arianrhod, habite un château situé au bord de l'océan (cf. les mouvements de navires suscités par Gwydyon), le second était bien l'équivalent gallois du grand dieu qui sous le nom de Lugh ou de \*Lugus-Mercurius tenait le premier rôle en Irlande comme en Gaule.

Une fois Lleu apparu dans le récit, celui-ci se concentre sur lui, montrant bien qu'il est le personnage essentiel. De ce fait, nous tenons sans doute l'essentiel de la mythologie du grand dieu panceltique dans sa tradition galloise : sa croissance rapide qui se retrouve en Irlande à propos de son fils héroïque et guerrier, Cuchulainn, mais aussi chez Pryderi, dans la première branche, et peut-être même chez les trois guerriers à naissance animale de la quatrième branche ; son éducation par Gwydyon au cours de laquelle il acquiert un nom<sup>11</sup> et une compétence de cordonnier qui le rapproche à nouveau de Pryderi qui aidait Manawyddan dans son activité de cordonnier de la troisième branche ; son mariage avec une femme-fleur qui le trahit ; sa mort, son ornithomorphie et sa résurrection ; sa



Conwy

vengeance qui consiste à transformer sa femme en hibou et à tuer l'amant en transperçant auparavant de son javelot une pierre plate.

Gwydyon, Gilvaethwy, Govannon ou Arianrhod sont désignés comme fils ou fille de Dôn, la sœur du roi Math. Le nom de Dôn semble équivalent à celui de Dana par lequel l'Irlande appelle les anciens dieux réfugiés dans les tertres, les Tuatha Dé Danann, les gens de la déesse Dana. De même, la mythologie de Lleu recoupe celle de l'Irlande par plusieurs autres aspects. Le premier est celui de l'exploit qui lui vaut son nom de Lleu à la main sûre parce qu'il atteint adroitement un roitelet entre le nerf de la jambe et l'os. Il n'est pas évident qu'il s'agisse ici d'un coup de fronde comme dans la bataille de Mag Tured. La vraisemblance voudrait plutôt qu'il s'agisse d'une alène de cordonnier puisque l'enfant est alors en train de coudre des souliers. Mais le surnom rappelle une qualification fréquente de Lugh en Irlande, Lamfhada (« à la longue main » ou « au long bras ») qui insiste sur sa capacité à utiliser avec force et habileté une arme de jet. Son lancer de javelot contre Gronw en donne un autre bon exemple.

Le second aspect concerne son mythe de mort qui inverse celui de la naissance de sainte Brigitte. La

10 Sergent B., *L'homosexualité initiatique dans l'Europe ancienne*, 1986.

11 Les trois interdits formulés par la mère (pas de nom, pas d'armes, pas de femme) sont considérés par Le Roux et Guyonvarc'h, *La société celtique*, 1991, p. 179, comme une formule trifonctionnelle parce que l'attribution du nom est un privilège du druide.

mère de cette dernière ne pouvait accoucher ni dedans, ni dehors, et elle le fait en trébuchant sur le seuil de la porte, un seau de lait mousseux à la main. Lleu ne peut être tué ni dedans, ni dehors, ni à pied, ni à cheval, sans préjudice d'autres dispositions qui rendent la tâche quasi impossible. Cette inversion obéit à une logique purement calendaire puisque Lugh est fêté au milieu de l'été, à mi-distance de Beltaine et Samain, et que la Sainte-Brigide a christianisé Imbolc, où la Brigit païenne devait jouer un rôle essentiel, au milieu de l'hiver et à mi-distance de Samain et de Beltaine. Lugnasad se fête au début août quand la chaleur est à son maximum mais alors que le soleil est déjà déclinant sur l'horizon. Imbolc achemine au contraire vers la renaissance encore timide mais assurée de la lumière, de la chaleur et de la végétation.

