

PETIT TRAITÉ DE MYTHOLOGIE CELTIQUE

PARTIE 2 : LE BESTIAIRE

CHAPITRE 2

LES ANIMAUX SAUVAGES

Bernard ROBREAU



Les ours de Prats-de-Mollo en Vallespir (cl. O. Lluís Gual)

Du point de vue mythique et rituel, les animaux sauvages et les animaux domestiques possèdent un statut différent. L'animal sauvage est une sorte de grand frère que l'on imite ou que l'on chasse par nécessité (et dont il faut alors se faire pardonner la mort). L'animal domestique est au contraire un bien qu'il est licite de sacrifier à une divinité dont on attend la protection.

CHAPITRE 2

LES ANIMAUX SAUVAGES

Le vocabulaire celtique n'est pas tout à fait identique à celui du français pour indiquer les espèces. Les cervidés et les bovidés sont simplement des animaux à cornes. Quant aux distinctions entre chien et loup, elles ne sont pas toujours évidentes à arbitrer. Aussi allons-nous débiter par l'ours qui pose moins de problèmes.

L'ours

L'ours de la mythologie celtique apparaît rarement dans la forme animale, mais plutôt sous l'apparence d'un homme sauvage ou à nom d'ours. Il semble posséder une valence royale. Art, « ours », fils de Conn aux cent batailles, est un roi suprême d'Irlande qu'une défaite aux échecs oblige à partir sur la mer affronter des monstres et visiter une île lointaine d'où il ramènera Delbchaen, fille de Morgan, qui lui est promise. Le récit semble ici de type initiatique. Le plus célèbre des « ours » royaux est bien sûr Arthur. Les Gallois appellent Chariot d'Arthur les constellations de la Grande et de la Petite Ourse et une glose de l'*Historia Britonum* disait explicitement que le nom d'Arthur désigne l'ours terrible (*ursum terribilem*). Dans le *Mabinogi*, le nom du roi Math fab Mathonwy « ours, fils d'ourson » correspond en fait à un surnom, *matu*, « mâle, viril », qui évite de prononcer le nom de l'ours. Archéologiquement parlant, la découverte d'une peau d'ours dans une tombe du tumulus 17 de la Heuneburg¹ permet de penser que le lien entre l'ours et les princes celtes remonte au minimum à une période aussi reculée que le Hallstatt C.

À vrai dire, la figure de l'ours est déjà largement sur le déclin quand le roman arthurien déferle sur l'Europe médiévale. M. Pastoureau a relevé que le roi

Arthur ne porte jamais d'ours dans ses armoiries et que le lion a alors déjà remplacé l'ours comme roi des animaux, notamment sous l'influence de l'Église qui n'a eu de cesse de le transformer en animal reconnaissant (l'épine que saint Aventin de Larboust lui retire du pied) ou asservi (l'ours contraint par saint Éloi, saint Viance ou saint Corbinien de remplacer le bœuf ou le cheval qu'il avait tué). Selon Ph. Walter, on comprendrait d'ailleurs mieux la folie d'Yvain qui l'amène à quitter le monde des hommes pour rôder dans les bois où il se nourrit de venaison toute crue, s'il avait été un chevalier à l'ours avant de devenir un chevalier au lion. Le héros combat un chevalier revêtu d'une peau d'ours, rejoignant les enseignements de la *Folie d'Oxford* où les habitants de Tintagel présentent Tristan devenu fou comme le fils d'Urgan le velu. L'ours fait néanmoins une apparition en chair et en os dans un roman arthurien du XIII^e siècle, *Yder*. Le héros est un chevalier qui ignore qu'il est le fils du roi Nuz (à rapprocher du nom du Mars-Nodens antique et du Nuada irlandais, le roi des Tuatha Dé Danann) mais est remarqué par la reine Guenièvre qui n'est pas insensible à son charme. Pour cette raison, il provoque la jalousie d'Arthur, qui refuse de l'adoubier, de Keu et de Gauvain. Mais un jour, le vieil ours aveugle de la ménagerie royale s'échappe et, guidé par son odorat, se dirige vers la chambre de Guenièvre où sont Yder et Gauvain. Yder combat l'animal à mains nues et parvient à le précipiter dans le vide pour qu'il s'écrase sur les rochers situés en contrebas. Là encore, l'exploit semble de type initiatique, le héros n'étant adoubé que postérieurement à cet incident.

Vaincre un ours semble un exploit à valeur royale, mais l'épisode révèle aussi l'intérêt de l'animal pour les femmes, peut-être même pour les reines. Les fêtes folkloriques de l'ours² sont surtout connues dans les Pyrénées, particulièrement en Vallespir (Arles-sur-Tech, Prats-de-Mollo). On y présente un homme déguisé en fille appelée Rosetta, quatre hommes masqués et une troupe de jeunes gens figurant les chasseurs. L'après-midi du dimanche après la Chandeleur, le spectacle consiste en la capture d'un ours (un homme déguisé). On revient en cortège avec arrêt à chaque carrefour où l'ours fait semblant de s'échapper ou de se précipiter sur Rosetta. On s'arrête sur la grand-place où a été dressée une hutte qui doit servir de caverne à la bête. Celle-ci s'échappe à nouveau, se précipite sur Rosetta ou une jeune fille de l'assistance et l'entraîne dans sa grotte. Un peu plus tard, l'ours sort avec sa captive, se précipite sur les masques qu'il est censé mettre en pièces, se sauve dans une ruelle où on le poursuit et se laisse tomber

² Oriol Lluís Gual, *Les derniers ours. Une histoire des fêtes de l'ours*, 2017.

¹ M. Fernandez-Götz et B. Arnold, « Elites before the Fürstentum Hallstatt C sumptuous graves between Main and Danube », in *Connecting Elites and Region*, 2017, pp. 183-199 (particulièrement pp. 190-191 où les auteurs considèrent la peau d'ours comme une marque de l'importance sociale du défunt).

mort quand on tire un coup de fusil. Quatre hommes le ramènent sur la place, l'asseyent sur une chaise. Aussitôt il ressuscite et, tout en effectuant une danse pantomimique complexe, le chef des chasseurs scalpe et rase l'ours, auquel on a enlevé son masque, au moyen d'une hachette et d'un rasoir de bois. La cérémonie met là encore bien en valeur l'attrait des femmes pour l'ours et les potentialités de violeur de l'animal.

Ailleurs, dans le folklore français, l'ours apparaît surtout dans les contes, particulièrement les variantes du conte-type 301, *Jean de l'Ours*. Le héros, que la mythologie basque assimile à Baxajaun, le seigneur sauvage de la forêt, est un être hybride très velu né d'un ours et d'une femme capturée par cet ours ou réfugiée dans sa caverne. Jean est doté d'une force surhumaine qui lui permet de venir à bout de bien des épreuves (apprenti chez un forgeron, il casse une enclume de fer et s'y fabrique un bâton de fer ; il descend dans un puits vertigineux et affronte des monstres pour libérer une princesse prisonnière dans un palais souterrain ; il revient du monde inférieur en chevauchant un aigle). *Valentin et Orson*, un roman de chevalerie du XV^e siècle remontant probablement à un conte attesté deux siècles plus tôt, raconte comment la reine Bellissant, bannie par son mari, l'empereur de Constantinople, accouche de deux jumeaux dans la

Fête de l'ours en Vallespir (cl. O. Lluís Gual).



Les chasseurs attendent l'ours à sa sortie du souterrain (cl. O. Lluís Gual).



forêt d'Orléans alors qu'elle revient chez son frère. Ce dernier, le roi Pépin, en trouve un et décide de l'élever tandis que l'autre est enlevé et nourri par une ourse. Plus tard, Valentin capture l'homme sauvage et poilu qu'est devenu son frère ; ils combattent le chevalier vert, lequel révèle à Orson qu'il est fils de roi, et ils vont délivrer Bellissant retenue au Portugal par le géant Ferragus.

Le conte de Jean de l'Ours renvoie à un mythe très ancien dont la répartition est très large en Eurasie et Amérique du nord. L'histoire de *Valentin et Orson* évoque même un thème très répandu dans la mythologie amérindienne où deux jumeaux séparés, l'un (ici Valentin) accepté et éduqué alors que l'autre a été rejeté au ruisseau ou au marécage, se retrouvent plus tard et accomplissent ensemble des exploits. Développées sur ce très ancien héritage, les histoires de Jean de l'Ours qui descend aux enfers délivrer une princesse, d'Art qui part vers les îles lointaines pour en ramener Delbchaen, ou d'Yder qui sauve une reine des griffes d'un ours alors qu'il n'est pas encore adoubé, semblent traduire une nouvelle couche incorporant un scénario initiatique dans lequel le héros vainqueur d'un ours ou bien à nom ou aspect d'ours (il s'est approprié ses qualités de force) est censé ramener

une femme. Cette strate semble de datation indo-européenne et on la retrouve particulièrement dans l'univers des guerriers spécialisés de Scandinavie, les *berserker*, « à chemise d'ours ».

Mais dans la dernière phase où nous les saisissons, les mythes de l'ours semblent un commentaire de rituel. La chasse à l'ours violeur d'Arles-sur-Tech pourrait aussi bien constituer une mise en scène du début du conte de Jean de l'Ours qu'avoir fourni une introduction à ce dernier ou à l'histoire de Valentin et Orson. Et même si le héros de *Kulhwch ac Olwen* est un chasseur de sanglier (et non d'ours) et sa femme une blanche biche par son nom, le scalp et le rasage de l'ours du Vallespir rappellent aussi le rasage final du père de la mariée (Yspadaden Penkawr, « buisson d'épines, chef des géants ») qui est un préalable au mariage du couple. L'intervention du chevalier vert dans Valentin et Orson va dans le même sens parce que le personnage est l'équivalent arthurien du Cúrói irlandais qui se fait décapiter à trois reprises avant de revenir, ressuscité (comme l'ours du rituel pyrénéen), pour rendre la pareille à son scalpeur (Cúchulainn) qu'il épargne finalement. Le rituel folklorique de la chasse à l'ours pourrait bien ne pas constituer qu'une mise en scène tardive parce qu'il paraît attaché à un ancrage calendaire bien précis : le dimanche d'après la Chandeleur.

