

## DES FEMMES CRÉÉES PARFAITES

(Blodeuwedd et Tilottama)

Le *Mabinogi* gallois connaît une histoire de femme, Blodeuwedd, formée à partir de fleurs parce que la mère de l'homme dont elle doit devenir l'épouse a lancé un sort à son fils pour qu'aucune femme humaine ne puisse l'épouser. La femme fabriquée avec des fleurs sera la cause de la mort de son mari, mort qui nous entraînera très loin. Le *Mahâbhârata*, d'un autre côté, connaît plusieurs histoires de femmes créées ad hoc : Lopamudra, dont le nom signifie quelque chose comme "sans nombril" et Tilottama. Cette dernière, qui nous retiendra quasiment seule, est tellement belle que même les dieux détournent les yeux pour la suivre du regard. Les origines des deux femmes galloise et indienne ne coïncident pas et, pourtant, le but de leur création est bien d'apporter la mort à l'époux ou à ceux qui veulent devenir son époux et ensuite de monter dans les airs.

La quatrième branche du *Mabinogi* gallois nous conte l'histoire de Math qui ne peut régner que les pieds posés sur le sein d'une vierge. Gilvaethwy, fils de Don et neveu de Math, s'est épris de la vierge et son frère Gwydion qui, dans la première partie de cette aventure du *Mabinogi*, porte un autre nom, Eveydd, trouve le moyen de fomenter, magiquement contre le royaume du sud, une guerre qui écartera Math de la vierge que Gilvaethwy pourra alors prendre comme femme. En période de guerre le roi n'a pas besoin de poser ses pieds dans le giron d'une vierge<sup>1</sup>. La guerre finie, Math veut mettre les pieds dans le giron de la vierge qui lui annonce d'en chercher une autre car elle est devenue femme. Math apprend et punit ses deux neveux. A l'issue de leur punition, Math cherche toujours une vierge pour mettre ses pieds dans son giron. Gwydion lui propose leur sœur Aranrhod et Math, qui veut vérifier sa virginité, la fait passer au-dessus de sa baguette magique. Aranrhod saute par-dessus et aussitôt laisse tomber deux enfants, l'un grand et blond qui sera nommé Dylan et qui va immédiatement vers la mer dont il reçoit la nature et où il nage comme les poissons les plus agiles, tandis que l'autre, un avorton, est ramassé prestement par Gwydion qui le cache dans un coffre au pied de son lit. C'est de cet enfant dont nous parlerons par la suite.

Le monde indien nous emmène dans une toute autre situation. Hiranyakashipu, chef des Asura, a deux fils qui grandissent également héroïques, l'un et l'autre, et toujours

---

<sup>1</sup> La 4<sup>ème</sup> branche du *Mabinogi* le roi, quand il trône en temps de paix, pose ses pieds sur le sein d'une vierge. Le *Mabinogi* prend cette expression à la lettre : la vierge est en fait la représentation mythologique de la terre qu'il dirige. Le roi d'Irlande a aussi les pieds posés sur le sein d'une vierge quand il siège à Tara, mais cette vierge, c'est la terre d'Irlande. Dans la 4<sup>ème</sup> branche du *Mabinogi*, cette vierge a un nom, Moewin.

d'accord. Ils décident de conquérir les trois mondes et pour se préparer à cette conquête, partent dans la forêt se livrer à une ascèse terrible qui dure longtemps. Ils persévèrent dans leur ascèse en se nourrissant de leur chair même qu'ils offrent en oblation, en se tenant debout sur un orteil... et le mont Vindhya sur lequel ils se sont installés se met à fumer, de façon prodigieuse, à cause de leur ascèse. Les dieux s'épouvantent devant les pouvoirs de l'ascèse des deux Asura et leur envoient divers obstacles.

Tout paraît séparer les deux univers indien et gallois : personnages multiples d'un côté et deux frères seulement de l'autre. La rouerie des frères gallois n'a d'égal que la grande austérité des deux frères Asura aux Indes. La dualité de frères au pays de Galles se résout rapidement. Gilvaethwy disparaît de cette branche du *Mabinogi* après ses aventures animales à titre de punition avec son frère, Gwydion reste seul. Le second duo se résout encore plus rapidement : Aranrhod met au monde deux enfants en sautant par-dessus la baguette de Math ; le premier enfant file vers la mer où il devient véritablement poisson et est même considéré comme dieu des vagues et de la mer puisque son nom était employé poétiquement pour signifier la mer ou l'océan, tandis que le second possède en compagnie de son oncle Gwydion une histoire complexe qui sera l'objet principal de notre comparaison. Alors que ce garçon sans nom (le futur Llew Llaw Gyffes) reste seul, bien qu'accompagné de son oncle, les deux héros indiens se maintiennent dans la dualité. Mais le récit indien insiste bien sur cette dualité qui se traduit par un accord permanent et inviolé entre eux :

*L'un ne mangeait pas sans l'autre, on ne trouvait pas l'un sans l'autre.  
Ils se montraient aimables l'un envers l'autre, ils s'adressaient des paroles agréables  
l'un à l'autre, ils se comportaient de la même manière et à eux deux ne faisaient qu'un.  
(Mahâbhârata I 201 traduction Schaufelberger et Vincent)*

On pourrait dire qu'ils sont unis comme deux doigts de la main. La cause de leur perte sera une femme créée pour la circonstance, comme le *Mabinogi* créera une femme spéciale pour le jeune homme sans nom, élevé et éduqué par son oncle, Gwydion. Deux Asura se disputent une femme et en meurent ; la femme galloise sera cause de dispute et les deux hommes qui se la disputent en mourront. Après cette entrée en matière, voyons la suite des deux récits.

## ***I - Les récits gallois et indien***

La complexité du *Mabinogi* nous oblige à découper les aventures de Llew Llaw Gyffes en plusieurs étapes. Si le récit gallois ne parle pas de conquête du monde, la quête d'un nom, d'un armement de chevalier et d'une femme suffit à nous mener dans un univers étrange, qui mérite quelques commentaires préalables.

## **Le récit gallois : l'éducation de Llew Llaw Gyffes**

Alors que la punition des deux frères est achevée, Math, leur oncle, cherche toujours une vierge pour poser ses pieds dans son giron, quand il trône. Gwydion, avons-nous vu, propose sa sœur, Aranrhod pour vierge remplaçante mais au moment où Math veut vérifier sa virginité, elle laisse tomber deux enfants ; l'un fuit vers la mer, tandis que l'autre, petit avorton, est placé dans le coffre au pied du lit de Gwydion.

Gwydion entend un jour un faible cri dans le coffre, il l'ouvre et en sort l'enfant qu'il donne à une nourrice. Un jour il l'emmène chevaucher avec lui près du château de sa mère. Elle demande à Gwydion qui est le garçon, âgé de quatre ans, mais qui en paraît huit par sa force :

*[Gwydion dit à Aranrhod :] Dieu te donne le bonheur !*

*- Quel est ce garçon qui te suit ? demanda Aranrhod,*

*- Ce garçon, c'est ton fils.*

*- Homme, dit-elle en gémissant, qu'est-ce qui t'a pris de me déshonorer ainsi, en recueillant ma honte et en la conservant aussi longtemps ?*

*- Si c'est en élevant un fils aussi beau que je te fais honte, celle-ci n'est pas bien grande.*

*- Quel est le nom de ton protégé ?*

*- Dieu sait, dit-il, il n'a pas encore reçu de nom.*

*- Eh bien, je lui jette un sort par lequel il ne pourra pas avoir de nom s'il ne le reçoit de moi.*

(Les quatre branches du *Mabinogi*, traduction PY Lambert)

Furieux, Gwydion part avec l'enfant et revient le lendemain par le chemin du bord de mer où l'on trouve algues et varech. Par sa magie, Gwydion fait surgir un navire avec le varech et le goémon et avec les algues fait du cuir de Cordoue, si bien coloré qu'on n'avait jamais vu si beau cuir ; il adapte une voile à son navire et se rend devant le château de sa sœur, château qui donne sur la mer. Du château, on voit l'homme et l'enfant façonner les chaussures, les coudre. Aranrhod s'enquiert de ces hommes et de ce qu'ils font, d'autant que Gwydion a changé leurs visages et leur apparence. Elle demande qu'on lui fasse des chaussures, mais Gwydion s'arrange pour que les tailles ne soient jamais bonnes et que sa sœur vienne elle-même sur le bateau. Au moment où Aranrhod commande ses chaussures, un roitelet se pose sur le bord du navire et l'enfant l'atteint avec son instrument entre le tendon et l'os de la patte. Aranrhod en rit et dit :

*- C'est d'une main sûre que le petit l'a atteint.*

*Gwydion rétorque : Dieu te maudisse, mais c'est un assez bon nom, il s'appellera désormais Llew Llaw Gyffes, c'est-à-dire, Llew-à-la-main-sûre.*

*Aussitôt tout l'ouvrage disparaît et se transforme en varech et goémon.*

*- Dieu sait, tu ne seras pas plus avancé de m'avoir offensée*

*- Mais nous ne t'avons pas encore offensée ;*

*alors il rendit sa forme première à son fils et il reprit lui-même ses propres traits.*

*- Eh bien, dit-elle, je jette sur ce garçon un sort par lequel il ne pourra plus recevoir d'armes, si ce n'est pas moi qui les lui donne. »*

(Les quatre branches du *Mabinogi*, traduction P-Y Lambert)

Puis Gwydion emmène l'enfant à Din-Lleu pour qu'il y apprenne le maniement des armes. Lleu Llaw Gyffes devient un homme mais toujours triste, car, contrairement à ses compagnons, il ne possède pas d'armes à lui. Gwydion l'emmène en mission avec lui et il chevauche jusqu'au château d'Aranrhod. Gwydion change leur aspect et ce sont deux ménestrels, Gwydion, plus sérieux que l'autre. La réception est bonne et ils vont dormir. Au lever du soleil, Gwydion fait appel à ses pouvoirs magiques et suscite de grands bruits de rassemblement avec sons de trompes et de cors. Aranrhod se précipite dans leur chambre et leur demande leur aide, car il y a un nombre incommensurable de navires sur l'océan qu'on n'en voit plus la couleur. Gwydion déclare qu'il n'y a plus qu'à organiser la défense et Aranrhod indique qu'il y a suffisamment d'armes dans le château. Gwydion lui demande de vêtir de ses armes le jeune homme et que d'autres jeunes filles l'aident à s'équiper. Aranrhod s'exécute et, les deux hommes une fois revêtus de leur tenue de combat, Gwydion s'écrie qu'on peut se dévêtir, car il n'y a plus de flotte autour du château. Aranrhod comprend que Gwydion s'est encore joué d'elle et elle lance une nouvelle malédiction sur son fils : « Il ne trouvera jamais de femme de l'espèce qui vit sur cette terre à présent. » Gwydion rétorque qu'il aura une femme malgré tout.

Les personnages du *Mabinogi* portent des noms de dieux celtes : Lleu c'est le dieu gaulois Lug, en irlandais Lugh, nom qu'on trouve aussi en de multiples lieux sous la forme de Lugdunum : Lyon, Laon, Loudun. Din Lleu, nom du château où Gwydion emmène Lleu Llaw Gyffes se former à l'art du combat, se décompose en Lleu, Lugh, et 'din' qui signifie en gallois 'fort' ou 'bourg' comme en français, (Strasbourg) et remplace de façon antéposée le dunum gaulois qui est postposé. Le choix du nom, Lleu à la main sûre ressemble à une épithète du Lugh irlandais, Lugh-à-la-main-longue, qui a même sens. Gwydion est le magicien par excellence et son action magique par deux fois s'explique aisément. Il porte un autre nom au début du récit de la quatrième branche du *Mabinogi*, Eveydd, que certains ont rapproché du dieu gaulois Ogmios. Le magicien Gwydion ressemble beaucoup au dieu magicien irlandais Ogma. Enfin Aranrhod, dont le nom se traduit par 'roue argentée' est la déesse qui représente le côté féminin des divinités invoquées. Lugh, qui en Irlande est le dieu polytechnicien, celui qui connaît tous les métiers, apparaît ici comme en état d'infériorité et Gwydion semble en être son vrai correspondant dans cette branche du *Mabinogi*. Mais comme de nombreux héros mythologiques indo-européens, Lleu Llaw Gyffes paraît le double de son âge : il a quatre ans mais en paraît huit, c'est-à-dire qu'il a l'âge d'être formé pour devenir un vrai guerrier, et selon l'écriture du Moyen Âge, un vrai chevalier. Sa naissance d'une vierge - car Aranrhod est vierge qui enfante tandis que la vierge dans le giron de laquelle Math posait ses pieds est femme sans enfant - et son début de vie en tant qu'avorton sont la cause du déshonneur de sa mère, car il est né d'une vierge ou prétendue telle, devant le roi, c'est-à-dire le maître du monde et en même temps, on ne sait pas vraiment ce qu'il est, avorton, déchet, enfant viable... De la sorte, les trois malédictions lancées par Aranrhod sur son fils visent en réalité son frère Gwydion, qui devra contourner les difficultés qu'elle a ainsi créées. Ces trois malédictions sont situées chacune au niveau de l'une des trois fonctions,

puisque le nom est ce qui donne une existence réelle à celui qui le porte et se rapporte à la première fonction sacrée ; les armes en font un guerrier accompli de la deuxième fonction ; enfin la femme qui assure la descendance marque la troisième fonction productrice. Les trois malédictions tournées, Lleu Llaw Gyffes aura acquis, malgré sa mère, une vie complète dans les trois domaines de la société, et ici il devient impossible de déterminer si cette société est humaine ou divine. Le second terme semble le meilleur bien qu'il soit difficile d'étayer simplement cette affirmation.