L'inversion des mythes obéit donc ici à une logique qui ne nécessite pas d'opposer l'Irlande de Brigit et la Bretagne de Lleu. Il en va différemment pour le mythe de la femme-fleur. Dans la verte Erin, le mythe voit s'affronter Curoi, que nous avons caractérisé comme un avatar du Dagda, et Cuchulainn, fils de Lugh ; Blathnat (« petite fleur ») trahit Curoi au profit de son adversaire. Au Pays de Galles, Blodeuwedd est la femme de Lleu et le trahit au profit de Gronw. La trahison garde comme point commun le moment du bain. Blathnat attache son mari par les cheveux aux barreaux du lit pendant qu'elle le lave dans la cuve, lui prend son épée et ouvre la forteresse. Curoi parvient à tuer une centaine d'hommes à coups de poing et de pieds, mais est finalement décapité par Cuchulainn. On peut opposer un Lleu plutôt aérien (il doit être tué alors qu'il est au-dessus de sa cuve, on le retrouve en haut d'un arbre et il transforme sa femme en hibou) et un Curoi plutôt chtonien ou marin (il est attaché par les cheveux dans la cuve, ce qui l'empêche de se relever, Ferchertne le venge en se jetant avec sa femme du haut d'une falaise sur les rochers près du rivage, et dans certaines autres circonstances, il vient par la mer ou y disparaît).

Les première et troisième branches du *Mabinogi* nous ont montré la déesse-reine et son fils (Rhiannon et Pryderi) périodiquement enlevés à leur pays et nous avons même vu que ce qui disparaissait, c'était plus précisément la ressource agricole. Cela pourrait signifier que la divinité-reine passe, un peu à la manière de la Perséphone grecque, alternativement selon les saisons d'un séjour à un autre. Gronw est un candidat à la royauté puisqu'il chasse le cerf, et il combat Lleu comme Pwyll supplée Arawn face à Hafgan dans la première branche. Si nous nous trouvions en présence d'une version inversée relativement simple, il faudrait en déduire que Gronw est un héros de type jupitérien,

le correspondant gallois de Curoi, alias le Dagda. Un mythe confirme d'ailleurs cette idée : celui de la pierre plate percée en son centre de l'ouverture faite par la lance de Lleu ; telle quelle, elle ressemble à une meule de moulin et on peut dire que cette meule n'a pas protégé Gronw de la vengeance de Lleu. Et de même que Lleu n'est pas vraiment tué par un coup de lance mais seulement transformé en oiseau solaire, on sait par le *Festin de Bricriu* qu'une décapitation ne suffit pas à empêcher le retour de Curoi avec sa tête sur ses épaules dès le lendemain. Blodeuwedd est transformée en oiseau nocturne et hivernal tandis que ses suivantes tombent dans une rivière, la tête en arrière, ce qui doit manifester un marqueur calendaire d'Imbolc qui est, en Irlande, le moment où Cuchulainn, qui n'a plus de force, effectue son retournement. Enfin, il ne faut pas oublier la complémentarité à distance de Brigit (ou sainte Brigitte) et de Lugh. Si la Sainte-Brigide (Imbolc) s'oppose à Lugnasad comme le milieu de la saison sombre hivernale au milieu de la saison claire estivale, Brigit, fille du Dagda, devait posséder le même pouvoir que Lleu. En effet, on montrait à Kildare, près de la porte de l'enceinte entourant le monastère, une pierre trouée. Pour Cogitosus, il s'agissait d'une meule que Brigitte avait miraculeusement transportée et qui avait résisté à l'incendie du moulin du monastère, les flammes n'ayant ni touché ni brûlé cette pierre. Deux autres miracles de sainte Brigitte sont encore plus catégoriques. Dans le premier, la jeune Brigitte jouait à faire un autel en pierre et un ange vint perfore la pierre aux quatre angles pour y mettre quatre pieds de bois. Le second appartient malheureusement à cette catégorie des miracles très abrégés de la fin de la *Vita Prima* où tout tient en deux lignes, néanmoins importantes : un jour sainte Brigitte perfora de son doigt la pierre la plus dure. Elle en avait alors un grand besoin mais pour abréger l'auteur en tait la raison ! C'est fort dommage mais cela confirme que sainte Brigitte avait le même pouvoir mythique que Lleu (trouer la pierre) et que cette activité était par ailleurs en relation avec la fabrication des meules de moulin. On vérifie une fois de plus que la sainte était bien la digne héritière de la païenne Brigit, la fille du divin meunier qui fait tourner la roue céleste du ciel nocturne où s'est réfugiée Arianrhod, la roue d'argent, mère dénaturée de Lleu.