Nous avons déjà dit que cette dernière, ainsi que la Sainte-Brigide irlandaise, devaient christianiser la fête celtique du milieu de saison sombre. L'introduction du nom de Bellissant comme mère de Valentin et Orson le confirme puisqu'il dérive de celui de la Minerve Belisama, l'équivalent gaulois de la Brigit païenne irlandaise et la divinité principale concernée par les rites du début février. L'ours est aussi le protagoniste de proverbes météorologiques qui disent qu'il sort de sa tanière au début février pour regarder si le ciel est clair ou sombre, ce qui peut renvoyer à la fois à un très ancien héritage, puisque la prévision météorologique relative au temps favorable à la chasse fait partie des pouvoirs du chamane, mais aussi constituer une méthode de raccordement des années solaire et lunaire en harmonie avec les techniques du calendrier gaulois. L'hagiographie présente aussi quelques concordances puisque saint Aventin de Troyes qui aurait enlevé une épine de la patte d'un ours est fêté le 4 février. Le même jour est fêté son homonyme de Châteaudun dont le tombeau se trouvait dans une église semi-troglodytique (une grotte) dédiée à saint Médard, le frère jumeau de saint Godard. Il faisait couple avec un frère du nom de Solenne parti se cacher dans une caverne pour éviter d'être sacré évêque de Chartres. Mais Aventin

guérissait les lunatiques alors que Solenne (au nom solaire) participa au baptême de Clovis et de 364 de ses hommes. On peut ajouter encore que saint Valentin, patron des amoureux depuis les XIV^e-XV^e siècles, est fêté le 14 février.

Le lion et le serpent criocéphale

Le lion, roi des animaux dans le monde mésopotamien, anatolien, indien, scythe ou gréco-romain, ne semble pas avoir joué un rôle notable dans le domaine celtique à époque ancienne. Néanmoins, il apparaît déjà sur deux des plaques du chaudron de Gundestrup. Dans l'une, sa présence est énigmatique et on y voit parfois un équivalent celtique d'Hercule affrontant le lion de Némée, ce qui invite au rapprochement avec Cúchulainn, l'Hercule irlandais qui n'affronte pas de lion mais néanmoins le redoutable chien d'un forgeron... Sur la seconde plaque, où l'on reconnaît habituellement le Cernunnos aux bois de cerf, les deux lions affrontés pourraient bien figurer l'opposition entre deux rois ou deux royaumes.

Le rôle du lion est plus développé dans le roman d'*Yvain*, de Chrétien de Troyes, où il se révèle un auxiliaire du héros. L'animal n'apparaît que dans la seconde partie de l'aventure après la période dépressive et sauvage (Yvain perd la mémoire de ses actes passés, se jette dans la forêt pour y traquer biches et cerfs, se repaît de venaison toute crue) qui suit le moment où sa dame lui réclame son anneau dont on pourrait envisager qu'il représente l'équivalent du torque tenu de la main droite par le Cernunnos du chaudron. Le torque symboliserait donc l'union avec la déesse et serait alors en relation (d'opposition plutôt que de complémentarité ?) avec le serpent que le personnage aux bois de cerf tient dans sa main gauche. Or, il est frappant de voir que le lion et le serpent apparaissent dans le roman simultanément et aussitôt après la guérison du sauvage dément par la dame de Noroison. Partant du château de cette dernière Yvain (<*Esugenos, « né d'Esus »), entend en effet le cri de douleur d'un lion qu'un serpent tenait par la queue en lui brûlant l'échine d'une flamme venimeuse ardente jaillissant de sa gueule. Bref, le serpent attaquant le lion d'Yvain possède le même symbolisme que le serpent criocéphale³ figuré sur plusieurs plaques du chaudron gaulois, celui d'un feu ardent, venimeux et meurtrier. Le lion sera dorénavant le meilleur allié d'Yvain dans la reconquête de sa dame, de sa fontaine et de la royauté. La version galloise d'Owein et Lunet, appuie la thèse du lion succédant à l'ours

³ Voir Sterckx Cl. Et Oudaer G., « Le feu dans l'eau, son bestiaire et le serpent criocéphale », *Nouvelle mythologie comparée*, 2014.



Le lion, un roi des animaux tardivement intégré au bestiaire celtique (cl. B. Robreau).

quand elle nous dit que de longs poils poussèrent sur le corps d'Yvain durant sa période de démente où il fit sa compagnie des animaux sauvages.

Le serpent à tête de bélier est un animal composite spécifique de l'iconographie celtique qui apparaît à trois reprises sur les plaques intérieures du chaudron de Gundestrup, une première fois, comme nous l'avons vu, tenu par le Cernunnos portant des bois de cerfs, une seconde fois sous l'auxiliaire du dieu à la roue, une troisième dans la scène de l'armée gauloise associée au chaudron où il précède, au registre supérieur, une troupe de quatre cavaliers.

Dans le domaine celtique, la croyance en une puissance criomorphe des eaux est attestée. Ainsi,

Le serpent criocéphale précédant (probablement dans l'Au-delà) l'armée gauloise sur une plaque du chaudron de Gundestrup (dessin V. Rio).



les noix de la connaissance qui tombent dans la source de la Seaghai sont assimilées en Irlande à des têtes de bélier. Et quand la marée envahit l'estuaire de la Severn, deux vagues puissantes s'y affrontent, les « deux rois de la Severn », que l'on dit comparables à deux têtes de béliers combattifs. Cette puissance criomorphe est conçue, par analogie entre les combats de béliers et la percussion nécessaire pour obtenir une étincelle de mise à feu, comme de nature ignée. Parmi les objets laténiens ou celto-romains, les briquets affectent fréquemment la forme de cornes recourbées et les extrémités de chenets s'ornementent à maintes reprises de têtes de béliers. Le motif du serpent criocéphale apparaît dans l'art celtique dès l'époque du Hallstatt. Un monstre à tête de bélier et bec de rapace figure notamment sur le torque en or de Frasnes-lez-Buissenal (Belgique). À l'époque gallo-romaine, le bélier est souvent figuré à côté de Mercure, mais aussi de déesses-mères et un autel rond décoré d'une roue, donc *probablement dédiée au maître jupitérien de la foudre* (Sterckx et Oudaer, *op. cit.*), est entouré d'un serpent criocéphale à Bisley dans le comté de Gloucester.

Au niveau de la tradition écrite, l'hostilité notée entre le lion et le serpent notée dans l'*Yvain* de Chrétien de Troyes et le conte gallois d'*Owein ou la Dame de la Fontaine* rejoint (ou renouvelle ?) celle qui oppose le cerf et le serpent. Un traité de vénerie poitevin datant de 1573 évoque l'ophiophagie du cerf⁴ qui, se sentant vieux et décrépît, tue et dévore un serpent. Après, il boit pour que le venin se répande dans tout son corps puis se met à courir pour s'échauffer afin de guérir et de se renouveler, faisant mutation de poil (il s'approprie la propriété de mue du serpent), ce qui représente une variante du mythe d'un autre animal primordial, l'aigle qui renouvelle sa jeunesse en brûlant ses plumes au contact du feu solaire chez les Grecs ou en se trempant dans une eau colorée en rouge (donc ardente) par un poison dans la *Navigation du coracle de Maelduin*. Ce thème de l'ophiophagie du cerf, connu de nombreux auteurs antiques qui fournissent aussi des recettes à base de parties de cerfs pour guérir les morsures de serpents, l'était probablement aussi de la religion gauloise, permettant d'opposer un cerf solaire, symbole de résurrection, et un serpent chthonien. Et c'est ce symbolisme qui détermine aussi le caractère psychopompe du cerf. Sans remonter jusqu'aux ramures de cerfs des sépultures mésolithiques armoricaines des îles de Téviec et Hoëdic, la littérature médiévale nous

4 J.-L. Le Quellec, « Jacques du Fouilloux et l'ophiophagie du cerf », *Bulletin de la Société de Mythologie française*, 161, avril 1991, pp. 19-31.

montre les cadavres de Tristan et Yseult embaumés après leur mort et cousus dans une peau de cerf, et la participation à la procession de Landeleau est encore censée aider les morts de l'année.

Dans le conte gallois d'Owein, le cri du cerf attire une multitude d'animaux, y compris des vipères, ce qui subordonne le serpent au maître des animaux (qu'on le conçoive comme un ours ou comme un lion) qui renseigne Yvain sur le chemin menant à la fontaine. Un autre rapprochement a trait à Conall Cernach dont le nom est pourvu de plusieurs étymologies concurrentes, « le victorieux » ou « le cornu » semblant les plus vraisemblables. Dans la *Tain Bo Fraoich*, il apaise un serpent qui vient se lover dans sa ceinture, permettant ainsi la délivrance de la femme de Fraech et la récupération de ses vaches razzées. Conall Cearnach est aussi parfois qualifié de *lethgabra* (« à moitié bouc ») car il avait une grosseur (une corne de bouc ?) sur la moitié de son visage. Un serpent lui avait percé la main dans le ventre de sa mère. Conall semble donc à la fois lié au serpent et au bouc, ce qui rejoindrait le motif iconographique du serpent criocéphale.

Mythes cynégétiques : les chasses royales

Le siège de Druim Damhghaire est un récit irlandais des plus intéressants parce que certains des épisodes qu'il nous décrit possèdent leur équivalent sur les plaques du chaudron de Gundestrup, nous assurant ainsi de leur datation très ancienne, protohistorique, et de leur existence dans le corpus mythologique gaulois. Le texte met notamment en scène le roi Cormac, présenté comme un grand roi régnant sur toute l'Irlande. Découragé par ses druides d'entreprendre une expédition injuste contre le Munster, il s'en va à la chasse au lièvre au cours de laquelle il rencontre une belle jeune fille à la chemise brodée qui se présente comme Bairrfhinn Blaith, la fille du roi de Sidh Buirche en Leinster. Cette dernière lui donne un avis qui doit retenir notre attention :

Il ne convient pas à des hommes de ta sorte de chasser le lièvre. Ce serait bien le moins que tu chassasses le cerf ou le sanglier comme le faisaient les grands rois qui t'ont précédé.