### **Le récit indien : la conquête des trois mondes**

Si les personnages gallois sont des représentations des divinités, les deux héros indiens ne sont pas des hommes, mais des Asura, une race qui n'est ni divine ni humaine mais en quelque sorte un intermédiaire et dont le terme est parfois rendu par 'démon'. Quoi qu'il en soit, tous les personnages indiens, dieux, Asura, Rakshasa... ont des comportements humains qui ne laissent pas d'étonner. Nous avons déjà vu que les deux frères, Sunda et Upasunda étaient unis comme les doigts de la main et qu'ils avaient entrepris une ascèse terrible qui terrifie même les dieux, puisqu'elle permet à ceux qui la pratiquent d'obtenir des pouvoirs quasi-divins.

Or leurs pouvoirs deviennent tellement grands que les dieux cherchent à leur faire cesser leur ascèse. Ils les tentent à plusieurs reprises, par des bijoux et par des femmes, mais ils restent fidèles à leur vœu. Par illusion, les dieux leur montrent leurs mères, leurs sœurs, leurs femmes épouvantées par un démon qui les poursuit avec une pique et elles courent en tout sens en criant et en appelant au secours, mais les deux frères ne bougent pas. Alors Brahmâ s'approche d'eux et leur offre un vœu. Les deux frères demandent :

*Alors donne-nous la science de la magie, des armes et de la métamorphose, et rends-nous forts et immortels si tu le veux bien.*

(Mahâbhârata I 201, 19 traduction Schaufelberger et Vincent)

Brahmâ refuse l'immortalité car ils seraient comme des dieux et leur demande de choisir autre chose. Alors les deux frères disent :

*Qu'aucun être vivant dans les trois mondes, à l'exception de nous-mêmes, et qu'aucun objet inanimé ne puisse nous faire du mal.*

(Mahâbhârata I 201, 24 traduction Schaufelberger et Vincent)

Brahmâ accorde la formule proposée bien qu'elle paraisse exclure la mort. Brahmâ parti, les deux Asura mettent fin à leur ascèse et regagnent leur palais. Ils coupent leurs chignons en signe de la fin de l'ascèse et portent couronnes, ornements précieux et vêtements magnifiques. En tous lieux, la ville des Asura était en liesse et célébrait sa joie. La fête à peine terminée, les deux frères lèvent une armée bien entraînée et, pleins d'ivresse guerrière, s'envolent dans les airs à la conquête du ciel d'Indra. Les dieux fuient, Rakshasa, Gandharva et Khrodovasa cherchent à leur résister mais sont vaincus ; les dieux se sont réfugiés auprès de Brahmâ, connaissant les dons reçus par les deux frères. Ensuite, les frères partent avec leur armée conquérir la terre et s'attaquent aux rois et aux brahmanes qui offrent des sacrifices, car ils sont

ennemis des Asura en assurant le service des dieux. Ils tuent les brahmanes qui offrent les sacrifices, ceux qui sont dans les ermitages ou qui étudient les écritures et ils rient car les malédictions des brahmanes en colère ne les atteignent pas. Brahmanes et ascètes fuient la terre. Les deux frères prennent la forme d'éléphants en rut, de lions, de tigres, se rendent invisibles et tuent de mille manières tous les rois et brahmanes qu'ils découvrent. Les offrandes et l'étude des écritures cessent, la terre voit s'arrêter commerce et échanges, les sacrifices et les mariages heureux. L'univers prend alors un aspect atroce et désolé et les habitants du ciel sombrent dans le désespoir à la vue des forfaits de Sunda et Upasunda.

## ***II - Magie et changement de formes***

A première vue, les deux récits n'ont pas de points communs. La multiplicité des personnages du *Mabinogi* masque les rapprochements avec les deux frères indiens. Or les deux récits mettent en jeu la magie pure et simple, en créant l'illusion ou au contraire en n'apparaissant pas aux yeux du commun des mortels.

### ***Pouvoirs magiques et leur usage***

Gwydion est le grand magicien et son art lui sert pour prendre en défaut sa sœur. Il intervient par deux fois auprès d'elle avec le neveu, fils de sa sœur, tous deux transformés dans leur allure et leur comportement. La première fois, Gwydion apparaît en cordonnier qui travaille le cuir de Cordoue, le plus brillamment coloré, et qui l'ouvrage de façon remarquable, puisque tous veulent lui acheter des chaussures. Nous retrouvons cette capacité à produire des articles qui éclipsent tous les autres dans la troisième branche, avec l'histoire de Manawyddan, fils de Lyr. La seconde fois, il se déguise avec l'enfant en ménestrel et, tôt le matin, fait paraître une multitude de navires sur la mer et ainsi il incite sa sœur à leur demander secours, en tant qu'hommes capables de se battre et d'organiser la défense du château. L'art magique a consisté à donner l'illusion d'une réalité pour qu'Aránrhod accomplisse les actes prévus dans ses malédictions : donner elle-même un nom et des armes.

Du côté indien, la magie n'apparaît plus sous cet aspect. Les deux frères ont acquis, par leur vœu accordé par Brahmâ, la science de la magie et de la métamorphose. Ils utilisent ces deux sciences pour conquérir les trois mondes. La description de l'emploi des pouvoirs est beaucoup plus limitée ou si l'on veut l'usage des pouvoirs acquis est moins sophistiqué que dans le récit gallois. Les deux frères se transforment en animaux sauvages : éléphants en rut pour traquer dans les coins, ceux qu'ils font alors descendre chez Yama, le dieu des morts, ou encore en lions et en tigres. La seule magie poussée serait de se rendre invisibles pour découvrir tous les brahmanes qui offriraient encore des sacrifices ou étudieraient les écritures.

Les pouvoirs des deux frères sont identiques pour l'un et pour l'autre qui, tous deux, s'en servent pour une conquête destructrice et sanguinaire des trois mondes. Ces trois mondes sont réduits à deux : le monde d'Indra et la terre. Ils possèdent déjà le monde des Asura. L'océan et la terre forment les dimensions annoncées, tandis que le monde de Yama est noté pour préciser ceux que les deux frères y envoient : brahmanes, rois ou guerriers qui s'opposent à eux, militairement ou religieusement. Néanmoins la terre finit par prendre un aspect désolé et atroce et les habitants du ciel tombent de désespoir à la vue de forfaits des deux frères<sup>2</sup>. Les deux frères indiens s'en prennent à la totalité du monde, tandis que le récit gallois limite son emprise à un seul être : Llew Llaw Gyffes. D'un côté deux frères et de l'autre un couple composé d'un oncle et de son neveu, fils de sa sœur. Les pouvoirs acquis par les deux frères indiens n'appartiennent qu'à l'oncle gallois, qui les utilise à des fins parcimonieuses et dans un but unique précis : que son neveu soit doté comme tous les autres hommes, tous les autres guerriers. Sunda et Upasunda acquièrent des pouvoirs dont ils abusent alors que Gwydion use des siens en homme, plus exactement en dieu. Sunda et Upasunda ont un comportement humain de désir de puissance et de richesses. Gwydion cherche à doter son neveu pour en faire un guerrier accompli, maître d'un royaume, - humain ou divin ? – et il utilise sa puissance pour les stricts besoins de la vie de son neveu.

### ***L'acquisition des pouvoirs***

Nous avons vu plus haut que Llew était le nom gallois du dieu Lug, mais que Gwydion qui possède ses pouvoirs magiques en tant que le plus grand magicien du pays de Galles, en était le vrai pendant : il est capable de devenir cordonnier, d'être marin et de construire un navire auquel il ajuste la voile, il sait être un ménestrel averti qui réjouit la soirée au château d'Aranrhod. Gwydion est bien le digne correspondant de Lugh, par les actes réalisés en faveur de son neveu. Le dieu Lugh irlandais sait tout faire, il est 'samildanach', terme qu'on peut traduire par polytechnicien. Gwydion est l'homme qui sait tout faire.

La question se pose différemment aux Indes où les deux frères ne possèdent pas de pouvoirs spécifiques, mais ils se sont lancés dans une ascèse terrible, des exercices extraordinaires et décrits comme tels : se tenir sur un orteil ! pour obtenir les pouvoirs qu'ils ne possèdent justement pas. C'est devant cette ascèse extrême que tremblent les dieux, car les paroles de tels ascètes, bien qu'Asura, ne peuvent pas rester sans effet. Les illusions n'ayant pas eu d'effet, Brahmâ prend les devants et leur propose de leur accorder un vœu. Ce vœu obtient d'une façon détournée l'immortalité désirée, mais sa formulation n'équivaut pas à l'immortalité. A l'inverse, la mort de Llew Llaw Gyffes ouvre sur l'immortalité, alors que sa mort paraissait tout autant impossible à réaliser.

---

<sup>2</sup> Cf. *Mahâbhârata* I 202, 23 et 26 traduction Schaufelberger et Vincent

## ***Vœu et malédictions***

La magie de Gwydion a permis de contourner les deux premières malédictions de sa sœur Aranrhod, comme les pouvoirs acquis par le vœu concédé par Brahmâ autorisent la conquête sanguinaire des trois mondes. Aranrhod jette trois malédictions à son fils parce qu'il est sa honte pour être né au moment où elle sautait par-dessus la baguette recourbée de Math, son oncle, pour prouver sa virginité, et parce que son frère Gwydion le lui a présenté en face, devant tous les siens. Les deux premières malédictions ont cette particularité de n'accorder à l'enfant le nom ou les armes qu'elle seule confèrera ou donnera. En tant que mère qui refuse de l'être, elle entend conserver ses prérogatives non pas en faveur mais à l'encontre de son enfant. Limitant l'intervention à sa seule personne, elle est certaine qu'elle n'accordera jamais ce qu'il faut à son fils et il faudra la double ruse de son frère pour que le fils obtienne malgré elle ce qu'elle lui refuse : la reconnaissance de sa filiation et les attributs guerriers qui en font un homme et un guerrier accompli. A cet égard, Aranrhod se comporte comme les deux frères Asura, qui sont l'un avec l'autre comme un seul et unique être. Ils s'en remettent à eux-mêmes pour mourir puisque leur vœu exclut la mort venant de quiconque, de même Aranrhod exclut que quiconque puisse octroyer à son fils, ce qu'elle ne lui aura pas donné elle-même.

Le problème indien se déplace, car les deux frères sont prêts d'atteindre par leur ascèse extrême les pouvoirs qu'ils ne possèdent pas et qui feront trembler non seulement les dieux, mais la terre tout entière. Or Brahmâ, qui descend sur terre les visiter, leur accorde ce qu'il demande à l'exception de l'immortalité, car les pouvoirs qu'ils réclament visent à la conquête des trois mondes. La demande est donc modifiée pour intégrer une immortalité déguisée. Et ils demandent :

*Qu'aucun être vivant dans les trois mondes, à l'exception de nous-mêmes, et qu'aucun objet inanimé ne puisse nous faire du mal.*

*Brahmâ répond : votre demande telle qu'elle est formulée, je vous l'accorde volontiers.*

*Cela équivaut à une exclusion de la mort.*

*(Mahâbhârata I 201, 23-24, traduction Schaufelberger et Vincent)*

Le monde indien a bien fait la distinction entre exclusion de la mort et acquisition de l'immortalité. L'épopée sumérienne de Gilgamesh le rappellera avec la plante d'éternelle jeunesse qui n'équivaut pas à l'immortalité, mais qui est donnée en lot de consolation à Gilgamesh : il aurait dû ne pas dormir et il n'a pas réussi l'épreuve d'immortalité chez Utanapishti.