Quant à la traitresse femme-fleur, hésitait-elle entre Lleu/Lugh et Gronw/Curoi, alias le Dagda selon les saisons, passant d'un Autre monde où les abeilles butinent éternellement les prairies fleuries à notre monde où elles surgissent en même temps que la reine de mai, promesse de moissons à venir ? Deux versions du mythe ne suffisent pas pour s'en assurer.

## Lludd et Llefelys<sup>12</sup>

Ce texte a comme héros principaux deux frères, l'un, l'aîné, roi de Bretagne, Lludd, et l'autre, Llefelys, roi de France. Les deux personnages sont peu connus en dehors de cette histoire, mais on les a identifiés avec de bonnes raisons aux équivalents bretons des Nuada et Lugh irlandais. Le premier apparaît en effet sous la forme Lludd Llawarian (Lludd « à la main d'argent ») dans un passage de *Culhwch ac Olwen*, ce qui correspond au détail du bras coupé du dieu-roi irlandais qui sera remplacé par une prothèse d'argent, et Lludd semble correspondre à une altération de Nudd, le nom attendu en gallois, le *ll* initial remplaçant le *n* par assonance avec Llefelys. Le personnage est attesté à l'époque antique sous l'épithète de Nodens et il est assimilé au dieu Mars au sanctuaire de Lydney Park, à l'embouchure de la Severn dans le comté de Gloucester. Quant au second, Llefelys, dont l'orthographe ancienne est Lleuelis, il peut être assimilé au Lleu du *Mabinogi* et au Lugh irlandais. Et ce d'autant plus qu'il joue un rôle comparable dans notre récit où il aide Lludd de ses conseils et en Irlande où Lugh supplée Nuada lors de la seconde bataille de Mag Tured<sup>13</sup>.

L'histoire appartient à une série mythique de fléaux trifonctionnels bien connue par les travaux de G. Dumézil<sup>14</sup>. Le roi Lludd, fils de Beli, est un grand bâtisseur, un bon guerrier et un généreux distributeur. Il présente donc les traits d'un bon roi celtique. Pourtant son pouvoir est remis en cause après quelques années de règne par l'apparition de trois fléaux. Le premier est le fait d'une race d'envahisseurs, les Coraniaid, dotée d'un savoir magique particulier, royal pourrait-on dire, puisque la quatrième branche du *Mabinogi* l'attribuait au roi Math : celui d'entendre toutes les conversations qui se tenaient en Bretagne, fussent-elles susurrées à voix très basse, pourvu que le vent parvint à la surprendre, si bien qu'on ne pouvait leur nuire. Le second consistait en un cri terrifiant qui se faisait entendre chaque nuit des calendes de mai au-dessus de chaque foyer en entraînant la stérilité, ce qui renvoie cette fois aux mésaventures de Manawyddan, Pryderi et Rhiannon dans la troisième branche. Enfin, on avait beau accumuler dans les cours royales pour un an de nourriture et de boisson, on n'en avait que ce qui se consommait durant la première nuit. Cette disparition de nourriture et de boisson est le fait d'un magicien pourvu d'un sac impossible à remplir qui

ressemble beaucoup à celui manié par Pwyll dans la première branche du *Mabinogi*.

Mais Lludd ne sera pas détrôné car il s'adresse à son frère Llefelys, devenu par son mariage roi de France, qui lui explique ce qu'il doit faire. Pour qu'ils puissent s'entretenir sans que leur conversation soit entendue, ce dernier fait fabriquer une grande corne de cuivre et verser du vin à l'intérieur pour en expulser le diable. Il lui donne alors certains insectes dont Lludd devra broyer une partie dans l'eau. Il jettera ce liquide sur tous ses sujets réunis lors d'une assemblée mais seule la race des Coraniaid sera empoisonnée alors que les autres n'auront aucun mal. Il devra garder l'autre part des insectes pour se prémunir au cas où ce fléau se reproduirait. Le second fléau, le cri, est attribuable à un dragon qui lutte contre un autre de race étrangère. Pour en venir à bout, Lludd devra mesurer l'île de Bretagne pour en trouver le point central, puis il y fera creuser un trou et y mettra une cuve d'hydromel recouverte d'un manteau. Épuisés par leur combat, ils y tomberont sous forme de pourceaux et s'endormiront après avoir bu la cuve d'hydromel. Il faudra alors replier le manteau sur eux et les enterrer dans un coffre de pierre dans le lieu le plus fortifié de ses états, ce qui protégera la Bretagne de toute invasion. Enfin, Lludd devra veiller et combattre pour surprendre le magicien-voleur, un homme de très grande taille qui endort par une musique magique<sup>15</sup>, et, pour s'empêcher de dormir, il devra avoir une cuve d'eau près de lui et s'y jeter si nécessaire.