Nous voyons ici que la chasse au grand gibier, cervidés et sangliers, est une chasse royale. L'Irlande confirme ici ce que la littérature arthurienne, plus évoluée car ayant subi l'étape de la romanisation, développe à loisir dans deux de ses récits touchant deux de ses héros les plus fameux : Gereint (Erec

chez Chrétien de Troyes) et Kulhwch. Les exploits du premier concernent le cerf, ceux du second, un terrible sanglier.

La rencontre de Cormac et de la femme du sidh ne paraît qu'indirectement liée à la chasse. Le roi se trouve séparé de sa suite et se retrouve seul dans un épais brouillard. Il s'endort au son des abois des chiens et entend une voix qui l'appelle, lui révèle son amour et l'invite à venir avec elle dans la résidence féérique de Cleitech où demeure son père Ulcan pour qu'elle le prenne comme époux et qu'il partage sa couche. *Cormac s'en alla avec la reine dans le domaine féérique, le soir même. Il dormit à côté d'elle dans sa couche et resta auprès d'elle trois jours et trois nuits. On lui donna la troupe promise* (deux druides et trois magiciennes) *et il s'en retourna à Tara* (sa capitale).

La séquence rappelle de très près l'histoire de Lugaid Laigde. Il avait été prédit qu'un fils du roi Daire recevrait la royauté d'Irlande. Un druide indiqua que l' élu serait celui qui parviendrait à attraper un faon à la toison d'or. L'animal survint mais un brouillard magique sépara les cinq fils des autres chasseurs tandis qu'on le poursuivait. Ce fut Lugaid Laigde qui prit l'animal. Une grande neige se mit alors à tomber et un des frères trouva une maison où il y avait un grand feu, de la nourriture, de la bière, des plats d'argent, un grand lit et une horrible vieille sorcière. Cette dernière lui offrit de coucher avec elle cette nuit-là, mais il refusa et elle lui expliqua alors que par ce refus, il venait de se priver de la souveraineté. Les autres frères se présentèrent successivement sans que la femme leur demandât rien, jusqu'à ce qu'arrive Lugaid Laigde qui accepta de partager sa couche et vit sous son étreinte le vieux corps de la sorcière se transformer en celui d'une belle jeune fille, parfumé comme un beau jardin et lumineux comme le soleil levant du mois de mai.

On voit que les deux situations sont très proches : un animal chassé et un brouillard magique qui isolent le héros du monde ordinaire et lui font rencontrer une femme qui est une reine ou une donnesse de souveraineté à condition qu'il accepte de partager son lit. Dans le cas de Cormac, la fille se révèle comme exceptionnellement belle et vient d'elle-même à la rencontre du héros pour résoudre son problème (lui fournir des druides et magiciennes qui accepteront de conduire son injuste entreprise). Dans le cas de Lugaid, la chasse possède l'aspect d'une épreuve qualifiante et la vieille sorcière ne révèle sa vraie nature que lorsque le héros a surmonté sa répulsion. Il n'empêche que l'exploit cynégétique, la prise du faon, est un préalable indispensable. L'animal n'est pas seulement le guide qui mènera

vers la donneuse de souveraineté. Il est aussi sa préfiguration par sa jeunesse et sa toison d'or qui évoquent la transformation de la vieille femme en une jeune et lumineuse reine. De même, Bairrfhinn Blaith est jeune et, par son nom, la belle aux cheveux d'or. L'apparition du cerf semble signifier une certaine puissance de renouvellement, qu'il s'agisse de celui de la nature printanière ou de la royauté symbolisée par une femme.

Dans *Gereint et Enid*, c'est un mardi de Pentecôte que le forestier de la forêt de Dena vient signaler à Arthur la présence d'un cerf extraordinaire, *tout blanc* et qui, *par orgueil de sa royauté, ne marche en compagnie d'aucun autre animal*. Le roi décide d'aller le chasser dès le lendemain, *dans la jeunesse du jour*, et de permettre à celui qui s'en emparerait de lui couper la tête et de la donner à sa maîtresse. Le jour suivant, Gwenhyfar (Guenièvre), la femme d'Arthur, se réveille en retard et, se mettant en tête de rattraper la chasse, rencontre Gereint. C'est un jeune valet brun à l'air princier qui porte une épée à poignée d'or et un manteau de pourpre bleue orné d'une pomme d'or à chaque angle. Ici, le récit paraît partir vers une digression puisque survient alors Edern, fils de Nudd, dont le serviteur, un nain, offense gravement Gwenhyfar et Gereint, si bien que ce dernier part à la suite d'Edern, jusqu'à son château près duquel il rencontre Enid, une jeune fille exceptionnellement belle qui assure son hospitalité. Il s'en déclare le champion et remporte pour elle le tournoi de l'épervier après avoir affronté et vaincu Edern. Le récit revient alors à la chasse d'Arthur pour apprendre que le roi a finalement rencontré lui-même le cerf et lui a tranché la tête mais que Gwenhyfar a obtenu de son mari que la tête ne soit donnée à personne avant le retour de Gereint. Lorsque ce dernier revient avec Enid, elle reçoit des habits de Gwenhyfar (donc royaux) et c'est dans le lit d'Arthur et de sa femme que Gereint et Enid couchèrent pour la première fois ensemble. Et sur l'instigation de Gwenhyfar, il fut décidé de donner la tête du blanc cerf à Enid. Alors arrive un messenger qui apporte à Gereint la demande de son oncle de lui succéder dans le gouvernement de ses états.

Comme toujours, la mythologie est redondante et la digression n'en est pas réellement une lorsqu'on sait le lien qu'un saint Edern homonyme entretient avec le cerf. Poursuivi par un seigneur qui le chassait, un cerf serait venu se réfugier près de lui et resta jusqu'à sa mort son compagnon fidèle. Il faut donc comprendre le combat de l'épervier comme le double de la chasse du cerf. Le chevalier Edern reçoit un tel coup sur le crâne que le heaume se brise et que l'os est entamé. On mène grand deuil autour de lui, son

armure est couverte de sang et on le pense en danger de mort. Et la tête du cerf destinée à l'amie de celui qui l'a tranchée est finalement remise à Enid, tout comme l'épervier destiné à l'amie du vainqueur de la joute. Nous retrouvons dans le texte arthurien la plupart des éléments du thème cynégétique : la chasse au cerf, la rencontre imprévue avec une femme donneuse de souveraineté (le messenger de l'oncle arrive juste après que Gereint et Enid eurent couchés ensemble dans le lit d'Arthur et Gwenhyfar et qu'Enid eut été revêtue des habits de la reine). Le récit arthurien est moins brut et archaïque que les versions irlandaises, mais il suit la même trame.

Comme l'a fait remarquer J. Loth, nous retrouvons l'habit porté par Gereint dans un texte arthurien plus ancien, *Cuhlhwch ac Olwen*, où le héros se présente chez son cousin, le roi Arthur, vêtu d'un manteau de pourpre à quatre angles avec une pomme d'or de la valeur de cent vaches à chaque extrémité, pour lui demander de lui faire avoir la main d'Olwen. Le nom de cette dernière (« trace blanche ») venait de ce que quatre trèfles naissaient sous ses pas partout où elle allait ce qui suggère une analogie avec un quadrupède. Serait-elle d'une manière symbolique une blanche biche ? Olwen possède une beauté exceptionnelle : des cheveux plus blonds que la fleur du genêt, une peau plus blanche que l'écume de la vague, un regard plus clair que celui du faucon, un sein plus blanc que celui du cygne, des joues plus rouges que la plus rouge des roses. Mais si la chasse est ici encore un préalable à l'union avec une belle jeune fille dont le père est le chef des géants, il y a inversion car ce n'est pas la chasse qui permet la découverte de la fille mais la difficile découverte de la fille qui mène à la chasse déclenchée par les exigences du père.

Il est plus délicat de décider si l'inversion dérive d'un phénomène de modernisation qui met l'accent sur la quête de mariage ou si elle est en lien avec l'animal chassé qui n'est plus un cerf mais un sanglier.

Le cerf, primordial et royal

Sur le chaudron de Gundestrup, le maître des animaux est figuré avec des bois de cerf et dans *Owein et Lunet*, le gardien des animaux de Brocéliande décharge un coup de sa massue sur le front d'un cerf. Cela signifie certainement un rôle important du cerf dans la mythologie celtique, même si l'*Yvain* de Chrétien de Troyes préfère lui substituer le taureau sauvage (déjà présent aux côtés du cerf sur le monument du Cernunnos de Reims) comme interlocuteur privilégié du hideux géant maure. Le



Le cerf, animal royal emblématique d'un territoire (cl. B. Robreau)

caractère gigantesque et la massue nous ont fait interpréter Cernunnos comme un aspect du Jupiter celtique, du Dagda en Irlande. On peut ajouter une inscription romaine de Transylvanie qui est dédiée à Iovi Cerneni. F. Le Roux⁵ s'est posé la question de savoir si ce Jupiter Cernenus ne serait pas un avatar de Cernunnos malgré l'alternance vocalique E/U, et aussi le rapprochement effectué à propos de l'épithète Cerrce entre Cernunnos et le Dagda par W. Sayers⁶.

Pour F. Le Roux, Cernunnos serait, étymologiquement parlant, « celui qui a le sommet de la tête comme un cerf », ce qui correspondrait bien effectivement à l'image du chaudron danois. Dans l'*Histoire de Tuan, fils de Cairell*, le héros du récit rapporte à saint Finnen qu'il est le seul survivant de l'expédition de Partholon et qu'il resta seul en Irlande pendant 22 ans. Très âgé, il ne pouvait plus se remuer et fréquentait certaines cavernes. Quand arriva Nemed, il s'enfuit décrépit, nu et misérable :

Une nuit où j'étais dans le sommeil, je me vis prendre la forme d'un faon. Je fus dans cette apparence et j'étais jeune et de bonne humeur.... Ils

5 « Cernunnos », *Ogam*, 1953, pp. 327-328.