Dans les deux récits indien et gallois, il y a bien correspondance : le vœu de Sunda et Upasunda dans ses deux formulations équivaut aux deux premières malédictions d'Aranrhod. On peut aussi noter qu'Aranrhod est seule et prononce deux malédictions, tandis que les



Asura sont deux frères qui n’obtiennent qu’un vœu, malgré une dualité de formulation. Dans ses malédictions Aranrhod se donnait, à elle seule, le pouvoir de concéder ce qu’elle interdit comme dans le vœu indien, seuls les deux frères peuvent se nuire entre eux, or ils vivent unis et très unis. Si Gwydion tourne les ruses d’Aranrhod, Brahmâ concède les pouvoirs demandés sans ignorer le but de leur possession, mais sans les limiter autrement que par le refus de l’immortalité. La seconde formulation indienne limite la nuisance à la volonté des deux frères, c’est-à-dire qu’ils sont les seuls auteurs potentiels de leur propre mort, alors qu’Aranrhod, en tant que mère, interdit à son fils d’obtenir ce que son oncle voudrait lui donner.

	<i>Mahâbhârata</i>	<i>Mabinogi</i>
<i>Auteur</i>	Sunda et Upasunda	Aranrhod
<i>formule</i>	Un vœu ( <i>en 2 formulations</i> )	Deux malédictions
<i>Sujet</i>	Eux-mêmes	Son fils
<i>But</i>	Qu’ils obtiennent	Qu’il n’ait pas
<i>objets</i>	Les trois mondes	De nom, d’armes, de femme

Ce tableau montre les correspondances en forme d’inversion entre les deux récits. En fait les trois mondes, ciel d’Indra, terre des hommes et monde des Asura, dont seulement deux ont besoin d’être mentionnés correspondent au nom et aux armes qu’Aranrhod doit donner à son fils pour qu’il devienne un guerrier à part entière et à la femme qu’elle lui refuse. Les deux frères veulent devenir les seuls rois du monde, un monde qu’il posséderont entièrement à leur seul profit. Les mondes indiens remplacent le statut social gallois.

Enfin, il faut ajouter que le vœu qui exclut la mort, comme le constate Brahmâ, n’équivaut pas à l’immortalité. Brahmâ accorde une non-mort. Comme nous le verrons avec la mise à mort de Llew Llaw Gyffes, sa mort est une non-mort, puisque frappé, il s’envole sous forme d’aigle. Or les conditions de sa mise à mort, pour une non-mort, sont très complexes, ainsi que nous le verrons plus loin. La non-immortalité n’interdit pas la mort et il faut découvrir le moyen nécessaire à détourner cette non-mort.

### ***III - Blodeuwedd et Tilottama***

Nous nous sommes arrêtés précédemment dans le récit, là où Aranrhod lance sa dernière malédiction à son fils, qu’il ne trouve pas de femme de l’espèce qui vit sur terre à présent, sous-entendu qu’aucune femme terrestre, née d’une femme humaine ne pourra devenir son épouse. Le récit indien, quant à lui, s’était achevé sur la conquête des trois mondes et nous montrait les deux frères jouissant de leurs victoires. Il convient maintenant de les continuer les deux récits.

## **Le récit gallois : Blodeuwedd et la mort de Llew Llaw Gyffes**

La dernière malédiction ne peut être tournée d'un simple point de vue humain puisque aucune femme humaine ne sera jamais l'épouse de Llew Llaw Gyffes. Gwydion et Llew Llaw Gyffes s'en vont donc chez Math demander conseil. Ils se plaignent d'Aranrhod et lui racontent comment ils avaient réussi à tourner les deux premières malédiction. Math dit à Gwydion d'employer ensemble leur magie pour créer une femme à partir de fleurs. Avec des fleurs de chêne, de genêts et de reines des prés, ils créent la plus belle et la plus parfaite fille qu'on puisse imaginer. Ils la nomment Blodeuwedd, c'est-à-dire 'Aspect de fleurs'. Pendant le festin [de mariage], Gwydion demande à son oncle un royaume pour son neveu, car un tel homme ne peut se maintenir s'il ne possède pas un royaume. Math lui accorde un fief (un cantref) où Llew Llaw Gyffes s'installera pour régner.

Un jour Llew Llaw Gyffes part chez Math et laisse sa femme au château. Elle entend le son d'un cor et voit un cerf poursuivi. Elle s'enquiert de qui chasse et voyant que la traque dure jusqu'à la nuit elle décide de faire dormir le chasseur et sa troupe au château, se disant que si son mari apprenait cette situation, il lui reprocherait de ne pas avoir reçu les membres de la chasse. Blodeuwedd et l'homme qui se nomme Gronw Pebyr au cours du repas se plaisent et tombent follement amoureux l'un de l'autre. Le lendemain, ils se concertent pour savoir comment ils pourraient vivre ensemble et Gronw Pebyr déclare que Blodeuwedd doit demander à son mari comment il peut mourir, sous prétexte d'être inquiète de lui. Quand Llew Llaw Gyffes revient, elle prétend qu'elle est inquiète pour sa vie et il lui répond qu'elle n'a aucun souci à se faire. La lance pour le tuer devrait être fabriquée pendant un an et seulement pendant le temps de l'élévation à la messe du dimanche. En outre on ne peut le tuer à l'intérieur ou à l'extérieur de la maison, ni quand il est à pied, ni quand il est à cheval.

- *Mais de quelle façon pourrais-tu être tué ? [dit Blodeuwedd et Llew Llaw Gyffes répond]*  
- *Je vais te le dire : on devrait me préparer un bain au bord d'une rivière, placer un treillis voûté au-dessus de la cuve et le couvrir de chaume de façon bien imperméable. Il faudrait amener un bouc et le placer tout près de la cuve ; je devrais mettre un pied sur le dos du bouc et un pied sur l'autre bord de la cuve. Quiconque me frapperait dans cette position provoquerait ma mort.*

(Les quatre branches du *Mabinogi*, traduction P-Y Lambert)

Elle raconte le tout à Gronw Pebyr qui confectionne la lance pendant un an. La lance fabriquée, Blodeuwedd demande à Llew Llaw Gyffes comment tout ce qu'il lui a dit naguère pourrait se produire. Elle lui propose de préparer elle-même le bain pour qu'il lui montre comment il se tiendrait. Elle prépare le bain et avertit Gronw Pebyr de se tenir à peu de distance du lieu du bain. Llew Llaw Gyffes va dans le bain, en sort, enfile ses braies, prend la position un pied sur le bouc, un sur le bord opposé du baquet et alors surgit Gronw Pebyr qui lui enfonce la lance dans le flanc, si violemment que la hampe saute et que seul le fer reste planté dans la chair. Llew Llaw Gyffes s'envole aussitôt sous la forme d'un aigle, en poussant un cri horrible.

Le récit continue pour raconter comment Gwydion part à la recherche de Llew Llaw Gyffes et comment il le retrouve. Cette partie du récit gallois nous retiendra plus loin mais il faut noter qu'elle n'existe pas dans le conte indien de Sunda et Upasunda. Il existe d'autres équivalences qui seront mises en valeur plus loin.

### **Le récit indien**

Les grands anciens, les rishis, montent au ciel de Brahmâ, qu'ils trouvent entouré de tous les dieux et des brahmanes accomplis qui avaient déjà gagné le ciel. Ils lui racontent par le détail les méfaits de Sunda et Upasunda et ils l'implorant d'agir. Brahmâ réfléchit et ordonne à un dieu, Vishvakarman, de construire une femme sensuelle et désirable :

*Il rassembla avec soin tout ce qu'il put trouver de plus beau dans les trois mondes, êtres vivants ou objets inanimés.*

*Il fit entrer dans la fabrication de son corps mille millions de bijoux et donna vie à cette femme de gemmes, construite belle comme une déesse.*

*(...) Elle surpassait en beauté toutes les femmes dans les trois mondes. Il n'y avait pas un atome de son corps qui ne soit d'une beauté parfaite et le regard ne pouvait s'en déprendre.*

*(Mahâbhârata I 203, 13...17, traduction Schaufelberger et Vincent)*

Puisque façonnée à partir de bijoux rassemblés grain à grain, Brahmâ la nomme Tilottama, "Grain Précieux". Il l'envoie chez Sunda et Upasunda pour les séduire par ses charmes et pour qu'ils se querellent. Elle accepte sa mission et pour honorer les dieux, tourne autour d'eux. Il pousse à Vishnu une tête dans chaque direction et sur Indra naissent sur tous les côtés des milliers de grands yeux énamourés. Tous les dieux avaient le regard posé sur son corps, tant il était parfaitement beau. Quant à Sunda et Upasunda, ils n'avaient plus rien à redouter après avoir conquis les trois mondes et s'être emparé de toutes les richesses des uns et des autres. Ils se promenaient comme des immortels. Un jour qu'ils étaient étendus sur une terrasse installée sur le mont Vindhya, au milieu de femmes, des musiques et des danses, Tilottama, dans une tenue suggestive arrivait lentement en cueillant des fleurs dans la forêt. Les yeux rougis par l'ivresse, ils voient la femme et tous les deux se dirigent vers elle. Sunda saisit Tilottama par la main droite et Upasunda par la main gauche et chacun, enflammé par le désir et l'ivresse dit à l'autre : "C'est ma femme n'y touche pas !" Ils vont saisir leur massue et s'entretuent. Alors les femmes s'enfuient et les Asura en proie à la terreur vont se réfugier dans les mondes souterrains. Brahmâ vient et s'approche de Tilottama pour la féliciter et il lui demande un vœu : elle choisit son amitié. Il lui déclare qu'elle parcourra les mondes que le soleil parcourt, mais son éclat la protégera de tous les regards.

On peut se rendre compte de la simplicité du récit indien par rapport à la complexité du récit gallois. La mort des deux frères apparaît sous un jour très simple et quasiment évident, tandis que la mort inachevée de Llew Llaw Gyffes fait partie d'un cérémonial complexe et étrange.

## **IV - La création des deux femmes**

### **Fabrication**

La demande qui vise à tourner la malédiction ou le vœu est assez semblable dans les deux récits. Les demandeurs se plaignent amèrement de ce qui se passe et le décrivent par le menu. Gwydion se plaint d'Aranrhod, comme les grands anciens racontent avec effarement la tristesse de la terre et les méfaits des deux Asuras. Le personnage visité est dans les deux cas le dieu suprême : Math correspond au Dagda irlandais, avec tous ses pouvoirs divins et ceux de son fils, le Mac Oc. Il réclame ses pouvoirs magiques à Gwydion mais c'est lui qui a l'idée de fabriquer une femme, la plus belle, à partir de fleurs, grâce à leurs pouvoirs magiques conjoints. Chez les Indiens, les Anciens viennent rendre compte des malheurs de la terre à Brahmâ, le plus grand des dieux de la Trimurti. C'est aussi Brahmâ qui a l'idée de créer une femme faite à partir d'éléments non-humains et comme Math se tourne vers Gwydion, Brahmâ demande à Vishvakarman, le grand ouvrier céleste, de fabriquer une femme avec ce qu'il y a de mieux et de plus précieux, pour que sa beauté soit parfaite et sans reproche.

La décision de fabriquer un tel être repose sur deux fondements apparemment différents et pourtant très proches. Math et Gwydion sont deux magiciens, et d'autant plus magiciens que l'époque de la mise par écrit des *Mabinogi* ne permettait pas de nommer les anciens dieux gallois et de leur accorder de quelconques pouvoirs comme tels. Llew Llaw Gyffes ne rappelle Lugh que par son épithète bien précise et Gwydion n'est plus que magicien. Quant à Math, le dieu suprême, il apparaît aussi comme un grand magicien, mais au pouvoir insuffisant à lui seul et qui réclame l'aide à son neveu. Les deux dieux mêlent leurs savoirs pour construire l'être qui n'existe pas sur la terre des hommes. Brahmâ décide seul et ordonne seul la confection d'une femme à la beauté parfaite dont il confie l'exécution à Vishvakarman, celui qui a tout construit. Il y a deux intervenants aux Indes comme au pays de Galles. Le *Mahâbhârata* distingue celui qui ordonne de celui qui fabrique alors que les Gallois ne distinguent pas et unissent les deux forces divines. Aux Indes, tous les dieux sont réunis auprès de Brahmâ puisqu'ils n'ont plus de place pour vivre sur l'un des trois mondes, conquis par les deux frères Asura et ennemis des dieux. Au pays de Galles, les deux dieux se concertent car ils sont les deux seuls protecteurs de Llew Llaw Gyffes que sa mère a abandonné et qu'elle a maudit. La malédiction empêche, non plus les dieux de vivre, mais un seul être de vivre sur terre, normalement dirons-nous, comme un homme ou un roi parfait.