Pourvu de ces instructions, le roi de Bretagne réussit à empoisonner les Coraniaid, trouve le point central à Oxford et enterre les porcs dragons dans les montagnes d'Eryri à Dinas Emreis. Puis il se saisit du magicien voleur qui promet de tout restituer. Et à partir de ce moment, il gouverna la Bretagne en paix et de façon prospère jusqu'à la fin de sa vie. Le mythe se relie donc explicitement aux capacités du roi Lludd, fils de Beli, à assurer la prospérité. Il se rapporte plus particulièrement à une date, le début mai, qui est celle de Beltaine, le « feu de Bel », où en Irlande un roi rencontre la souveraineté au cours d'une chasse au cerf. Les trois fléaux sont trifonctionnels puisque le premier fait allusion à un pouvoir magique permettant de contrôler (ou non) les sujets, le second concerne un combat de dragons symbolisant l'affrontement de deux armées et la capacité subséquente à assurer la protection et la paix, le troisième illustre l'aptitude à maintenir la prospérité et la générosité distributrice du roi.

12 Roberts B.F., *Cyfranc Lludd a Llefelys*, 1975, pp. 1-6.

13 Voir P. MacCana, *Celtic Mythology*, 1970, p. 69.

14 *Mythe et épopee*, vol. 1, 1968, pp. 613-616, avec parallèles comparatifs iranien (pp. 617-621) et indien (pp. 621-623).

15 Cette définition (grande taille, sac inépuisable rappelant un chaudron d'abondance, capacité musicale) renverrait facilement à un équivalent brittonique du Dagda.



*Vers Holyhead*

## Taliesin

La tradition brittonique connaît l'existence de plusieurs grands poètes bardiques dès le VI<sup>e</sup> siècle ap. J.-C. A vrai dire, il est difficile sinon impossible de démêler leur personnalité historique des éléments mythiques qui l'encombrent. Le plus important est sans doute Taliesin qui a dû être un poète à la cour de Powys au Pays de Galles et à celle de Rheged dans l'actuel Cumberland. On lui prête aussi un voyage en Armorique auprès de saint Gildas, mais il représente surtout une incarnation légendaire du bardisme. Il est parfois assimilé à Merlin (Myrddyn) à moins que l'on ne prétende qu'il ait enseigné sa science à ce dernier. La seconde branche du *Mabinogi* le fait participer à la malheureuse expédition irlandaise de Bran le Béni, dont il est un des rares survivants, et *Culhwch ac Olwen* le cite dans l'entourage du roi Arthur.

Ses prétendues œuvres ne sont connues que par des manuscrits du X<sup>e</sup> siècle ou bien plus tardifs. Le conte de Taliesin composé au XVI<sup>e</sup> siècle par un soldat gallois rapporte sa naissance mythique et l'acquisition de ses pouvoirs magiques. Dans une première vie, il s'appelle Gwion Bach et est chargé par son maître, le vieil aveugle Morda, d'agiter le contenu d'un chaudron où Ceridwenn, une magicienne experte, dont le mari appelé Tegid Foel est un géant, a mis à bouillir pendant

un an et un jour diverses plantes ramassées à un moment propice. Le but est de procurer le don de l'inspiration prophétique à son fils, le hideux Morvran, surnommé le Monstre noir à cause de la couleur de sa peau car, au bout du délai trois gouttes aptes à procurer le don se sépareront du reste du mélange qui constitue un puissant poison. Mais au moment opportun les trois gouttes brûlantes sautent du chaudron alors que la magicienne s'est endormie et tombent sur le doigt de Gwion Bach qui le porte instinctivement à sa bouche et acquiert ainsi la connaissance. Réveillée par l'explosion du récipient sous l'effet du poison, Ceridwenn comprend immédiatement la situation et décide de tuer Gwion Bach qui s'enfuit sous l'aspect d'un lièvre tandis que Ceridwenn se transforme en lévrier. Il s'ensuit diverses métamorphoses, poursuivante et poursuivi empruntant diverses formes (poisson et loutre, oiseau et faucon). Dans une grange, le garçon se transforme en grain de blé que la magicienne, qui a pris l'apparence d'une poule noire, finit par avaler.