6 « Cerrce, an Archaic Epithet of the Dagda, Cernunnos and Conall Cernach », *The Journal of Indo-European Studies*, 16, 1988, pp. 341-364.

viennent vers moi, ô doux Seigneur; les enfants de Nemed, fils d'Agnoman ; ils attendent fièrement mon sang pour venger mon premier meurtre. Il me poussa alors à la tête deux cornes à soixante pointes, si bien que je suis rude et gris de forme après que le temps a changé ma faiblesse. Après cela, je fus le prince des cerfs d'Irlande puisque j'étais dans la forme d'un cerf. Il y avait autour de moi un grand troupeau de faons, quelle que fût la route que je prisse. C'est ainsi que j'ai passé le temps à l'époque de Nemed et de ses enfants...

La race de Nemed se multiplia jusqu'à atteindre 4030 couples. Puis ils moururent tous et Tuan changea de forme. Il importe là aussi de remarquer que la transformation en cerf est la première effectuée par Tuan, qu'elle correspond avec le temps d'une race qui remplace une autre et qu'elle s'achève avec la fin de cette race, que cette race est celle de Nemed, « le sacré ». On peut donc dire d'un point de vue historique que le cerf accompagne une renaissance de la race humaine et que cette renaissance est à la fois la première et, par le nom de son chef, la plus élevée, socialement parlant, dans la hiérarchie indo-européenne des fonctions.

Tuan se dit aussi prince des cerfs d'Irlande, à la tête d'une troupe de faons. Il faut sans doute en rapprocher les histoires irlandaises de rencontre de la souveraineté. Lugaid Laigde, fils de Daire, l'emporte certes sur ses frères parce qu'il accepte d'embrasser la vieille sorcière et de coucher avec elle. Mais cette rencontre a elle-même un préalable :

Il avait été prédit qu'un fils de Daire nommé Lugaid recevrait la royauté d'Irlande. Pour plus de sûreté, il [Daire] donna le même nom de Lugaid à tous les garçons qui lui naquirent. Un jour, à Teltown, où ses fils devaient se mettre en ligne dans une course de chevaux, un druide lui précisa que son successeur serait celui qui réussirait à attraper un faon à la toison d'or qui entrerait dans l'assemblée. Le faon, parut, en effet, et pendant qu'on le chassait, un brouillard magique sépara les cinq frères de tous les autres chasseurs. Ce fut Lugaid Laigde qui attrapa l'animal.

La neige se met alors à tomber et les cinq frères se réfugient dans la maison de l'horrible sorcière. Le mythe d'accession à la royauté implique donc ici deux étapes : la chasse au faon et la hiérogamie avec la vieille femme qui se transforme en une belle jeune reine de mai. On rencontre le même motif dans *Érec et Énide* qui commence par l'épisode de la chasse

au blanc cerf dont la tête est donnée à Enide qui reçoit le baiser du roi Arthur et qui couche ensuite avec Erec pour la première fois et dans la chambre même d'Arthur et de la reine Guenièvre. Ici, nous sommes en présence d'une version inversée où c'est le roi et non la sorcière qui accorde le baiser, ce qui s'explique par le contexte littéraire médiéval qui avec la christianisation a repris le motif mais en le gardant toujours articulé avec le motif de la chasse au cerf.

On pourrait penser que la chasse au cerf correspond à la mise à mort du vieux souverain usé, mais ce ne semble pas être le cas puisque l'animal poursuivi est un faon à toison jaune (solaire ?). Il s'agit donc plutôt d'une sorte de rite d'inauguration royale puisque l'animal désigne celui des frères qui va accéder à la royauté, qui va la rénover. Il n'empêche que par voie de conséquence, le cerf désigne aussi indirectement le vieux roi promis à la mort. C'est en poursuivant un cerf que Gronw rencontre Blodeuwedd. Ultérieurement, la trahison de celle-ci se traduira par la mort de Lleu, tué d'un coup de lance magique, ou plutôt par sa transformation en aigle pourrissant. La rencontre d'un cerf détermine aussi la descente de Pwyll aux enfers où il tue Hafgan d'un coup de lance. Le cerf est visiblement connecté avec le motif de la trahison de la femme puisqu'on le retrouve associé au personnage de Merlin lorsque celui-ci, atteint par une folie hivernale, constate que son épouse va se remarier et nous avons vu comment il se venge, monté sur un cerf et à l'aide d'une ramure de cerf. Les cornes sont d'ailleurs restées l'emblème du cocu dans le folklore occidental.

Le pays de Galles connaît le cerf de Rhedynfre auprès duquel se rendent Arthur et ses hommes pour chercher des nouvelles de Mabon, enlevé la troisième nuit après sa naissance. L'animal se souvient de sa jeunesse où il y avait un plant de chêne qui a grandi jusqu'à être un arbre à 100 branches et dont il ne reste plus qu'une souche. Mais il les adresse au hibou de Cwm Cawlwyd qui est beaucoup plus âgé que lui. Ce cerf apparaît aussi dans les *Iolo Manuscripts* où il est cité avec l'aigle de Gerbnawy, le saumon de Llyn Llifon, le merle de Cilgwri, le crapaud de Cors Fochno et la chouette de Cwmcawlwyd parmi les plus vieilles créatures du monde. *Il n'y a que le globe terrestre qui soit plus âgé parmi les choses dont l'origine remonte au commencement du monde.*

Le cerf et la délimitation d'un territoire

Comme pour l'ours, le christianisme a cherché à ébranler le symbolisme du cerf en le rabaisant au

rang d'un animal domestique. Saint Lunaire⁷, guidé par un moineau blanc, parvient jusqu'à une forêt côtière qu'il essarte difficilement avec ses moines, jetant le bois coupé à la mer et finissant par se décourager. Un matin, il découvre que la forêt toute entière a été jetée à la mer et qu'il ne reste ni épines, ni chardon pour s'opposer à la houe et à l'araire. Après avoir bêché trois semaines, le découragement reprend les moines et un matin, après avoir reçu de Dieu l'ordre de fabriquer six jougs et six araires, ils virent douze cerfs qui ne paraissaient pas sauvages mais apprivoisés, entourant le cadavre d'un autre cerf qu'ils venaient de tuer de leurs bois. Saint Lunaire fit écorcher le cerf mort et découper dans sa peau des lanières qui servirent à atteler par paires sous les jougs les autres cerfs qui tiraient toute la journée les instruments de labour sans même qu'il y eût besoin de les aiguillonner pour les faire avancer. Au bout de cinq semaines et trois jours, le travail était fini et les douze animaux se placèrent devant le saint comme pour lui demander la permission de le quitter. Lunaire les bénit, ils partirent et ne réapparurent plus jamais dans la région.

En fait, nous sommes en présence d'une version rajeunie où le cerf apparaît comme l'agent de l'ancien maître du territoire accordé aux moines, le dieu chrétien se substituant au maître des animaux (probablement une sorte de *Cernunnos*). Sa qualité de maître de la prospérité apparaît dans le fait qu'avant même la première moisson des taupes déterrèrent la statue en or d'un bélier d'une valeur de trois mille sous d'argent que Lunaire donna au roi Gilbert pour acheter de manière ferme et définitive la terre où il s'était installé.

Une version un peu plus archaïque est fournie par la légende de fondation de la troménie de Landeleau⁸, également en Bretagne armoricaine. Là, saint Théleau avait bâti une maison et une église et songeait à lui adjoindre un territoire paroissial. Le seigneur du pays lui abandonna toute la terre dont il pourrait faire le tour en une nuit. Théleau se tenant sur son seuil, se mit à siffler. Un cerf sortit alors d'un bosquet et vint s'agenouiller à ses pieds. À la nuit tombée, le saint monta sur le dos de l'animal qui partit au galop de toute la vitesse de ses jambes. Bien qu'il fût retardé par les chiens du Château Gall qui l'obligèrent à se réfugier sur un arbre et que sa sœur, jalouse, fit chanter précocement le coq en lui fourrant la tête dans le tuyau de la cheminée, Théleau parvint à se constituer une paroisse et c'est pour entretenir la

⁷ A. Carrée et B. Merdrignac, *La Vie latine de saint Lunaire*, 1991. On notera la forme latine du nom de Lunaire (*Leonorius*) qui renvoie au lion plus qu'à la lune.

⁸ Joël Hascoët, *La troménie de Landeleau*, 2002.



Saint Théleau sur son cerf à Plogonnec dans le Finistère (cl. J. Hascoët).

mémoire de son parcours de cette nuit-là que, chaque année, on refait le même chemin en procession en portant les reliques du saint. On retrouve une légende voisine à Lannédern où saint Edern, voulant agrandir sa paroisse, fut aussi arrêté dans sa course nocturne par le chant précoce d'un coq provoqué par la jalousie de sa sœur.

À Landeleau, le cerf apparaît véritablement comme celui qui donne le territoire encore boisé (le saint doit se réfugier dans un arbre) et le motif des chiens lâchés renvoie à celui de la chasse au cerf qui apporte la royauté irlandaise. Il n'y a pas de vieille sorcière se transformant en jeune reine de mai, mais le motif de la sœur apporte la même ambiguïté féminine. Celle-ci qui était venue tenir son ménage (version atténuée pour saint chrétien du motif de l'union avec la reine) se transforme en une partenaire jalouse et malfaisante. Et si cette sœur est anonyme, celle de saint Edern qui joue un rôle voisin s'appelle Genovofa, donc Geneviève ou Guenièvre, à rapprocher de la reine d'Arthur qui figure dans *Gereint et Enid* tout comme dans le roman d'*Yder* (Edern).