Autant pour Blodeuwedd que pour Tilottama, on peut parler de fabrication plus que de formation ou de création. Blodeuwedd est fabriquée à partir de fleurs, celles de l'époque de la fabrication et sans doute les plus courantes parmi les espèces du pays de Galles. Les fleurs mentionnées ont toutes cette particularité d'être de petite taille ; il en faut donc une quantité

très importante qui n'est pas sans rappeler les millions de millions de gemmes assemblées pour la femme créée aux Indes. Quant à Tilottama, elle est construite avec des bijoux et des gemmes, assemblés minutieusement pour que la perfection soit la règle de sa beauté.

Pourquoi fabriquer une femme à partir d'éléments aussi extérieurs ? Les deux récits en donnent la clé assez simple. Chez les Gallois, la malédiction lancée par Aranrhod interdit à toute femme humaine de devenir l'épouse de Llew Llaw Gyffes ; chez les Indiens, les Asura ont conquis les trois mondes et aucun être vivant qui appartiendrait à l'un de ces trois mondes ne peut plus servir d'appât aux maîtres des lieux qui ont déjà tout pris pour eux et les leurs. La seule solution dans les deux récits reste de fabriquer un être à partir d'éléments à disposition et extérieurs à la malédiction ou aux possessions. Les fleurs galloises font référence à une bonne odeur et à une certaine douceur, tandis que les bijoux indiens ont plus trait au brillant, à l'éclat et à la perfection de la forme. Les deux conceptions sont distinctes mais se rejoignent quant au contenu et au but du récit pour lequel ce type de divergences compte peu.

Tilottama compose aussi l'un des récits étiologiques aux quatre têtes de Vishnu et aux mille yeux d'Indra, le dieu ocellé. La beauté de Tilottama est incomparable et même les dieux n'y sont pas insensibles, pour démontrer, si besoin était, que la fabrication de Vishvakarman était inégalée. Tilottama est aussi belle qu'une déesse et si les brahmanes du *Mahâbhârata* ont beaucoup de mal à résister aux apparences parfaites des nymphes (apsara), qu'en serait-il d'une déesse ou d'une femme aussi belle qu'une déesse ? La beauté de Blodeuwedd ne nous est pas décrite, sinon qu'elle est la femme la plus belle et la plus parfaite. Elle ne manque pas de plaire à Gronw Pebyr du fait de cette perfection de la beauté mais Gronw Pebyr plaît aussi à Blodeuwedd, rencontre fortuite à la suite d'une chasse qui tarde au-delà du coucher du soleil et de la décision de la femme qui pense que son mari n'aurait pas accepté qu'elle laisse passer des chasseurs si tard sans les inviter à se reposer dans son château.

La rencontre de Blodeuwedd et de Gronw Pebyr est inverse à celle de Tilottama avec les deux frères Asura. Blodeuwedd se reproche de manquer aux règles de l'hospitalité en n'invitant pas ce chasseur et la chasse à passer la nuit dans son château, tandis que Tilottama est envoyée en mission, pour troubler les deux frères inhospitaliers. Blodeuwedd qui a décidé en l'absence de son mari, parti chez son grand-père Math, se trouble tandis que Brahmâ décide de l'envoi de la femme à la beauté parfaite pour troubler les deux Asura vainqueurs des trois mondes. Tilottama part quand Blodeuwedd reste. Les deux frères qui cherchent à prendre la femme chacun pour soi s'entretuent quand Llew Llaw Gyffes sera victime de sa femme. La femme fabriquée est cause de mort dans l'un et l'autre récit.

## Deux résultats inverses

La décision de créer les deux femmes reposent sur deux visions opposées : l'une, combler le manque de femme, l'autre, créer un autre désir de femme. Les deux visions se rejoignent et emportent pourtant des mesures identiques. Lleu Llaw Gyffes ne peut obtenir une épouse humaine et la fabrication d'un être à partir de fleurs ou d'autres douceurs est le seul recours. Les démons indiens n'ont pas besoin de femmes et les descriptions de leur vie montrent amplement qu'ils sont agréablement entourés et que tous leurs désirs paraissent comblés. Il faut donc que l'être qui va les troubler leur donne un désir tel qu'ils ne puissent résister. La malédiction galloise crée un vide alors que les deux Asura vainqueurs des trois mondes sont dans une situation inverse de trop-plein. Il faut donc leur proposer un être au-delà de ce qu'ils connaissent et dont la contexture soit telle que le désir les enflamme par la seule vue.

Blodeuwedd est l'épouse Lleu Llaw Gyffes et vit avec lui dans son château ; Tilottama est créée pour le désir ardent et irrésistible des deux frères, mais elle s'avance en cueillant des fleurs en bordure de la forêt. Tilottama n'est encore l'épouse d'aucun des deux frères et ne le deviendra pas alors que Blodeuwedd l'est bien et que les liens de mari à femme existent. La femme qui comble un manque entraîne la mort de son mari, alors que ceux qui ne connaissent aucun manque s'entretuent pour le désir irrépréhensible qu'ils éprouvent également devant l'apparition quasi-divine. Tilottama ne trompe personne puisqu'elle n'est l'épouse de personne, quand Blodeuwedd trompe Lleu Llaw Gyffes avec le chasseur qui a terminé trop tard sa chasse. Les deux frères qui regardent au-delà de la terrasse vers la forêt sont sujets au désir, alors que Blodeuwedd qui entend le son du cor s'informe et ouvre sa maison à l'inconnu, non désirable mais qui le devient, pour répondre aux lois de l'hospitalité. Le rôle de Tilottama est bref tandis que celui de Blodeuwedd dure : le désir est momentané alors que la vie en commun s'étale dans le temps.

	TILOTTAMA	BLODEUWEDD
<i>Création</i>	Joyaux	Fleurs
<i>But</i>	Créer un désir violent	Donner une femme
	Pousser à la mort	Tourner la malédiction
<i>La femme</i>	Avance lentement en bordure de forêt	Pratique les lois de l'hospitalité
<i>L(es) homme(s)</i>	La saisissent	L'épouse régulièrement
	N'en jouissent pas	Couche avec elle
<i>Attitude de la femme</i>	Se fait désirable	S'éprend du chasseur
	Crée la dispute	Trompe son mari
<i>Résultat</i>	Les hommes s'entretuent	L'amant tue le mari
<i>Final</i>	Brahmâ descend féliciter Tilottama	Lleu Llaw Gyffes s'enfuit comme un aigle en s'envolant

Les divers moments concernant les deux créatures sont résumés dans le tableau ci-dessus. Les oppositions apparaissent sur tous les points soulevés. Si Blodeuwedd s'éprend de Gronw Pebyr, le chasseur, Tilottama crée la zizanie entre les deux frères et nous sommes ramenés aux couples du départ. Mais celui du *Mabinogi* a changé : Gronw Pebyr s'oppose à Llew Llaw Gyffes et forme avec lui une paire instable semblable à celle des deux frères qui s'entretuent. Si Llew Llaw Gyffes s'envole sous la forme d'un aigle, et le récit gallois connaît d'autres développements, les deux frères indiens disparaissent immédiatement et en une seule fois. Llew Llaw Gyffes s'envole vers le ciel alors que Brahmâ descend du ciel vers Tilottama. Les deux mouvements se font en sens inverse, car Brahmâ est dieu et le reste, tandis que Llew Llaw Gyffes le devient ou le montre. Les félicitations du dieu indien sont l'opposé du cri de détresse poussé par l'aigle qui s'envole.

Gronw Pebyr mourra aussi de la même mort que celle qu'il a voulu infliger à Llew Llaw Gyffes et aucun de ses commensaux ou vassaux n'acceptera de prendre sa place. La mort de l'amant fait disparaître la nouvelle paire et Llew Llaw Gyffes se retrouve dans la situation comparable à celle qui était la sienne avant la création de Blodeuwedd. La mort des deux frères Sunda et Upasunda restitue aux trois mondes la vie antérieure à la conquête des Asura.

## **V- La fin des héros et héroïnes**

### ***Tilottama, ou tout finit bien***

Le récit indien est simple : les deux frères s'entretuent et Tilottama est félicitée par Brahmâ qui lui accorde un vœu. Elle choisit l'amitié de Brahmâ qui la place derrière le soleil pour que sa beauté ne trouble plus personne. C'est ce que signifie qu'aucun regard ne sera plus posé sur elle, concupiscent ou autre. Le *Mahâbhârata* tire la conclusion apparente de cette histoire :

*Ainsi ces deux frères toujours unis, toujours d'accord, se fâchèrent à cause de Tilottama et s'entretuèrent.*

*C'est pourquoi, ô vaillants descendants de Bharata, je vous dis affectueusement : faites en sorte qu'il n'y ait jamais de division entre vous, à cause de Draupadi, (...).*

*(Mahâbhârata I 204, 25 et 26, traduction Schaufelberger et Vincent)*

Cette morale est une chose, mais les descriptions nous emmènent bien au-delà. La mort des deux frères Asura est conforme à l'idée destructrice de ces êtres qui sont un peu en dessous des dieux et qui sont leurs ennemis. Leur fin repose sur une vue négative du monde,

démoniaque, en quelque sorte, et il est donc impossible à ces êtres opposés aux dieux de bénéficier pleinement des biens qu'ils prétendent posséder par la force, car leur désir est insatiable. Nous le verrons plus loin, mais le lieu de leur dispute mortelle a de l'importance et correspond à une partie de la mise en scène du récit gallois.

### ***Transformation de Blodeuwedd***

Gwydion a retrouvé Llew Llaw Gyffes et part ensuite vers son château. Quand Blodeuwedd l'apprend, elle fuit avec ses suivantes, qui, la peur au ventre, regardent constamment en arrière et tombent toutes dans un lac où elles se noient à l'exception de Blodeuwedd. Gwydion la rattrape et lui dit qu'il ne la tuera pas, il lui fera bien pis : elle partira en oiseau et n'osera plus jamais montrer sa face à la lumière du jour par peur des autres oiseaux et elle continuera à porter son nom, Blodeuwedd, qui désigne dans la langue actuelle la chouette.

Cette courte partie du récit nous montre encore les inversions par rapport à Tilottama. Tilottama est cachée par le soleil, Blodeuwedd est transformée en oiseau de nuit qui n'ose plus montrer sa face à la lumière par peur des autres oiseaux. Nous sommes passés de la lumière du soleil, qui masque la beauté tout en l'éclairant, à la nuit et à la lune qui masquent la honte. Pis encore, le nom continue à porter sa honte alors que Tilottama n'apparaît plus et sa beauté sera celle lumineuse du soleil et éclairera par sa beauté les mondes que l'astre parcourt. La montée au ciel est remplacée par une descente aux enfers avec une non-mort. Tilottama vit l'éternité comme le soleil alors qu'elle a conduit à la mort les deux frères qui pensaient, par leur vœu exaucé, être devenus immortels, par exclusion de leur mort. Blodeuwedd a conduit son mari à la mort ou à ce qu'elle croyait sa mort, car il s'est enfuit sous forme d'un aigle après avoir reçu le coup meurtrier<sup>3</sup>. Comme Llew Llaw Gyffes n'est pas véritablement mort, elle non plus n'a pas à mourir vraiment. Llew Llaw Gyffes devient aigle et elle devient chouette, oiseau de nuit qui a mauvaise réputation et dont on prétend qu'il vit la nuit pas peur des oiseaux de jour, quand l'aigle est l'oiseau réputé voir le soleil en face.

TILOTTAMA	BLODEUWEDD
Fait s'entretuer les deux frères	Fait tuer son mari
Brahmâ vient la féliciter	Fuit avec ses servantes
Vœu accordé par Brahmâ	vengeance de Gwydion
Reste elle-même, parfaite	Est transformée en chouette
Parcourt les mondes avec le soleil	Vit la nuit
Est cachée par le soleil	Se cache des oiseaux de jour
Sa beauté ne trouble plus personne	A peur des autres oiseaux

<sup>3</sup> Ce coup de lance qui atteint Llew Llaw Gyffes ressemble au coup de lance malencontreux qui sera à l'origine de la terre gaste du roman de la Table ronde. Certaines parties des *Mabinogi* sont proches du cycle arturien.