Plus tard, quand Ceridwenn reprend sa forme humaine, elle se retrouve enceinte et donne naissance à un très bel enfant dont elle sait qu'il est la réincarnation de Gwion Bach. Ne pouvant se résoudre à le tuer, la sorcière l'abandonne sur la mer après l'avoir placé dans un sac de cuir qui constitue une sorte de coracle. Elffin, fils de Gwydneu Garanhir dont le domaine

a été envahi par la mer à cause de la négligence du gardien à fermer les digues, vient au premier novembre à la pêcherie paternelle de l'estuaire de la Conwy. Mais la nasse, qui habituellement est pleine de saumons à cette date, s'avère vide à l'exception du coracle qui contient l'enfant. Il tranche les cordons du cuir et y trouve un enfant au front blanc (*tal-iesin* en gallois) bien que le coracle ait erré depuis quarante ans sur les flots. Dès lors, la fortune d'Elffin et sa réputation à la cour du roi Maelgwyn s'accroissent considérablement. Aussi se vante-t-il d'avoir le barde le plus savant et la femme la plus estimable du royaume. Le roi le fait emprisonner et envoie son fils pour séduire l'épouse de son impudent sujet. Taliesin, qui dispose du don de prescience, remplace la femme par une de ses servantes qui succombe au philtre du fils du roi, lequel lui coupe, dans son sommeil, un doigt porteur d'une bague. Taliesin vient à la cour, jette un sort aux autres bardes qui ne savent que balbutier devant le souverain et est contraint de s'expliquer. Dans un poème, il expose ses origines bibliques et ses exploits dans l'Antiquité. Puis il prédit la libération d'Elffin et déclenche une puissante tempête. Le roi relâche le prisonnier auquel Taliesin demande de parier avec le souverain en prétendant qu'il possède le cheval le plus rapide. Maelgwn arrive avec vingt-quatre chevaux mais c'est celui d'Elffin qui remporte la course. Taliesin fait alors creuser un trou et l'on découvre un chaudron rempli d'or.

Le Taliesin mythique qui narre ses origines bibliques et antiques rappelle bien évidemment les grands anciens comme Tuan et Fintan, même si le thème des métamorphoses est contracté en un temps très court lors de l'affrontement avec Ceridwenn, lequel évoque plutôt le combat des deux porchers qui est présenté comme un épisode introductif à *La razzia des vaches de Cooley*. Mais le fait que l'enfant abandonné sur les flots navigue quarante ans dans un sac de cuir avant d'arriver à une pêcherie de saumons, rappelle les trente ans pendant lesquels Tuan fut sous la forme d'un saumon avant d'être capturé par le pêcheur du roi Cairell, et mangé par la reine et de renaître plus tard sous la forme d'un devin à l'époque de saint Patrick. La manière dont le barde gallois acquiert sa science le rapproche aussi de Finn mac Cumall qui lui aussi s'approprie indûment un don d'illumination originellement destiné à un autre par l'accident d'un doigt brûlé. On discerne aussi dans cet épisode un éventuel lien entre le chaudron d'abondance (le sac de cuir, la fortune d'Elffin qui s'accroît, le trésor découvert mais aussi le panier inépuisable dont dispose Gwyddneu Garanhir selon *Culhwch ac Olwen*), le chaudron de science qui

confère le don prophétique, et même peut-être un chaudron atmosphérique puisque Taliesin suscite les tempêtes, tous les trois renvoyant d'ailleurs au Jupiter irlandais dont le talisman est un chaudron. Quant à Elffin, il évoque quelque peu le Mabon de la tradition galloise ou le Mac Oc irlandais, fils du Dagda.

(à suivre)

## CALENDRIER DES PUBLICATIONS DU PETIT TRAITÉ DE MYTHOLOGIE CELTIQUE

### PARTIE 1 LES MATÉRIAUX

Chapitre 5 juillet 2018  
 Chapitre 6 octobre 2018  
 Chapitre 7 novembre 2018  
 Chapitre 8 janvier 2019  
 Chapitre 9 février 2019

### PARTIE 2 LE BESTIAIRE en 2019

*Sur les flancs du Snowdon*