La version de la *Vie de saint Lunaire* est plus dépendante de l'hagiographie galloise où le *Livre de Llan Dâv* mentionne le miracle des deux beaux cerfs qui vinrent tirer sous le joug le chariot des saints Telo et Maedoc pour les soulager de leurs corvées de bois, ce qui rappelle le bois de l'essartage miraculeusement jeté à la mer avant l'arrivée des cerfs. Le motif de la corvée de bois qui indique déjà un passage d'une forêt sauvage à une forêt exploitée a été confié au seul dieu chrétien par le rédacteur de la *Vie latine de saint Lunaire* qui fait seulement intervenir l'animal emblématique de la forêt pour consacrer par le labour la disparition de la forêt défrichée. Mais aussitôt le labour accompli, la forêt définitivement détruite, il disparaît à jamais. La domestication n'est qu'apparente ; les douze cerfs ne font que symboliser le don de la terre. Ils ne la délimitent plus vraiment, sinon en la parcourant inlassablement en tirant l'araire, acceptant clairement la dépossession du maître de la sauvage forêt et de ses animaux. Le motif de la peau du cerf découpée en lanières pour tirer l'araire manifeste de manière tout aussi évidente le recyclage du motif car certaines versions de délimitation d'une terre font appel au motif d'une peau d'animal découpée en si fines lanières qu'elles permettent d'encercler un vaste territoire. Outre la célèbre légende antique de la fondation de Carthage par Didon, on mentionnera plus particulièrement la délimitation de Lusignan par Raimondin avec la peau d'un cervidé dans *Mélusine* et le don fait par un comte de Cornouaille armoricaine, tombé de cheval au cours d'une chasse, à l'anachorète Galonius qui l'a soigné : il reçoit comme récompense la pleine propriété de la partie de la forêt et des terres adjacentes qu'il pourra enfermer dans les lanières de sa robe déchirée, chaque lanière ne dût-elle avoir qu'un fil. En revanche, la légende de Landeleau met davantage l'accent sur l'aspect psychopompe du cerf.

Le sanglier

À l'inverse du cochon, sale et méprisable, le sanglier est un animal terrible et respectable. La chasse au sanglier semble cependant avoir été exceptionnelle chez les Celtes antiques, les gibiers courants étant plutôt le lièvre, les oiseaux et surtout les cervidés, et sa part dans l'alimentation presque négligeable. Sa dangerosité lui vaut des métaphores guerrières ; il surmonte les casques de prestige et figure sur les enseignes militaires, et c'est sans doute à ce titre qu'il figure en bonne place dans les mythes initiatiques. Selon l'historien latin Flavius Vopiscus, une druidesse cabaretière de la région de Tongres avait prédit à Dioclétien qu'il deviendrait empereur

après avoir tué un sanglier et c'est pour accomplir cette prédiction qu'il tua le préfet du prétoire Aper (dont le nom signifie « sanglier » en latin). Il est bien possible que ce fut une version d'un mythe gaulois qui sous-tendit la prophétie, auquel cas cela signifierait que la chasse au sanglier occupe un rang supérieur à celle du cerf dans la hiérarchie des mythiques gibiers celtiques.

Le mythe d'une grande chasse au sanglier est présent dans la plupart des contrées celtiques. Celle du sanglier Trwyth qui permet le mariage de Culhwch et Olwen est particulièrement célèbre par sa longueur et sa complexité. La monstrueuse bête finit par s'échapper en plongeant dans la mer. Le pays de Galles connaît aussi la truie Henwynn qu'Artur chercha à abattre pour éviter à la Grande-Bretagne de terribles maux du fait de sa portée, notamment un louveteau, un aiglon et un chaton qui devint le calamiteux Chat de Palug. Mais l'Irlande connaît aussi Triath, l'équivalent du Trwyth gallois, dont le nom signifierait à la fois « sanglier », « roi » et « mer », et des porcs ou sangliers druidiques sortis de l'Oweinagat (« la caverne des chats ») de même que trois oiseaux rouges ravageurs et trois chats druidiques. Medb poursuit ces sangliers, qui détruisaient le blé et le lait partout où ils passaient, jusqu'à la plaine de Mucraimhe, « la plaine du dénombrement des porcs » car les compter constitue le moyen de les exorciser. Une autre trace du mythe du grand sanglier se retrouve en Écosse car la version irlandaise de *l'Historia Britonum* de Nennius appelle le Mur d'Antonin *Cladh na Muice*, « le Fossé du sanglier ». Cela renvoie à l'Irlande, aujourd'hui encore parcourue d'immenses levées de terre qui ont autrefois servi de frontières fortifiées, d'instruments de contrôle du trafic et de marques de prestige politico-religieuses à l'âge du fer. La plus célèbre qui dessine la frontière de l'Ulster, est nommée « le Rempart du Porc Noir ». Il s'y attache une légende d'un maître d'école capable de transformer les hommes en animaux, hases pour les fillettes et chiens de chasse pour les garçonnets. Mais on finit par lui voler sa baguette magique ou bien cette dernière est la possession du prêtre du village ou de la mère d'un des enfants et le maître est métamorphosé en sanglier noir pourchassé sans pitié et ce sont ses traces ou ses coups de boutoirs qui façonnent le grand rempart et les fossés du Porc Noir. Presque toutes les versions situent la fin de la chasse dans l'eau d'un lac, d'un estuaire ou de la mer et plusieurs familles irlandaises qui portent un sanglier noir dans leurs armoiries prétendent qu'un de leurs ancêtres a participé à la chasse. Les traces du mythe sont moins nombreuses sur le continent mais le Trwyth se reconnaît dans le

Troncasino du roman italien de *Gismirante* et dans le marcassin Tortain du *Livre de Carados*, œuvre d'un continuateur anonyme de Chrétien de Troyes tandis que la chasse du Chapalu par Arthur a été localisée en Savoie (au Mont du Chat près du lac de Bourget) ou Pays de Vaud (à la Palud de Lausanne) dès le XII^e siècle, et là encore le monstre poilu finit dans l'eau.

Le rapprochement avec la légende indienne de Visnu permet à C. Sterckx⁹ de penser à une origine indo-européenne des diverses versions celtiques de la chasse au sanglier primordial. Le grand sanglier métamorphosé est le père jupitérien du Mercure celtique (Cian, père de Lugh, qui meurt sous forme de sanglier et est rejeté six fois par la terre ; Gwydion puni par une métamorphose en sanglier et qui suit une laie pour retrouver la trace de Lleu, son fils adultérin, qui a connu une ornithomorphose). Il est affecté à un rôle de bouleversement (ravages sur le froment et le lait) et de formatage (les fossés du Porc Noir) de notre monde. Pour faire cesser son action excessive, il faut le bouter hors de ce monde pour laisser aux humains un espace viable, ce qui amène à le rejeter à l'eau.

Mythes initiatiques et guerriers

Dans le monde-européen, et ailleurs, l'initiation guerrière peut passer par un exploit cynégétique qui permet d'acquérir un comportement de prédateur animal. Le monde germanique où le dieu Odin avait le pouvoir de changer à volonté d'apparence et de forme possédait ses guerriers-fauves, les *berserker*. Selon l'*Ynglingasaga*, ils étaient sauvages comme des chiens ou des loups, forts comme des ours ou des taureaux, et massacraient les hommes sans que le fer, ni le feu ne puissent les blesser. Ils étaient sujets à des accès de fureur animale et la croyance selon laquelle ils pouvaient se transformer en ces animaux transparait en beaucoup de textes. Chez les Celtes, ces transformations animales apparaissent, mais peut-être sous l'influence chrétienne, comme une punition ou une trahison comme dans le lai de Bisclavret de Marie de France. Bisclavret est un seigneur qui se transforme périodiquement en loup et qui est trahi par son épouse qui s'enfuit avec un autre chevalier après avoir dérobé les vêtements qui permettaient à son mari de reprendre sa forme humaine. Acculé par le roi au cours d'une chasse, le loup s'incline devant lui, faisant preuve d'une intelligence qui lui vaut d'être épargné. Vivant dorénavant à la cour, il ne manifeste d'hostilité que face à sa femme dont il arrache le nez et à son nouvel époux. On finit par faire avouer la

⁹ *Sangliers père et fils*, Mémoires de la Société belge d'études celtiques, 8, 1998.

femme qui rend les vêtements et permet le retour du Bisclavret à l'apparence humaine. Le thème est ici à bout de souffle. Même si le loup-garou est un seigneur, donc un guerrier, les raisons de la transformation n'apparaissent pas. Le motif de la chasse permet la rencontre du roi mais il ne se relie pas à l'acquisition d'une qualité guerrière au moyen de la mort d'un animal. Au contraire, ici c'est le loup qui fait preuve d'intelligence humaine, inversant totalement le motif de l'acquisition de l'animalité.

Les transformations en cerf et en biche font aussi partie de la punition de Gwydion et de Gilvaethwy dans la quatrième branche du *Mabinogi*. Elles s'effectuent cette fois par le biais d'une baguette magique et s'accompagnent d'une union sexuelle aboutissant à la naissance d'un faon qui deviendra plus tard un guerrier célèbre. Elles appartiennent à une série de trois transformations animales successives (cerf, sanglier, loup) et on notera que celles en cerf apparaissent en premier, avant le sanglier, autre type d'animal primordial. La liste se limite à des animaux sauvages et les transformations animales de Gwydion et Gilvaethwy se terminent par la naissance de trois jeunes animaux (faon, marcassin, louveteau) vigoureux, très forts pour l'âge qu'ils paraissaient. Math utilise sa baguette enchantée pour ramener les trois petits à une forme humaine, notamment celle d'un adolescent beau, brun et fort. Même si la liste est différente, on peut y voir un équivalent celtique des guerriers-fauves germaniques puisque l'on nous dit explicitement que ces trois jeunes gens nés sous forme animale deviendront des guerriers fameux. C'est dès leur conception qu'ils ont acquis leur nature et leur force animales et non par un exploit cynégétique survenu lors de leur initiation.