Les mouvements des deux femmes fabriquées sont aussi inversés : l'une monte au ciel diurne quand l'autre vole dans le ciel nocturne. Les deux restent cachées, l'une dans la brillance, celle des gemmes, l'autre dans la ténèbre de la nuit dont on ne sait même pas si la lune l'éclaire. La beauté parfaite est voilée à la face des hommes, la senteur des fleurs qui souvent se manifeste plus fortement la nuit, est devenue chouette par peur des oiseaux de jour.

Blodeuwedd a un sort également contraire à celui de Llew Llaw Gyffes. L'aigle est un oiseau solaire, tandis que la chouette, aux grands yeux, est nocturne. Mais l'état de la chouette est sain, tandis qu'il faut recourir aux médecins pour soigner Llew Llaw Gyffes qui est dans un état physique déplorable, quand Gwydion le récupère sous sa forme d'aigle. Enfin, il faut noter que les oiseaux représentent assez souvent dans les mythes celtiques, irlandais ou autres, les esprits ou les âmes des morts. La chouette, Blodeuwedd, est donc un animal nocturne, des ténèbres, qui a peur des morts et fuit dans l'obscurité où elle se sent plus en sécurité, car les âmes des morts, sous forme d'oiseaux, vivent de jour.

### ***La mort des deux frères Asura et de Llew Llaw Gyffes***

Les deux frères, Sunda et Upasunda s'entretuent avec leurs massues. La fin est rapide, mais leurs noms méritent qu'on s'y arrête un instant. Sunda signifie le "Brillant" et Upasunda, quelque chose comme "le second brillant". Les deux frères portent des noms dans lesquels la référence au soleil et à la lune n'est pas absente, tout comme les deux oiseaux gallois se réfèrent au jour et à la nuit. Les Asura ne sont pas en grande considération et leur désir insatiable de conquête et de puissance ressemble au désir de la richesse : plus on en a, plus on en veut et toute richesse qui passe à portée paraît devoir entrer en complément de celles qu'on possède déjà. Tilottama est maintenant cachée par la brillance du soleil puisqu'elle n'a pas été participante dans ces mondes de celle conjointe du soleil et de la lune, c'est-à-dire des deux frères.

La mort des deux frères résulte d'une dispute pour une femme qu'aucun des deux ne possède quand ils se tuent mutuellement. La mort de Llew Llaw Gyffes ou plutôt ce qui est apparemment sa mort résulte d'un processus compliqué. Voyons en quelques traits. Le premier est celui qui n'a jamais été évoqué auparavant dans le récit : Llew Llaw Gyffes est immortel ou plutôt comme chez les deux frères, la mort est exclue de son sort. "*On ne peut le tuer à l'intérieur ou à l'extérieur de la maison, ni quand il est à pied, ni quand il est à cheval.*" Le meurtre ou la mort violente semblent bien écartés par une telle formule. La mort est exclue et l'immortalité n'est pas acquise. Le vœu reformulé de Sunda et Upasunda est identique en apparence, puisqu'il exclut la mort mais n'accorde pas l'immortalité. Le système compliqué imaginé par le récit gallois : après un bain, un pied sur un bouc et l'autre sur le bord opposé du baquet, sous un treillis revêtu d'un toit de chaume imperméable, le tout installé près d'une rivière, supprime également toute possibilité de mort inopinée. La posture est insensée et qui

s'aviseraient de prendre une pareille attitude pour le plaisir ? Nous sommes en présence de héros invincibles, impossibles à tuer, sauf cas de figure exceptionnel, et qui ont exclu la mort de leur sort. Mais une telle posture doit évoquer autre chose qu'une extravagance dans le récit. Autant la fin des deux frères indiens est rapide et compréhensible, autant celle du héros gallois est complexe.

Les lieux de la mort sont importants dans les deux récits. Nous reverrons un peu plus loin les conditions de mise à mort de Llew Llaw Gyffes. Les deux frères Asura se reposent et se promènent sur une terrasse située sur le mont Vindhya. Ils avaient fait fumer ce mont par leur ascèse terrible et extrême. Mais ce mont représente aussi en quelque sorte un centre du monde, de sorte que les deux frères, de leur terrasse contemplent le monde et voient tout ce qui s'y passe. Les deux frères agissent comme des dieux, entourés de musique et de femmes. L'arrivée de Tilottama est quelque chose d'inattendu et d'insolite puisqu'elle n'appartient pas à l'un des mondes qu'ils ont conquis. En se tenant sur la terrasse, ils voient venir la beauté parfaite qu'ils n'imaginaient pas et dont ils n'avaient pas connaissance. Elle leur sera fatale.

Il est temps de revoir rapidement les conditions nécessaires pour tuer Llew Llaw Gyffes :

*La lance pour le tuer devrait être fabriquée pendant un an et seulement pendant le temps de l'élévation à la messe du dimanche. En outre on ne peut le tuer à l'intérieur ou à l'extérieur de la maison, ni quand il est à pied, ni quand il est à cheval.*

*[Blodeuwedd] - Mais de quelle façon pourrais-tu être tué ?*

*[Llew Llaw Gyffes] - Je vais te le dire : on devrait me préparer un bain au bord d'une rivière, placer un treillis voûté au-dessus de la cuve et le couvrir de chaume de façon bien imperméable. Il faudrait amener un bouc et le placer tout près de la cuve ; je devrais mettre un pied sur le dos du bouc et un pied sur l'autre bord de la cuve. Quiconque me frapperait dans cette position provoquerait ma mort.*

*(Les quatre branches du Mabinogi, traduction PY Lambert)*

Le cas est compliqué car la lance qui doit le percer doit être fabriquée en un an, pendant le temps de l'élévation à la messe le dimanche. Le temps est plus long qu'on ne le pense, car à l'époque de la mise par écrit, l'élévation était faite pour bien montrer au peuple les saintes espèces et le prêtre était prié de les maintenir élevées un certain temps au-dessus des rideaux qui étaient alors tirés et masquaient l'autel. Mais cela ne fournit pas une durée extraordinairement longue et le travail du métal doit être repris quasiment à zéro à chaque fois. La lance paraît avoir deux sens : le second est dû à la christianisation et rappelle la lance qui a percé le côté du Christ sur la croix. On peut y voir ici cette même image puisque Gronw Pebyr frappe au flanc. Mais le sens premier nous approcherait plutôt de la lance, instrument guerrier privilégié du dieu irlandais Lugh, à la fois instrument meurtrier et instrument de grandeur. Lugh en Irlande possède une épithète, Lugh à la main longue, qui désigne en fait le

dieu armé de sa lance. La main habile, qui a envoyé son instrument dans la patte du roitelet, oiseau de la taille d'un passereau, se compare à cette lance qui sera la perte de Llew Llaw Gyffes.

Le treillis voûté recouvert de chaume bien imperméable fait penser à la voûte du ciel, le firmament des Latins, qui maintient comme un mur les eaux d'en bas à l'abri de celles d'en haut. Le toit est à la fois solide par le treillage et imperméable grâce au chaume serré. Les éléments indiqués sont ceux de l'époque, faut-il préciser, et non ceux que nous fabriquerions maintenant. Le baquet du bain sur lequel Llew Llaw Gyffes pose un pied est une image de la terre et le bord constitue le bord du monde des humains, tandis que l'autre pied sur le bouc construit un pont vers le domaine des dieux. Le bouc pourrait remplacer un cerf, image d'un autre dieu, et donc la figure du bouc convenait mieux en raison de la christianisation. La lance qui frappe le côté représente la mort qui frappe tous ceux qui passent du monde humain, au monde des dieux. Llew Llaw Gyffes meurt bien mais sans mourir car il est dieu lui-même, dieu du passage. La hampe de la lance se brise, moins parce que le coup fut violent, ainsi que l'indique le texte, mais parce que la hampe en bois représente la partie humaine qui ne peut franchir la limite terrestre vers le monde divin. Le bois de la hampe, c'est la chair qui dépérit et pourrit en terre. Le fer reste planté et puisque initialement le fer provenait des astres sous la forme de sidérites, il est donc un métal divin qui peut rester fiché dans le flanc du dieu. Puis, il ne faut pas non plus perdre de vue qu'à l'époque de la mise par écrit de ces récits gallois, les lances étaient toutes en fer et qu'il ne paraissait pas possible de présenter un bout de lance autrement qu'en ce métal et qu'en outre, le fait de le forger pendant l'élévation de la messe le dimanche lui conférait un caractère à la fois magique et sacré.

## ***VI - Autres traîtrises mythologiques féminines***

La recherche du moyen par lequel tuer Llew Llaw Gyffes n'est pas sans rappeler le comportement de deux autres héroïnes : Dalila et Kriemhild. La biblique Dalila, soudoyée par les princes des Philistins, demande à Samson de lui indiquer la source de sa force. Kriemhild coud, à la demande de Hagen, sur le vêtement du dessus de son mari une croix indiquant précisément le seul endroit où l'on peut le frapper utilement.

### ***Samson et Dalila***

Samson ne peut vivre sans femme et la dernière est une philistine, Dalila. Mais Samson a des ennemis toujours identiques, les Philistins, qu'il abat en quantité selon le récit biblique. Les princes des Philistins<sup>4</sup> viennent trouver Dalila pour qu'elle obtienne de Samson les raisons de sa force invincible et qu'elle le leur dise.

---

<sup>4</sup> Chaque cité philistine est dirigée par un prince. Il y a cinq cités qui vivent ensemble, mais nous n'avons pas de renseignements suffisants pour nous faire une idée à peu près exacte de leur organisation commune.

Les Princes s'engagent à verser chacun à Dalila un coquet montant d'argent. Elle entreprend Samson sur sa force et l'origine de celle-ci. Samson invente trois motifs qui sont faux et les Philistins, qui attendent dans la pièce à côté, en font les frais les deux premières fois. La troisième fois, il invente un motif étrange : il faut tendre ses cheveux en sept nattes comme s'il s'agissait de monter la chaîne d'un métier à tisser, les fixer au mur solidement avec le clou au moyen d'une cheville. Immédiatement la proposition est mise en application, Dalila crie : "les Philistins sont sur toi" et il casse aussitôt l'entier système. La quatrième fois sera la bonne, car Dalila pleure et se plaint qu'il ne l'aime pas : il avoue alors son état de nazir qui lui interdit, entre autres, de se raser les cheveux. Dalila prévient les Philistins, l'endort et lui rase la tête. Samson qui croit s'en sortir comme les fois précédentes est fait prisonnier. Les Philistins lui crevent les yeux et le mettent à tourner la meule dans la prison.<sup>5</sup>

Dans sa troisième invention sur l'origine de sa force, Samson pouvait prétendre faire de ses sept tresses comme la chaîne d'un métier à tisser à fixer au mur. La Bible fait parler Dalila comme si elle était éperdument amoureuse de Samson et elle lui reproche de la tromper. C'est sa trahison qui lui permettra de toucher une somme de mille cent sicles d'argent de chacun des cinq princes. Véritablement soudoyée, Dalila ne résiste pas à la demande accompagnée d'un paiement d'une forte somme d'argent. L'histoire biblique de Samson a pour but de démontrer que la vaillance d'un homme, qui agit en véritable héros mythique, permet de chasser les ennemis sempiternels des Hébreux, les Philistins. Ces derniers font les frais de toutes les interventions du héros : morts pour donner des manteaux aux garçons de la noce, récoltes brûlées, soldats défaits et tués pour venir le chercher alors que les Judéens sont prêts à le livrer...