La naissance de ces trois guerriers-fauves précède de peu celle de Lleu et de son frère Dylan dans la quatrième branche du *Mabinogi* gallois. La *Vie de saint Eusice* dont nous avons vu au chapitre 6 de la première partie de ce petit traité qu'elle entretient des parallélismes avec le texte gallois peut aussi avoir conservé quelques traces de ces croyances. L'épisode semble avoir beaucoup souffert de la christianisation qui a déterminé de nombreuses inversions, mais il vaut sans doute la peine de le rapporter. Il se déroule à Gemiliacus (« le lieu des jumeaux », ce qui rappelle les deux frères Lleu et Dylan que Math accouche de sa baguette après l'histoire des trois guerriers-fauves) où les parents d'Eusice se sont réfugiés. On notera d'abord, outre le motif du refus du nom qui rappelle avec inversion¹⁰ (ce n'est pas la mère qui refuse qu'il

porte un nom mais le parrain qui refuse de lui accorder le nom que sa mère a reçu l'ordre céleste de lui donner) celui d'Aranrhod refusant de donner un nom à son fils, que l'enfant Eusice est lui aussi marqué par la précocité car il grandit en trois ans autant qu'un autre en sept. Surtout, la *Vie de saint Eusice* introduit dans la période d'enfance (ou d'adolescence si on tient compte du fait qu'il se développe deux fois plus vite que les enfants ordinaires) de son héros des rapports entre ce dernier et les loups. Après l'épisode du nom (ch. 5 et 6), l'hagiographe nous raconte ensuite (ch. 7 et 8) un miracle effectué par l'enfant qui concernait le fils unique d'un villageois tourmenté par un démon et que l'on avait enchaîné pour qu'il ne blesse personne. Le possédé ne cessait de vociférer, *tantôt comme le loup, qui hurle, tantôt aussi comme le chien qui aboie*. Mais lorsqu'Eusice se présente devant lui, l'énergumène se tait et il demande à son père de ne pas permettre qu'il revienne le voir. Le lendemain cependant, Eusice parvient à le mener vers l'église, mais il s'immobilise devant la porte malgré le nombre de ceux qui étaient là et le tiraient et poussaient pour le faire entrer. Eusice parvint alors à le conjurer et à lui ordonner de se montrer dans une forme qui lui permette d'être vu des hommes. Il se montra alors sous l'apparence d'un singe, noir, avec des cornes, des narines recourbées, des mains d'homme mais avec des ongles pointus et recourbés comme ceux d'un aigle, des yeux comme des charbons de feu ardents, tirant souvent une langue de cheval longue et double qui faisait jaillir alentour des étincelles comme le fer enflammé qui vient d'être retiré du feu.

Le démon est ici multiforme, ce qui rappelle les capacités polyvalentes de Lug dont l'ornithomorphose en aigle est aussi connue du *Mabinogi*. Avant sa sortie du possédé, son aspect est celui d'un loup ou d'un chien, la dernière des trois formes des métamorphoses de Gwydion et Gilvaethwy, et on peut y voir un souvenir de l'initiation d'un guerrier fauve. Les étincelles qui jaillissent rappellent aussi certaines des manifestations de fureur de Cúchulainn, fils du Lugh irlandais et parangon du jeune guerrier initié.

Une fois le mauvais démon chassé, le motif du loup ne disparaît pas montrant ainsi qu'il s'agit, parmi les transformations animales potentielles, de celle qui intéresse particulièrement le récit. Le démon aquilin déploie donc ses ailes et s'enfuit mais non sans répandre un nuage dont tomba une épidémie injuste sur tous les hommes, mais aussi les bêtes, les champs et les *naissances* de la terre si bien que la famine survint, la terre demeurant stérile et la pluie ne descendant pas pendant deux ans et trois mois (ch. 8 et 9). C'est le thème du *gaste pays* que l'on retrouve

¹⁰ Le motif a été réécrit en s'inspirant du débat sur le nom de saint Jean-Baptiste (voir le chapitre I de l'*Évangile selon saint Luc*).

aussi dans la troisième branche du *Mabinogi* dont le scénario se retrouve dans les chapitres 13 à 29 de notre texte hagiographique. En attendant, la famine est un moyen de remettre en scène les loups (ch. 9-11). Le père d'Eusice constate que les loups en rage courent çà et là et dévorent qui ils peuvent, que se trouvant sans armes, ni personne pour le défendre, lui et sa famille, car il avait deux tout petits enfants en plus d'Eusice, il vaut mieux s'éloigner en direction d'autres régions mieux pourvues en aliments. Ils se dirigent alors vers les marges sauvages du Périgord et du Limousin. À la nuit, ils aperçoivent dans l'épaisseur des buissons, un arbre élevé au pied duquel ils se reposent. C'est à ce moment qu'une louve sort de la forêt avec ses deux petits pour attaquer ceux qu'elle sent alourdis par le sommeil. Les deux louveteaux s'emparent des petits frères d'Eusice tandis que la louve tire leur mère, la jette à terre et la foule de ses pieds et de ses griffes. Eusice et son père Marcellus, tirés de leur sommeil et frappés de terreur, restent sans réaction. Mais bientôt l'enfant se ravise, recherche sa mère et la découvre dans les fourrés étendue sous les pieds de la louve. Courageusement, il saisit l'animal, lui attache le cou de sa ceinture et lui ordonne de le conduire vers ses louveteaux. Il parvient ainsi jusqu'à l'endroit où les deux petits gisent, endormis et non blessés, aux côtés des louveteaux qui les gardent. Revenant vers ses parents, il s'aperçoit que Marcellus et sa femme ont été capturés par des brigands sortis du Limousin qui les ont chargés de leurs bagages. Les brigands prennent Eusice et ses loups pour un chasseur et ses chiens et, négligeant la mise en garde de l'enfant, l'un d'entre eux envoie une flèche sur un des louveteaux. Le texte paraît alors se contredire, disant, d'une part, que la louve se précipite sur le tireur et lui inflige une blessure mortelle, d'autre part, que sa flèche revient sur lui et le blesse mortellement. Le jeune saint guérit le brigand et accorde à la louve, qui vient de se prosterner devant lui, de regagner les repaires de ses forêts.

Eusice interdit à la louve de toucher dorénavant à des chairs humaines, mais cette touche chrétienne n'empêche pas que l'homme et le loup sont constamment mis sur le même plan. La louve s'attaque à la mère d'Eusice et ses deux louveteaux s'emparent des deux frères. La louve se prosterne devant le saint enfant, comme si elle était un être humain implorant son pardon. Plus, les loups et les brigands sont mis sur le même plan : les uns comme les autres fréquentent les marges boisées qui séparent les territoires (Périgord et Limousin) de deux anciens peuples gaulois, l'attaque des seconds suit immédiatement celle des premiers et le pardon chrétien, fortement souligné par une citation

évangélique (*Évangile selon saint Matthieu*, 5, 45), est accordé aux deux. Le récit est certes très christianisé, mais Eusice apparaît ici comme un maître des loups, qui gardent plus loin (chapitres 17-19) ses troupeaux et s'en prennent à ses ennemis, et ces loups sont assimilés à des brigands par la redondance du récit.

Il y a sans doute ici un souvenir du motif du guerrier-loup de la quatrième branche du *Mabinogi* dont de nombreux autres motifs ont été, parfois lourdement mais presque toujours certainement, christianisés. Certains de ces motifs (croissance rapide, assimilation d'un homme au loup, fonction défensive des hommes et des biens, production d'étincelles...) apparaissent également dans le cas du plus célèbre des jeunes guerriers irlandais, à savoir Cúchulainn qu'on pourrait d'ailleurs considérer comme le modèle de l'initié tant il bouscule la chronologie habituelle par la précocité de ses exploits et aussi par celle de sa mort à 17 ans. Mais on notera que si son premier exploit réside bien dans la mort d'un animal, il ne s'agit pas d'un animal sauvage, mais d'un animal domestique : le chien. Cependant ce chien possède encore par sa férocité et sa force des traits de l'animal fauve puisque l'on précise qu'il est tenu par trois chaînes et qu'il faut trois hommes pour tenir chaque chaîne. Ce chien possède donc la force de neuf hommes !

Le jeune garçon n'a encore que six ans, ce qui ne l'empêche pas d'être supérieur aux 150 autres jeunes compagnons avec lesquels il s'entraîne et même d'en tuer 50 lorsqu'il joue du poing. Un jour que le roi Conchobar est invité à un festin chez le forgeron Culann, il oublie qu'il a permis au jeune homme, qui s'est attardé avec sa balle et son bâton sur le terrain de jeu, de venir au festin. Et il laisse le forgeron lâcher son chien de garde pour la protection de ses bestiaux et troupeaux. Lorsque le garçonnet arrive, il n'interrompt pas son jeu quand le chien s'approche. Lorsque la bête se jette sur lui, il lui lance sa balle dans la gueule avec tant de force qu'elle emporta ses entrailles en le traversant. Selon une autre version, il saisit l'animal à deux mains et le projette contre le pilier avec tant de force que ses membres se séparèrent de part et d'autre. Culann se lamente alors de la mort de son chien qui était son *homme d'escorte, qui était la défense et notre bien et de notre troupeau, la protection de chacune de nos bêtes à cornes, de la plaine et de la maison*. Le jeune garçon réplique que ce n'est pas un problème : il élèvera pour le forgeron un chiot de la même portée et lui-même sera un chien « pour défendre tes troupeaux et te défendre toi-même jusqu'à ce que le chien soit grand et en mesure d'agir ». Le druide Cathbad décide alors qu'il s'appellera désormais Cúchulainn, c'est-à-dire « le chien (*cú*) de Culann ».

Le changement de nom (il s'appelait jusqu'alors Setanta) est caractéristique du changement de statut. Il indique que le jeune garçon a maintenant acquis la nature et les qualités du chien, c'est-à-dire du guerrier car l'animal est en Irlande une métaphore pour le guerrier. *Les guerriers de Munster parcoururent les rangs ennemis de droite et de gauche, tels des chiens au milieu de petit bétail, les traversant, les transperçant, les décapitant...* dit par exemple le récit intitulé *Forbuis Droma Damghaire*¹¹. Le terme doit être d'usage plus large car la carolingienne *Vie de saint Bohaire* (ou Béthaire) traite de chiens enragés et de loups les guerriers prisonniers en compagnie de l'évêque de Chartres. Le chien du forgeron Cullann est domestiqué puisqu'il est tenu par des chaînes et a pour fonction de protéger les troupeaux et leur propriétaire, mais il a gardé beaucoup de sa nature sauvage. On notera donc le caractère plus évolué de la mythologie irlandaise où le modèle initiatique du guerrier n'est plus le loup destructeur de troupeaux comme chez les Germains, mais un chien défenseur du territoire et des biens de populations d'éleveurs.