Cette recherche d'une vérité qui met en danger celui dont on l'obtient correspond bien au comportement de Blodeuwedd qui obtient de son mari les moyens de parvenir à sa mort. Lleu Llaw Gyffes ne meurt pas, ni Samson non plus. Ces trahisons féminines leur valent seulement la perte momentanée de leur force et même des yeux crevés, mais Samson n'est pas un dieu, ou ne peut plus être considéré comme tel à l'époque de la mise par écrit de ce récit du livre des Juges. Pourtant, de façon surprenante, les Philistins bibliques ne cherchent pas à supprimer immédiatement l'ennemi qui a tué tant des leurs, ils se contentent de le faire prisonnier et de lui crever les yeux. Si Samson n'est pas un dieu, son nom signifie petit soleil et une de ses facéties consiste à emporter de nuit les portes de la ville de Gaza pour les déposer sur la montagne devant Hébron, alors que les habitants de Gaza formaient embuscade pour le surprendre et le tuer au petit jour<sup>6</sup>. Samson fait pendant la nuit ainsi le trajet du soleil nocturne du soleil et le soleil peut de nouveau surgir de la montagne en face d'Hébron et éclairer la plaine côtière de Gaza où le héros était attendu inutilement. Néanmoins, le petit

---

<sup>5</sup> Cf. *Livre des Juges* 16, 4-21

<sup>6</sup> Cf. *Livre des Juges* 16, 2

soleil perd la vue puis la vie à l'intérieur d'un temple : l'intérieur est sombre et la lumière qu'il ne peut plus voir n'y entre que faiblement car les Philistins massés sur le toit pour le regarder exécuter ses pitreries et facéties lui cachent un peu plus la lumière du soleil. Il fait s'effondrer la construction qui tombe sur lui mais il entraîne dans son effondrement tous ceux qui s'y sont rassemblés. L'histoire biblique a transformé Samson en héros de la troisième fonction, productrice au travers de trois femmes, malgré des exploits dont le caractère solaire est loin d'être absent.<sup>7</sup>

On peut supposer, car le récit biblique ne le mentionne pas, que Dalila était l'une des femmes présentes sur le toit du temple pour voir celui qu'elle avait vendu. Ce serait alors un renversement complet du récit de Tilotama dont l'éclat de la beauté est cachée par le soleil : la femme qui est sous la lumière directe du soleil disparaîtrait alors dans les décombres du temple et celui dont le nom signifie soleil, dans la plus complète obscurité, - ses yeux sont crevés et il est dans la partie sombre du temple - meurt de l'usage de sa force. Loin de prendre un essor vers les hauteurs, les deux personnages disparaissent sous la poussière, sous les pierres et sous les décombres d'un temple obscur. Samson n'est qu'un homme pour la Bible et ses proches viennent chercher son corps pour l'enterrer dans le sépulcre de son père. Si trois femmes rythment le cycle biblique de Samson, seule la dernière a un rôle déterminant, mais les écrivains bibliques ne pouvaient se permettre de donner un aspect divin, tant au héros qu'à la femme qui le trahissait. Le héros a donc perdu ses compétences divines pour ne plus avoir de rôle que de juge, dont on peut se demander qu'elle en fut l'importance et le rôle exact à en lire les récits du livre des Juges.

### ***Kriemhild et Hagen***

Une autre comparaison mérite d'être citée. Dans la chanson des Nibelungen<sup>8</sup>, Hagen décide de tuer Siegfried avec l'aval du roi Gunther, pour venger l'offense faite à la reine par Kriemhild, femme du héros. Dans sa jeunesse, Siegfried s'était baigné dans le sang du dragon qu'il avait tué et il en a retiré une peau cornée si dure que le fil des épées ne peut l'entamer. Mais pendant qu'il se trempait dans le sang du dragon, une feuille est tombée d'un arbre et s'est posée sur son dos empêchant le sang de recouvrir cette petite partie du corps. Hagen demande donc à Kriemhild de coudre sur le vêtement du dessus de Siegfried une marque pour qu'il puisse, lui dit-il, mieux le protéger :

*[Hagen dit :] une feuille de tilleul très large lui tomba entre les omoplates. C'est là qu'on peut le blesser, voilà la raison pour laquelle je nourris tant de crainte. Hagen de Tronege dit alors :*

---

<sup>7</sup> Samson n'est pas Héraclès. Mais comme pour ce dernier, les aventures de Samson sont rythmées par une union avec trois femmes.

<sup>8</sup> Cf. la *Chanson des Nibelungen* traduite par D. Buschinger et J-C Pastré, Paris, 2001, Gallimard, Aventure XXX

« Cousez sur son vêtement une petite marque, : je saurai par là où je pourrai le protéger quand nous serons dans la bataille. » Elle s'imaginait sauver la vie du héros ; c'est sa mort qu'elle préparait.

(*La Chanson des Nibelungen* traduction D. Buschinger, quatrains 902 et 903)

En fait la marque servira à viser l'unique endroit où frapper utilement et la Chanson n'hésite pas à indiquer qu'il s'agit d'une perfidie. Hagen frappera et il devra affronter Siegfried qui se redresse l'épieu fiché dans le dos, mais qui ne trouvera plus d'armes pour rendre les coups, ni de bouclier pour se protéger. La lutte aura été chaude pour Hagen près de la rivière auprès de laquelle on avait entraîné un Siegfried assoiffé, au prétexte qu'on avait oublié d'emporter la boisson de la chasse. Cette chasse, en outre, avait vu Siegfried ramener un ours vivant qu'il conduisait devant son cheval et l'animal créa la panique lors de son entrée au camp. L'ours suffisait à manifester la bravoure du héros même dans un monde christianisé. Il remplace le bouc, lui-même animal de remplacement à l'époque de la mise par écrit des *Mabinogi*. Il était difficile de décrire un animal, figure évidente de l'au-delà, ou sa manifestation. Le toit manque, mais le récit allemand se situe dans une forêt dense qui assure un abri contre la chaleur mais assurément contre la pluie.

Enfin, la Chanson des Nibelungen se termine par la mort des Nibelungen dans le palais même d'Etzel, roi des Huns. A la fin des combats, seuls Hagen et Gunther restent encore vivants, mais sont faits prisonniers. Gunther est pourtant aussitôt mis à mort et Hagen meurt des mains mêmes de sa demi-sœur qui prend son épée et lui en assène un coup mortel. Si Gwydion venge Llew Llaw Gyffes en obligeant Gronw Pebyr à prendre la même position et à recevoir le même coup mortel, le coup d'épée donné par Kriemhild à Hagen vaut le coup de lance traîtreusement donné par Hagen à Siegfried. Hagen est enchaîné et ne peut se défendre, tandis qu'avant de recevoir le coup mortel, Gronw Pebyr obtient l'autorisation de placer une grande pierre plate à l'endroit où il sera frappé. Mais la lance de Gwydion perce la pierre, transperce Gronw Pebyr et lui brise l'échine. Si un Hagen borgne donne une bonne image du dieu Odin, la lance de Gwydion rappelle celle du Lugh irlandais et la pierre plate percée de part en part peut être considérée comme une image des pierres tombales, qui reçoivent les corps des défunts, sans empêcher leur fin.

La mort de Siegfried ressemble de près à celle de Llew Llaw Gyffes mais la préparation du meurtre se situe sur un autre registre : une fausse alerte d'ennemis qui s'avancent et qu'il faut aller combattre, ensuite une partie de chasse pour laquelle on a oublié d'emporter la boisson. Siegfried est l'invité quand Gronw Pebyr est lui même l'hôte de la châtelaine. Hagen, qui apparaît comme Odin et en a même parfois la caractéristique avec un œil borgne, est celui qui décide de la mort du héros et qui exécute la décision. Hagen accomplit le rôle dévolu dans le *Mabinogi* à Gronw Pebyr. Pour venger la mort du héros, son neveu, Gwydion mettra Gronw Pebyr dans la même position, Hagen sera tué d'un coup

d'épée par Kriemhild, sa demi-sœur, alors que tous les suivants de Hagen et Gunther seront mort dans un bain de sang. Avant que Kriemhild fasse mettre le feu à la salle du palais où sont réfugiés les Nibelungen, Hagen déclara :

*« Nobles et valeureux chevaliers, que celui qui souffre de la soif boive ici de ce sang. Dans une telle chaleur, le sang est meilleur que le vin. Pour le moment, il ne peut vraiment rien y avoir de meilleur. »*

*(La Chanson des Nibelungen traduction D. Buschinger, quatrains 2014)*

La salle du palais d'Etzel contient tant de guerriers morts et vivants qu'elle en devient une représentation de la Valhöll nordique comme le baquet gallois, nous le verrons plus loin, est une figure de l'océan.

Siegfried est l'image d'un dieu, certainement Freyr, car la seconde partie de son nom s'est écrite Frod, dénomination plus ancienne que l'actuel Freyr. Dans le Skaldskaparmál<sup>9</sup> (Ch VII) est mentionnée la paix de Frodi, paix qui dure dans l'aisance et l'abondance. En outre, Siegfried est le détenteur de l'or des nains lequel sera jeté dans le Rhin<sup>10</sup> sur l'ordre de Hagen et Gunther pour que nul ne puisse le découvrir, ni en profiter. Llew Llaw Gyffes dont la première partie du nom est celle du Lugh irlandais n'en a pas les attributions dans la quatrième branche du *Mabinogi*, puisque sa seule action est de mourir dans une position extraordinaire, comme nous le verrons. Mais Llew Llaw Gyffes incarne lui aussi un dieu qui apparemment s'offre en sacrifice.

### ***Traîtrises qui passent par une femme***

Les deux héroïnes mentionnées ont un rôle opposé : l'une est active et l'autre passive. L'une cherche à savoir, l'autre agit en toute bonne foi. Nous sommes dans les mêmes cas de figure que Blodeuwedd et Tilottama. Blodeuwedd et Dalila sont proches par leur comportement actif pour découvrir le moyen de tuer, l'une, son mari ou de maîtriser, l'autre, son amant. Elles agissent l'une et l'autre, poussées par un ou de tiers, l'amant ou les princes locaux ; Tilottama est passive, car Brahmâ ne lui demande pas une action décisive mais une suggestion qui la fera désirer par l'un et l'autre des deux frères. Kriemhild est passive car elle croit Hagen quand il prétend vouloir mieux protéger Siegfried, son mari, des coups à recevoir pendant les combats qui s'approchent.

La femme est toujours le moyen de la trahison, mais elle n'en est pas nécessairement le moteur. Hagen, figure d'Odin, et Brahmâ agissent pour que la femme accomplisse une action

---

<sup>9</sup> Cf. *L'Edda, récits de mythologie nordique*, traduction de FX Dillmann.

<sup>10</sup> L'opéra de Wagner, l'or du Rhin, est entièrement fondé sur ce récit.

néfaste. Tilottama sera la cause de la dispute des deux frères, la première et la dernière, car ils sont incapables de résister devant la fille créée avec des gemmes et des bijoux. Kriemhild est attachée à son mari et la marque que Hagen demande de coudre sur le vêtement du dessus sera la cause de la séparation finale. Les deux femmes passives voient la mort de ceux ou celui qu'elles ont charge d'attirer ou de défendre et les deux femmes actives conduisent leur mari ou amant à la catastrophe, mais ils en sortiront amoindris, certes, mais encore vivants. Quand le mari ou l'amant est conçu comme un dieu, sa divinité prime la vie de l'homme qu'il assume et qu'on prétend supprimer. Mais, si le dieu, Brahmâ ou Hagen-Odin, est à l'origine de la trahison, les hommes ou autres êtres peuvent mourir immédiatement de cette trahison. C'est pourquoi, on peut affirmer que Samson est l'image d'un ancien dieu que les écrivains bibliques ont gommé par nécessité. Si Siegfried meurt, c'est aussi parce que d'autres récits le font mourir. L'Ynglinga saga, qui raconte la fondation de la dynastie des rois de Suède, fait mourir Frodi et, pendant trois années qui suivent sa mort, les habitants du pays continuent de lui payer leur tribut en le versant par une ouverture pratiquée dans son tombeau.

## ***VII - Départ et retour de Llew Llaw Gyffes et descente de Ganga***

### ***Mort, retrouvailles et vengeance galloises***

Après la mise à mort complexe de Llew Llaw Gyffes, la recherche de l'aigle mérite une description plus succincte.

Gwydion part à la recherche de l'aigle envolé avec le fer de lance au côté. Il arrive au bout de trois jours dans une ferme où le maître lui dit qu'il possède une truie qui part le matin et ne revient que le soir sans qu'on sache où elle va. Gwydion interroge le valet qui ouvre la porte à la truie matin et soir car personne n'arrive à la suivre. Il lui demande de le réveiller avant qu'il n'ouvre la porte à l'animal. De bon matin Gwydion part et suit la truie qui se repaît de ce qui tombe d'un arbre en haut duquel il aperçoit l'aigle. Gwydion se met à chanter des englyns, formules qui ont pour effet d'attirer l'aigle vers le sol où il recouvre sa forme humaine, mais il est entièrement décharné et il faut faire appel à tous les médecins de la contrée pour le soigner.

Gwydion lève alors une armée et se rend au château où vit Blodeuwedd, mais où s'est aussi établi Gronw Pebyr. Ce dernier fuit dans ses terres pendant que Blodeuwedd s'enfuit avec ses servantes. Gwydion va sur les terres de l'amant qui propose de payer un prix de composition, ses terres et leurs habitants ainsi que les trésors qu'il possède, mais Gwydion refuse tout net. Il veut la vie de l'assassin : il mourra dans la même posture que Llew Llaw Gyffes, à cheval sur le baquet près de la rivière. Comme aucun de ses vassaux n'a accepté de prendre sa place, il demande une faveur à Gwydion, de placer une pierre à l'endroit où doit frapper la lance. Gwydion y accède en disant que cela ne servira à rien. Gronw Pebyr met la pierre et Gwydion



le frappe de la lance qui perfore la pierre, le flanc de l'amant et lui rompt l'échine. Il en meurt sur le coup.

Lleu Llaw Gyffes sous forme d'aigle se décharne en haut de l'arbre et les vers qui tombent de son corps nourrissent un animal terrestre, se repaissant de déchets : un porc. Les déchets sont naturellement le fruit de la décomposition des corps des morts enterrés. La truie est ici un animal des ténèbres car, quand Gwydion arrive dans la ferme, le valet lui déclare : « *On ne peut la suivre des yeux et on ne sait quel chemin elle prend, pas plus que si elle rentrait sous terre.* » (Traduction PY Lambert p116) La formule est suffisamment précise pour évoquer le monde infernal, séjour des morts, auprès duquel la truie se repaît, image même de la mort.

Nous avons affaire moins à la mise à mort d'un dieu, qu'au dieu qui conduit les âmes humaines à travers la mort et Lleu Llaw Gyffes est le maître du passage, le psychopompe. La rivière, près de laquelle il faut placer le baquet, constitue la mer circumterrestre qui sépare le monde humain du monde divin. Le bouc deviendrait l'équivalent du serpent de Midgard de la mythologie nordique, serpent qui vit dans cette mer circumterrestre et qui fait le tour de la terre. En s'envolant sous la forme d'un aigle, les Gallois ont évité le catastérisme grec, mais l'oiseau est touché et ne peut pas voler longtemps. Son corps qui se décharne nourrit une truie qui se repaît de vers et de chair décomposée.<sup>11</sup> L'aigle reste néanmoins un oiseau solaire et renvoie au ciel, tandis que les serpents sont des animaux chthoniens qui renvoient vers les enfers, tout comme la remarque du valet de ferme gallois indique le caractère chthonien, voire infernal de la truie, au pied de l'arbre. L'aigle gallois est nettement psychopompe et peut se comparer à Gilgamesh, qui, bien que n'ayant pas obtenu l'immortalité, ni la non-mort, deviendra le grand juge des enfers.

### ***Les parallèles indiens***

La mort compliquée de Lleu Llaw Gyffes possède pourtant un pendant dans le *Mahâbhârata*. Il faut alors faire appel à un autre récit de femme fabriquée : celui de Lopamudra. Une partie d'aventures identiques conduisant à la fabrication de Tilottama est intégrée dans la suite des récits qui mettent brièvement en scène Lopamudra, car elle ne tient pas un rôle important, mais bien plutôt, son mari, Agastya et divers rois. Lopamudra devient

---

<sup>11</sup> L'épopée de Gilgamesh nous montre dans un récit ancien, qui n'a pas été retenu par la version ninivite, la plus connue, un arbre, l'arbre huluppu, transplanté dans le jardin du temple et habité à son sommet par un nid d'aigle et dans ses racines par un repaire de serpents. L'aigle peut être remplacé par l'oiseau Anzû, oiseau sinistre de la mythologie akkadienne et babylonienne, parce qu'il est un véritable psychopompe, et mangeur des âmes des défunts. Son rôle mythique est tel qu'un récit raconte comment il s'empare des tablettes des destins, c'est-à-dire comment il veut décider de lui-même la vie et la mort des hommes, et comment le héros Ninurta doit le combattre pour récupérer ces tablettes qui appartiennent aux dieux seuls. De même que l'aigle gallois est mal en point, de même l'oiseau gigantesque qu'est l'Anzû crée l'ombre partout où il est présent, ombre du mal et de la mort et est mal en point après la victoire de Ninurta.

la femme du brahmane renommé, Agastya, dont les aventures sont peu nombreuses, mais très significatives. Un résumé rapide des aventures qui nous ramènent à Llew Llaw Gyffes peut s'établir comme suit :

Les Kaleya<sup>12</sup> menés par Vritra attaquent les dieux qui, dans ces récits, les repoussent victorieusement. Les Kaleya vont se réfugier dans l'océan et ils décident de s'en prendre de nuit aux ermites et aux brahmanes qu'ils tuent de sorte qu'il n'y a plus de sacrifices sur terre et que les dieux dépérissent. Les dieux vont trouver Vishnu qui leur conseille de détruire l'océan. Les dieux s'empressent auprès d'Agastya, brahmane et ermite renommé par ses exploits antérieurs et mari de Lopamudra, lui qui a notamment empêché le mont Vindhya de grandir exagérément. Les dieux demandent de boire l'océan à Agastya, qui s'exécute et le met à sec. Les dieux peuvent alors massacrer les Kaleya, puis ils demandent à Agastya de recracher l'océan, mais celui-ci répond qu'il ne le peut pas car il l'a déjà digéré, agissant comme dans un autre exploit, la mort de l'Asura Vatapi. Les dieux vont alors chez Brahmâ pour qu'il leur indique le moyen de remplir à nouveau l'océan. (*Mahâbhârata*, III 99 à 102)

Les parallèles entre les deux récits de Sunda et Upasunda d'un côté et la suite des récits avec Agastya sont assez évidents. Les Kaleya, sous la conduite de Vritra, sont les correspondants de Sunda et Upasunda et des Asura que ces derniers mènent à la conquête du monde des dieux et qui y réussissent. Lopamudra est seulement la femme d'Agastya et ne joue aucun rôle ni dans ce récit, ni dans ceux qui suivent. Les Kaleya vaincus se réfugient dans l'océan dont on a vu qu'il constituait une limite pour les deux Asura Sunda et Upasunda. On peut noter aussi les divers moyens ou références contenus dans ce récit et qui constituent autant de parallèles avec le récit de Tilottama : la volonté de conquête du monde des dieux, le mont Vindhya qu'Agastya avait empêché de grandir continûment et le même désastre terrestre et céleste résultant du manque de sacrifice. Le vrai problème devient celui de l'assèchement de l'océan réalisé par Agastya qui l'a entièrement bu et qui ne peut le rejeter pour l'avoir complètement digéré. Le *Mahâbhârata* met alors en scène de nouveaux personnages, dont le roi Sagara, qui, avec ses deux femmes, engendre de l'une un seul fils et 60.000 de l'autre. Ces derniers, conformément à ce qu'avait prédit Shiva au roi, meurent tous ensemble et en même temps. Sagara les avait envoyé chercher le cheval du sacrifice de l'asvamedha alors qu'il avait disparu. Ils le retrouvent dans les mondes inférieurs à côté de l'ermite Kapila. Ils sont tous tués par le regard courroucé de l'ermite au moment où ils allaient emmener de force le cheval. Le *Mahâbhârata* continue les récits rapportant la vie des descendants de Sagara, et notamment celle de Baghiratha qui entreprend une ascèse terrible pour le repos des fils de son aïeul afin qu'ils puissent gagner le ciel.

Voici le résumé de ce récit

---

<sup>12</sup> Les Kaleya sont une dénomination de démons – à défaut d'autre appellation – qui se comparent aux deux Asura, Sunda et Upasunda.

3.107. Bhagiratha, pour le repos de ses ancêtres, entreprend des austérités terribles sur le mont Himavant. Ganga, la rivière céleste, lui apparaît et il lui demande de laver les cendres de ses ancêtres, les fils de Sagara, afin qu'ils puissent parvenir au ciel. Mais Ganga sait que la terre ne pourrait supporter sa chute depuis le ciel ; qu'il demande à Shiva d'amortir la chute. Bhagiratha continue ses austérités sur le mont Kailasa, et Shiva lui apparaît.

3.108. Shiva accepte de recevoir Ganga sur sa tête. Ils vont ensemble au mont Himavant, Bhagiratha invoque Ganga, et la rivière divine plonge du ciel sur la tête de Shiva et se divise en trois. Elle demande à Bhagiratha où elle doit aller, et celui-ci la conduit jusqu'à l'océan où sont les cendres des fils de Sagara. Ganga remplit à nouveau l'océan.<sup>13</sup>

Nous avons quitté Sunda et Upasunda pour rejoindre les cendres des 60.000 fils défunts de Sagara. Ces cendres sont restées dans les mondes inférieurs où ils étaient quand ils ont enfin découvert le cheval du sacrifice de l'asvamedha. Le petit-fils de Sagara, issu de l'autre femme qui n'a eu qu'un enfant, est descendu dans les mondes inférieurs et en a ramené le cheval avec l'autorisation de l'ermite Kapila. Il a laissé sur place les cendres de ses multiples oncles. Néanmoins, on peut noter cet autre parallèle : après la mort des deux Asura, Sunda et Upasunda, tous les autres Asura vont se réfugier dans les mondes souterrains ; vaincus, les Kaleyas s'y réfugient de même.

### **Purifications**

Si nous comparons ce récit indien au *Mabinogi* gallois, nous constatons une fois de plus les oppositions entre les deux récits. Le baquet du bain de Llew Llaw Gyffes empli sous les ordres de Blodeuwedd, c'est l'océan du *Mahâbhârata*, vidé par Agastya. Le baquet est plein pour le dieu gallois qui incarne un ciel vide. Ganga, personnification du Gange, apparaît à Bhagiratha pour remplir un océan vide, comme le baquet doit être placé près d'une rivière, pour assurer son remplissage. La lance qui frappe Llew Llaw Gyffes, c'est le regard de Kapila qui tue d'un coup les 60.000 fils de Sagara. Le tableau ci-dessous met en parallèle les divers événements des deux récits et fait apparaître les moments correspondant aux deux sacrifices : préparatifs, conditions d'exécution et réalisation. La position de Llew Llaw Gyffes paraît bien une position sacrificielle. La recherche du cheval de l'asvamedha renvoie bien au préparatif nécessaires pour tuer Llew Llaw Gyffes dans des circonstances étranges.

---

<sup>13</sup> Ce court passage provient du résumé du *Mahâbhârata*, et peut être consulté sur le site [www.utqueant.org](http://www.utqueant.org)

	<i>Mahâbhârata</i>	<i>Mabinogi</i>
<i>Préparatifs du sacrifice</i>	Océan bu par Agastya	Baquet placé près d'une rivière
	Océan vidé	Baquet plein d'eau
	Recherche du cheval de l'asvamedha	Fer de lance forgé pendant l'élévation
	Regard mortel de Kapila	Coup de lance mortel
<i>Conditions d'exécution</i>	Austérités de Bhagiratha	LLG recherché de G
	Apparition de Ganga	La truie conduit G au pied de l'arbre
	Nouvelles austérités de Bhagiratha	Découverte au sommet de l'arbre
	Apparition de Shiva	Chants pour faire descendre LLG
<i>Réalisation et résultat</i>	Descente de Ganga sur la tête de Shiva	LLG soigné par les médecins
	Bhagiratha conduit Ganga jusqu'à l'océan	Fuite du château et mort des servantes qui se noient
	Ganga remplit l'océan	Gronw Pebyr propose des compensations
	L'eau purifie les cendres des fils de Sagara	Mort de Gronw Pebyr frappé à travers la pierre

Les austérités de Bhagiratha correspondent à la quête de Gwydion qui cherche son neveu envolé sous forme d'aigle. L'apparition de Ganga renvoie à la truie qui conduit Gwydion sous l'arbre où elle se repaît des vers tombés de l'aigle, comme les cendres des fils de Sagara sont restées dans les mondes inférieurs, où les eaux de Ganga les purifieront. Le cheval du sacrifice nous renvoie à la posture incompréhensible de Llew Llaw Gyffes à cheval entre le bord du baquet et le dos d'un bouc. La position entraîne la mort de celui qui la prend ou de ceux qui cherchent une victime sacrificielle. Les nouvelles austérités de Bhagiratha sont le pendant de la découverte de Llew Llaw Gyffes au sommet de l'arbre et sa descente provoquée par Gwydion, au moyen d'englynys, véritables formules ou incantations magiques, renvoie à l'apparition de Shiva qui se propose de recevoir sur sa tête le flot qui comblera l'océan et dont l'impétuosité ne pourrait être supportée par aucun autre être. Les conditions d'exécution du sacrifice ou de ce qui y correspond sont bien réunies : les austérités du successeur de Sagara nous emmènent à la réparation de la mort des 60.000 fils turbulents et brutaux de Sagara ou de la non-mort du héros gallois. Dans les deux cas, la réparation est faite par un tiers, Shiva, à qui Bhagiratha prête un concours bien mince, ou Gwydion, car les deux intéressés, Bhagiratha ou Llew Llaw Gyffes, sont dans l'incapacité d'agir : incapable de supporter le poids des flots purificateurs ou gravement malade. Si Gwydion agit par sa magie, Bhagiratha obtient les pouvoirs nécessaires grâce à son ascèse extrême qui remplace la magie qu'il ne possède pas, mais c'est Shiva, le seul capable d'assumer la proposition de Ganga.