Il subsiste cependant des références plus archaïques dans le retour du premier exploit militaire de Cúchulainn. Ce dernier est venu défier et affronter les trois fils de Nechta Scene à proximité de leur forteresse, les a tués et leur a coupé la tête. Puis en revenant, il rencontre d'abord un troupeau de daims sauvages dont il capture vivant le plus beau et le lie aussitôt entre les deux brancards de son char, puis une troupe de cygnes dont il s'empare d'une vingtaine et les lie aux cordes de son char. C'est dans cet équipage qu'il rentre triomphalement à Emain Macha : le daim sauvage après le char et le troupeau de cygnes volant au-dessus de lui, et les trois têtes dans le char, animé d'une telle fureur qu'il faut le plonger successivement dans trois cuves d'eau pour refroidir son ardeur guerrière : la première éclata autour de lui, l'eau de la deuxième bouillit à bouillons gros comme le poing et la chaleur ne s'égalisa que dans la troisième.

Finn est beaucoup plus lié au milieu sauvage et à la chasse que Cúchulainn. Il est aussi plus directement lié à la royauté car sa mère était une petite-fille de Nuada et lui-même le fils de Cumall, le Mars Camulos des Gallo-Romains. Il fut élevé dans une loge de chasse des forêts du mont Bloom par deux druidesses qui le nourrirent jusqu'au jour où il eut lui-même la force de chasser. Son premier gibier fut une cane dont il brisa l'aile et les plumes d'un coup de fronde mais il devint très vite un veneur réputé capable de forcer les daims sauvages à la

course. Un jour, Finn et ses hommes levèrent un faon très beau dont ils finirent par abandonner la poursuite. Mais l'animal les suivit, jouant amicalement avec les chiens de Finn et se transformant en une belle jeune fille qui expliqua qu'elle avait été mise sous la forme d'un cervidé pour avoir repoussé l'amour d'un mauvais druide dont le pouvoir cessait lorsqu'elle se trouvait à l'intérieur du fort d'Alvinn où habitent les Fianna. Par ruse, cependant le druide parvient à la faire sortir du fort alors qu'elle est enceinte des œuvres de Finn et à lui faire reprendre sa forme de biche. Au bout de sept ans, alors que Finn chasse sur le mont Gulbain, ses chiens protègent du reste de la meute un enfant qui ressemble à sa femme perdue. Quand il eut appris le langage humain, il leur indiqua qu'il avait coutume d'être avec une biche qui prenait soin de lui. On l'appela Oisín, ce qui signifie *faon*. Oscar, le fils d'Oisín, porte également un nom en lien avec les cervidés. Finn lui-même s'appela d'abord Deimne, un mot qui signifie *certitude*, mais peut aussi désigner un jeune cerf mâle. On voit que Finn est très lié au cerf qu'il chasse régulièrement.

La mère de Finn avait une sœur qui épousa un chef des Fianna d'Ulster, mais à cause de la vengeance d'une fée délaissée par ce dernier, elle fut transformée en chienne et donna naissance à deux limiers, Sclán et Bran, qui devinrent les chiens préférés de Finn, une fois que leur mère eut retrouvé sa forme humaine. Si son nom et ses chasses le désignent d'abord comme un cervidé, Finn se trouve donc également lié à des hommes-chiens par sa famille maternelle.

Une autre chasse eut plus de conséquence pour Finn qui était aimé par les deux filles du forgeron de Cuilinn. Mais l'une résolut d'empêcher sa sœur, laquelle avait déclaré ne jamais épouser un homme aux cheveux gris, de se marier avec Finn. Un jour que le chef des *fianna* poursuivait une biche, celle-ci disparut sur le mont Cuilinn et il se trouva séparé de ses chiens. Il rencontre alors une des filles du forgeron pour qui il plonge dans un étang pour lui rapporter un anneau. Quand il le lui donne, elle se précipite alors dans le lac et disparaît avec l'objet tandis que Finn se trouve transformé en un vieillard aux cheveux gris ridé et sans force. Même Sclán et Bran ne le reconnaissent pas. Les hommes de Finn le retrouvent et se mettent à fouir la montagne à la recherche du palais souterrain de la magicienne. Ils parviennent à la saisir et elle donne une corne à boire à Finn qui lui fait recouvrer son aspect ancien, hors que ses cheveux autrefois jaune d'or restèrent gris d'argent.

Une autre fois, c'est à nouveau un faon que les fils de Midir utilisent pour attirer Finn et ses guerriers jusqu'à leur palais souterrain dans la chaîne

11 Traduction M.-L. Jonval-Sjoestedt, *Revue Celtique*, 1926, §118, pp. 112-113.

de Slievenamon. Le faon est en fait une jeune femme qui doit les attirer pour aider au combat contre les fils de Dé Danann et leur roi Bodb Derg. Oisín, aussi, est attiré dans l'Autre monde par Niamh, une fille de Manannan, ce qui s'accorde bien avec le caractère psychopompe du cerf.

Finn semble aussi en rapport avec les suidés. Il tue la truie Beo, qui ravageait le Munster, à l'aide de la lance que le forgeron Lochan lui a forgée et il rapporte la tête de la bête à ce dernier comme contrepartie de son union temporaire (pour un an) avec une fille du forgeron. C'est aussi la chasse au sanglier, le Vert-Sans-Oreilles du mont Gulbain, que Finn utilise pour provoquer la mort de Diarmaid, son rival dans l'amour de Grainne, car il sait que jeune homme a pour interdit de refuser la chasse aux suidés. Là encore, il s'agit d'un sanglier magique dépourvu de soies, d'oreilles et de queue, qui est en fait un homme transformé, le fils d'un sénéchal tué par Donn, le père de Diarmaid. Il reste certainement ici des traces de mythologie ancienne, car le sénéchal était celui d'Angus le jeune qui habite le Brug na Boyne et il faut l'identifier au fils du Dagda, le Mac ind Oc, qui était l'ancien dieu de la jeunesse et le correspondant irlandais du Mabon gallois qui joue un rôle important dans la chasse du fameux Twrch Trwyth. Le sanglier apparaît ici comme un allié de Finn car le javelot de Diarmaid ne lui fait pas même une égratignure et son épée se brise sans effet sur le dos de la bête. Chargeant, celle-ci renverse Diarmaid mais lui s'accroche, une jambe sur chaque flanc et la tête tournée vers la croupe. Le sanglier fonce vers le bas de la pente jusqu'aux bouches d'Assaroe, faisant trois puissants bonds sans pouvoir se délivrer. Il remonte alors sur la montagne, fait choir Diarmaid et l'éventre tandis que de la garde de son épée brisée ce dernier parvient à porter un coup mortel à la monstrueuse bête. Mais Finn refuse de lui apporter l'eau de la Boyne qui pourrait redonner vie et jeunesse au blessé, ce qui cadre bien avec le tort fait par le père au sénéchal du dieu de la jeunesse.

Le sanglier n'est pas toujours aussi favorable à Finn, mais l'important est pour l'instant que le suidé semble en rapport avec les relations amoureuses de Finn. Le meurtre de Beo lui sert à payer son mariage temporaire, la fin du Vert-Sans-Oreilles, le débarrasse de son rival auprès de Grainne. Au total, il semble que les récits sur Finn s'approchent d'assez près de la formule du *Mabinogi* où la punition de Gwydion et Gilvaethwy impliquent la mise au monde d'un faon, d'un louveteau et d'un marcassin. Ici, les relations sociales sont cependant un peu différentes : Finn est mari d'une biche et son fils porte le nom d'un cerf, ses neveux sont chiens (ce qui rappelle que les

guerriers animaux du *Mabinogi* ont été engendrés par deux frères) et il chasse le sanglier pour ses unions matrimoniales, ce qui diffère certes de la situation du *Mabinogi* mais rejoint celle de *Kulhwch et Olwen* où le héros chasse le sanglier pour épouser une femme dont le nom évoque une blanche biche.

Le thème de la chasse au sanglier revient fréquemment dans le cycle de Finn. Ainsi, le monstrueux sanglier de Formael, sans oreille, ni queue, ni testicules, mais avec des défenses énormes, est finalement tué par Oscar mais après avoir fait de nombreuses victimes parmi les *fiana*, pour lesquelles on chante une lamentation funèbre,

Finn et les Fianna vivent dans la nature sauvage à la manière animale, le modèle étant le cerf et l'ennemi le sanglier.

Combat druidique mythique sous forme animale

Les Irlandais et probablement les Celtes en général distinguaient faiblement le loup et le chien car l'animal possède un caractère guerrier qui assimile l'animal domestique à son camarade sauvage. Le guerrier à nom de chien comme Cúchulainn possède une fureur qui est celle de l'animal sauvage. Nous retrouvons le symbole sous l'aspect de dogue ou de molosse dans *Le siège de Druim Damhghaire* mais aussi sur le chaudron de Gundestrup puisque le personnage qui fait tourner la roue sur la plaque du Taranis peut certainement être considéré comme un équivalent du très puissant druide Mog Ruith, bien connu de la littérature irlandaise.

Le nom de Mog Ruith est probablement à comprendre comme le « maître de la roue », même s'il n'est pas sûr que ce soit une étymologie scientifique. En tout cas, c'est ainsi que le comprenaient les Irlandais médiévaux : *Mog Ruith, c'est-à-dire magus rotarum, car c'est avec des roues qu'il faisait ses augures druidiques*, dit le *Coir Anmann*¹². Selon des traditions plus ou moins christianisées, il aurait fabriqué la roue ramante, qui vient en Europe avant le Jugement dernier. C'est aussi lui qui aurait décapité saint Jean-Baptiste (fêté au solstice d'été) et c'est ce qui a apporté à chaque Irlandais le froid, la faim et la maladie. Dans *Le siège de Druim Damhghaire*¹³, dans laquelle il vient au secours du roi de la province du Munster. Celui-ci a refusé de payer un tribut supplémentaire de 180 12§ 287. Pour le dossier de Mog Ruith, nous renvoyons à l'article fondamental de F. Le Roux : « Le dieu druide et le druide divin », *Ogam*, 12, 1960, pp. 367-373 et aux publications de K. Müller-Lisowski, « Texte zur Mog Ruith Sage », *Zeitschrift für celtische Philologie*, 14, 1923, pp. 145-163. 13 *Forbuis Droma Damghaire*, avec traduction française de M.-L. Jonval-Sjoestedt, *Revue celtique*, t. 43, 1926, pp. 1-123.



La plaque du Jupiter celtique et du maître de la roue du chaudron de Gundestrup. Au registre supérieur : Taranis et le maître de la roue encadrés par les deux dogues femelles. Au registre inférieur : la fuite des brebis magiciennes et le serpent à tête de bélier. Dessin de Vincent Rio.



La plaque de la déesse aux roues à six pétales. Au registre supérieur : la déesse entre deux éléphants. Au registre inférieur : le dogue mâle qui s'avance en premier face aux brebis magiciennes à bec de fer et frange de feu autour du cou. Dessin de Vincent Rio.

vaches que le roi d'Irlande Cormac, dont le troupeau a été décimé par une épidémie, veut lui imposer. Il s'agit de la description d'une guerre druidique, donc particulièrement magique, où les bovidés, la grande richesse des Celtes, constituent l'enjeu central.

Un des points essentiels de l'intervention de Mog Ruith dans *Forbuis Droma Damghaire* consiste à créer magiquement trois féroces chiens de combat destinés à affronter trois magiciennes passées au service de Cormac et qui savent se métamorphoser en de féroces et monstrueuses brebis à bec de fer et franges de feu autour du cou. Lors d'un premier engagement (paragr. 48-50) avec les guerriers du Munster, elles font un massacre qui contraint leurs ennemis à refuser dorénavant le combat. En raison de la dureté des conditions qui leur sont imposées les habitants du Munster engagent le druide Mog Ruith pour contrer la puissance guerrière de ces magiciennes que Cormac a obtenues d'une femme du sidh, une déesse de l'Autre monde, avec laquelle il a accepté de coucher.

Pour s'opposer aux magiciennes, Mog Ruith fabrique magiquement, en trois coups de briquet contre la pierre et en enflammant quelques brins d'amadou, deux petites chiennes et un petit chien mâle qui grandissent progressivement et se dirigent la bouche fermée, pour qu'on ne puisse leur voler leur ardeur guerrière, vers les magiciennes qui se sont transformées en redoutables moutons bruns.

Ce schéma de la création de trois chiens de guerre et de leur croissance rapide paraît représenté sur plusieurs panneaux du décor interne du chaudron de Gundestrup¹⁴. La plaque circulaire du fond du chaudron semble en effet figurer la naissance de trois chiens autour d'un grand taureau en relief, la plaque des trois gros bovidés la croissance des trois chiens et enfin la plaque de la déesse et celle de Mog Ruith le

combat victorieux des trois chiens qui se termine par la fuite des redoutables brebis magiciennes.

Sur la plaque circulaire, le gros bovidé, qui peut figurer l'enjeu de la guerre magique, est entouré de trois petits chiens que l'on peut comprendre comme décrits à trois étapes de leur naissance. Le premier est petit, roulé en boule, juste gravé et à peine visible, comme s'il émergeait du fond du chaudron. Le second est aplati sur le sol, presque sans force. Le troisième court. Nous sommes ici à la phase préalable du développement. Le premier chien, né d'un coup de briquet (comme on allume le feu sous un chaudron) est encore en position fœtale, comme dans le ventre de sa mère ; le second en est sorti, mais il éprouve encore des difficultés à se redresser, en s'appuyant sur ses jambes ; le dernier est déjà plein de vie. C'est bien à une naissance¹⁵ que nous assistons, à celle de trois chiens tout à fait comparables à ceux nés du briquet du médiéval et irlandais Mog Ruith.

Si nous passons maintenant à la plaque des trois gros bovins, nous avons à nouveau l'impression que nous assistons à la traduction iconographique du texte du *Siège de Druim Damhghaire*, quand il nous narre la croissance des dogues magiques créés par Mog Ruith. *Ils n'étaient d'abord pas plus forts que des chiens nouveau-nés, mais à mesure que les brebis s'approchaient d'eux, la force, la taille et l'ardeur batailleuse des chiens croissaient.* Or le panneau figure trois chiens graciles aux côtes saillantes courant au-dessous des taureaux et trois chiens plus gros et vigoureux avec un pelage plus abondant au-dessus.

Et si la taille des chiens a grossi entre le bas et le haut de cette plaque, leur taille a encore augmenté sur les deux où figurent la déesse et le maître de la roue. Là, leur aspect est plus proche de ceux du registre supérieur du panneau aux taureaux. Mais si

¹⁵ On juge de la difficulté d'interpréter une image sans disposer d'un commentaire approprié lorsque l'on sait que J.-J. Hatt lisait une scène inverse, celle de la mort de trois chiens dans un contexte de sacrifice de bovins.

¹⁴ B. Robreau, « Le chaudron de Gundestrup (4) Les chiens de Mog Ruith », *Mythologie française*, 275, juin 2019, pp. 17-20.



Ci-dessus, la plaque des trois gros taureaux du chaudron de Gundestrup avec la scène de la rapide croissance des trois dogues entre le bas et le haut du panneau (dessin V. Rio).

Ci-dessous, la plaque circulaire du fond avec la scène de la naissance des trois chiens de guerre (dessin V. Rio).



le molosse unique, encadré de deux griffons, qui est représenté sous la déesse possède bien la même taille que les deux encadrant la roue jupitérienne, son pelage apparaît différent, plus lisse et plus métallique que celui de ses deux congénères dont les quatre pattes et l'arrière-train sont piquetés de points signifiant peut-être un poil plus long et plus abondant. Or cela correspond avec le texte qui précise que, du briquet, il était né deux chiennes et un chien mâle et que le chien mâle vint en tête au combat *car il convient que l'homme s'avance en premier*.

Il paraît donc vraisemblable que la plaque circulaire du fond et trois des grandes plaques rectangulaires intérieures du chaudron racontent le déroulement d'une même histoire mythique et, même, qu'elles figurent un équivalent protohistorique gaulois de la fabrication des trois dogues magiques nés du briquet du médiéval et irlandais druide Mog Ruith. Il faut donc postuler que le mythe se poursuit sur les plaques de la déesse et de Mog Ruith, ce qui nous permet de comprendre que les animaux présentés par les commentateurs comme des griffons correspondent très exactement aux magiciennes du texte irlandais qui les décrit venant au combat *sous l'apparence de trois moutons bruns. Elles avaient des carapaces de corne, des têtes d'os, des becs de fer qui distillaient des poisons capables de tuer cent hommes dans le combat. Toutes les pointes et les tranchants du monde n'auraient pu couper un poil ou un brin de leur toison*. La mention du bec et de la carapace de corne des moutons du texte irlandais les rapproche très évidemment des griffons combattifs représentés sur le chaudron danois qui constituent des traductions en langage décoratif hellénistique d'ovins fantastiques figurant dans une mythologie protohistorique continentale. En effet, en plus de leurs têtes dures et osseuses, leur peau cornée et leurs becs de fer, *elles avaient la rapidité de l'hirondelle, l'agilité de la belette, la rapidité des oiseaux et étaient capables de tenir tête à cent guerriers à l'heure du combat... Elles avaient trois franges de feu, au flamboiement rouge, autour de leur cou*. La description renforce la ressemblance avec les griffons du chaudron en insistant sur des animaux ailés et surtout sur les franges de feu qui correspondent exactement aux ailes du griffon qui partent de la base du cou.

Le combat entre les chiens de Mog Ruith et les brebis-griffons adverses (paragr. 98-102) se déroule en deux étapes. D'abord les dogues s'avancent, le mâle en premier comme nous l'avons déjà dit, ce qui justifie le registre inférieur du panneau de la déesse où les brebis s'avèrent très combattives par leur attitude. Puis, *les chiens et les moutons se rencontrèrent, le feu*

qui sortait de leur bouche sauta sur les brebis si bien qu'il ne leur resta ni poil ni brin qui ne fût brûlé. Les brebis prennent la fuite, bientôt rattrapées et dévorées par les chiens. Cela correspond au registre inférieur du panneau du maître de la roue où les trois brebis-griffons semblent bien s'enfuir à toute vitesse en s'éloignant vers la gauche au-delà de Mog Ruith. Leur course est seulement interrompue par l'intercalation d'un serpent criocéphale. On doit en effet se rappeler comment est acquise la victoire des chiens de Mog Ruith : par la fabrication à partir d'un briquet et de brins d'amadou de trois chiens qui émettent un flot de feu qui brûle la carapace quasi métallique des brebis. Or nous avons observé plus haut que le serpent à tête de bélier orne de nombreuses extrémités de chenets celtiques et que la forme de cornes recourbées a été aussi adoptée pour des briquets laténiens ou celto-romains par analogie entre les affrontements de bélier et la percussion nécessaire pour obtenir une étincelle de mise à feu. L'intercalation du serpent criocéphale signifie donc sur le chaudron la destruction par le feu des griffons et cette dernière est cohérente avec le placement du reptile exactement sous le personnage auxiliaire de la roue, c'est-à-dire de Mog Ruith¹⁶, pour bien signifier qu'il en est le responsable. La composition graphique permet donc d'exprimer de manière claire par qui et par quel moyen les brebis-griffons sont anéanties.

(à suivre)

16 C'est cette position sous les jambes du tourneur de la roue qui avait entraîné G. Olmsted à identifier ce personnage à Cuchulainn dont la Morrigan, sous la forme d'une anguille, s'enroulait autour des jambes pour le faire tomber dans les récits de *La razzia des vaches de Regamain*, § 6 (éd. Windisch) ou de *La razzia des vaches de Cooley*, § 148 (éd. Best-Bergin).

Chenet gallo-romain à tête de bélier (Orléans)