La descente irrésistible du flot purificateur sur la tête de Shiva se compare aux soins des meilleurs médecins réunis pour soigner et guérir Llew Llaw Gyffes. Les médecins sont sûrement une christianisation des *Mabinogi* et on peut penser qu'il ne devait pas y avoir de médecins, mais un autre dieu magicien et médecin, comparable à Shiva, seul apte à recevoir

un tel déluge qui ne peut passer que sur le dessus d'une tête. Mais Ganga demande à être conduit jusqu'à l'océan où le fleuve se divise en plusieurs branches. Blodeuwedd et de ses servantes nous donnent une comparaison avec leur fuite, tandis qu'elles sont apeurées en apprenant l'arrivée de Gwydion qui vient pour la vengeance. Toutes les servantes se noient dans un lac, car la peur au ventre, elles marchent toujours en regardant derrière elles et ne voient pas le lac dans lequel elles se noient. Si l'eau en tombant sur la tête de Shiva se répartit en trois branches, les servantes composent la multiplicité des flots impossibles à recevoir et Blodeuwedd qui évite seule la noyade constitue à elle seule le rapprochement avec l'une des branches de Ganga. Une autre branche de Ganga correspond à la tentative de Gronw Pebyr de fournir toutes les compensations imaginables pour le meurtre de Llew Llaw Gyffes. Mais alors que l'océan se remplit et effectue la purification des cendres des fils morts, Gwydion refuse tout accord et oblige le meurtrier à subir le même sort que son neveu. Si Ganga aboutit bien à l'océan, les démarches du *Mabinogi* obtiennent toutes un refus.

La purification des cendres réalisées par la descente des eaux dans l'océan au fond duquel elles sont restées ensevelies renvoie à la mort de l'amant et à la noyade des servantes du château qui constituent le pendant de l'arrivée de l'eau réparatrice. Dans le récit indien, l'eau comble l'assèchement, dans le récit gallois, l'eau entraîne la noyade ou la mort au-dessus du baquet. Il fallait la disparition des deux trouble-fête pour obtenir la purification de la tentative de meurtre du héros gallois alors que la purification est réalisée aux Indes par l'eau versée sur les cendres de ceux qui ont tenté indûment d'enlever le cheval du sacrifice.

Le dernier élément reste la mort de Gronw Pebyr avec la correspondance donnée par les cendres des fils de Sagara enfin recouvertes par les eaux et donc purifiées. Si les 60.000 fils de Sagara sont morts sous le regard de Kapila qui n'a pas apprécié qu'on le dérange et qu'on s'empare du cheval, sans même lui en demander la permission, ils peuvent désormais monter au ciel, purifiés de leurs actions mauvaises, dues à leur brutalité. Le coup de lance brutal et meurtrier de Gronw Pebyr ne peut être réparé que par un coup de lance identique. Gwydion lui impose donc de mourir dans la même posture que celle dans laquelle il a tué Llew Llaw Gyffes. Le versement de la compensation ou 'wergeld', reconnaissance et aveu du crime, aurait pu éviter la mort de l'assassin. La différence entre Gronw Pebyr et Llew Llaw Gyffes repose sans doute sur une distinction du niveau du divin chez chacun d'eux. Tous les deux sont des dieux, mais ils n'appartiennent ni à la même fonction ni à la même dignité et n'ont pas les mêmes pouvoirs. Gronw Pebyr sait qu'il va mourir et voudrait encore se protéger, puisque nul des siens n'a accepté de prendre sa place. Il demande à Gwydion la faveur de mettre à l'endroit où sera frappé le coup, une grande pierre plate, mais Gwydion, par son coup, perce la pierre et le tue. Gronw Pebyr serait-il un double de Llew Llaw Gyffes ? Llew, par son nom, ressemble au Lugh irlandais, le gallois a la main sûre, l'irlandais, la main longue, mais cette dernière dénomination est visiblement la désignation de la lance que le dieu irlandais tient en main, véritable attribut de sa personnalité divine. Le nom de Gronw Pebyr

pourrait signifier quelque chose comme le ‘porteur de lance brillant, ou très beau’<sup>14</sup>. Nous aurions alors un second personnage qui compléterait le premier pour lui donner une correspondance encore plus proche de son homologue irlandais. Mais ce second personnage brillant ou très beau nous ramène aux deux frères Asura, le brillant et le second brillant. L’oiseau solaire s’est élevé au ciel, la chouette vit de nuit par peur des oiseaux de jour et la lune, le second brillant, est tombée dans l’eau, celle du baquet, mais aussi image de l’océan. Gronw Pebyr serait alors le double du dieu, Lugh, qui présente une double face, agréable, mais aussi une autre face vindicative, comme le démontre le récit des fils de Tuireann.

Comme l’eau conduite par Bhagiratha emplit l’océan et purifie les cendres des fils de Sagara, Llew Llaw Gyffes a un rôle de passeur des âmes et sa position étrange sur son baquet, n’est pas sans évoquer Charon, le nocher des enfers, qui fait passer le fleuve infernal à toutes les âmes des défunts. Les 60.000 fils dont les cendres sont purifiées par l’eau tombée du ciel, peuvent y monter, pendant qu’un Llew terne s’envole et qu’un Gronw brillant tombe dans l’eau du baquet. L’œuvre de Bhagiratha, par le truchement de Shiva, et celle de Gwydion s’opposent, tout en se situant sur le même plan : l’eau de Ganga purifie les cendres des fils qui peuvent monter au ciel et le coup frappé fait descendre l’autre à la mort dans l’eau. Bhagiratha n’est ni Llew Llaw Gyffes ni Gwydion et nous sommes en présence de décalage entre les personnages et d’une distribution des rôles répartis sur des têtes différentes. Il est vrai que la multiplicité innombrable des personnages indiens facilite une distribution bien plus étendue que le petit nombre des personnages gallois. Mais dans cette portion du récit, le rôle de Shiva est exemplaire et malgré sa faible participation au récit, sa position en fait un personnage de premier plan au niveau théologique.

Tilottama et Lopamudra nous ont conduit vers un monde lumineux, car la première se cache derrière le soleil et la seconde exige un lit magnifique, des ors et des colliers de fleurs pour coucher avec Agastya afin de lui donner descendance. Blodeuwedd, odorante par les fleurs qui la constituent comme Tilottama brille par les bijoux qui ont servi à la fabriquer, se transforme en oiseau de nuit, contraire de la brillance du soleil. Mais les héros morts, proches de Blodeuwedd au pays de Galles, sont loin de Tilottama ou de Lopamudra aux Indes. Les cendres des fils de Sagara nous emmènent au monde des morts comme Llew Llaw Gyffes. Sunda et Upasunda sont brillants et le nom de Llew signifie aussi quelque chose comme le brillant tout comme Gronw Pébyr et il devient logique que chaque présentation duelle convoite la même femme qui les fassent disparaître. Tilottama parcourt le ciel avec le soleil qui en masque la beauté, Blodeuwedd vole la nuit pour masquer sa honte.

---

<sup>14</sup> *Gronw* viendrait de *Goronwy* qu’on peut décomposer en *gwr* (homme) et *\*rhone* (mot archaïque pour désigner la lance) ; il serait le porte lance. Quant à *Pebyr*, on peut le faire dériver d’un mot gallois, *pefr* (brillant, radieux [dans le sens de beau]).

## **VIII - Ilmarinen ou la statue d'or sans vie**

Quittons un instant le monde tri-fonctionnel des indo-européens et rejoignons l'épopée finnoise du Kalevala. Elle n'appartient pas au système indo-européen, mais elle propose néanmoins des récits qui s'en rapprochent, même s'il y manque le plus souvent la tri-fonctionnalité, malgré un recours à une triple formulation. La formulation triple n'est pas propre au domaine indo-européen et se retrouve dans toutes les mythologies. La différence se marque par des gradations qui ne sont pas les mêmes. Le Kalevala présente un épisode assez proche des récits de Tilottama et de Blodeuwedd avec la fabrication d'une femme d'or. Il n'y a pas de malédiction ou de vœu à contourner car la malédiction serait plutôt la mort de la première épouse du forgeron.

### **Le récit**

Voyons le récit, tiré du chant XXXVII du Kalevala, qui raconte la fabrication de la femme d'or par Ilmarinen, le forgeron éternel. Les personnages sont peu nombreux. Les deux plus importants sont Väinämöinen, qui n'est ni sorcier, ni chaman, mais un magicien de haute stature et Ilmarinen, le forgeron éternel, qui par sa science magique de forgeron est capable de produire une multiplicité d'êtres et d'objets extraordinaires au moyen de sa forge. Le Nord, Pohja en finnois, est un lieu mythique, une demeure où vivent d'autres grands magiciens, mais considérés comme dangereux. Tuoni ou Tuonela, Mana ou Manala sont autant de noms du séjour des morts, du séjour infernal.

Ilmarinen est allé chercher femme à Pohjola, c'est-à-dire à la Maison du Nord. Il y part et rencontre en chemin son ami Väinämöinen qui vient effectuer la même requête. Ils décident un pacte d'amis et ils se soumettront au choix de la fille sans que le prétendant évincé cherche à la ravir au vainqueur. Mais la fille refuse le vieux Väinämöinen et accepte Ilmarinen qu'elle aide dans les trois épreuves imposées par la mère de la fiancée. Ilmarinen avait forgé un objet magique remarquable, le sampo, moulin qui mout tout ce qu'on lui demande, et il sort de sa forge tous les outils ou les êtres nécessaires aux captures d'animaux infernaux, captures qui constituent les épreuves imposées par la mère de la fille. Il reçoit donc la fille pour épouse et revient avec elle à Ilma où tous sont inquiets de sa longue absence. Ilmarinen achète un esclave, Kullervo, et le donne à sa femme. Celle-ci le reçoit et le met à garder les vaches. Le premier jour, elle lui donne du pain, le blé dessus et l'avoine dessous, des pierres à l'intérieur, et rapidement frotté au beurre par dessus. Kullervo est décontenancé au moment de manger son pain. Un corbeau lui conseille de rassembler les loups et les ours et de revenir avec eux à la ferme. Il revient avec les loups et les ours qui déchirent la fille de Pohja, venue traire ses vaches. Ilmarinen pleure sa femme, puis, décide de se fabriquer une femme dans sa forge. Il met divers ingrédients avec de l'or, de l'argent et du cuivre. Il en sort tout d'abord une brebis avec un poil d'or, un poil de cuivre et un autre d'argent. Tous les assistants s'émerveillent devant cette créature, mais elle ne convient pas au forgeron qui la remet dans la forge. Il y

ajoute or et argent, attise la flamme une nouvelle fois et en tire un poulain encore plus beau que l'animal précédent, crinière en or et tête d'argent, sabots en airain, et tous s'émerveillent encore de cet animal qu'il remet illico dans sa forge. Ilmarinen ajoute encore plus d'or et d'argent et attise une troisième fois. Il en sort une femme tout en or mais les assistants en sont effrayés, sauf le forgeron, qui la prend et la martèle toute la nuit, la fait superbe, avec des yeux magnifiques. Mais la fille ne parle, ni ne bouge. Il la met dans son lit, mais il n'arrive pas à la réchauffer. C'est plutôt son flanc qui devient de glace. Il va donc à Väinölä, la porter à Väinämöinen qui la refuse. Il lui répond :

*Il ne me convient pas non plus  
d'épouser une femme en or,  
une fiancée d'argent. (...)  
Puis Väinämöinen mit en garde (...)  
prononça ces paroles : (...)  
« Gardez-vous bien, pauvres enfants,  
héros qui grandissez encore, (...)  
au grand jamais en cette vie,  
tant que luira la lune d'or,  
d'épouser une femme en or,  
une fiancée en argent !  
l'or exhale de la froideur,  
l'argent dégage des frimas.  
(Le Kalevala, traduction de J-L Perret Chant XXXVII, vers 230 ...250)*

Ilmarinen décide alors de reprendre le chemin de Pohjola, pour demander la seconde fille en mariage. Mais celle-ci refuse de le suivre puisqu'il a perdu l'aînée et elle n'a aucune confiance en lui.

Ici, il n'y a ni malédiction, ni recherche de conquête. La femme, qui a joué un mauvais tour et qui a subi la vengeance de son esclave est morte et est remplacée. L'étonnant de cette histoire consisterait plutôt dans l'incapacité à faire bouger ou parler la femme sortie de la forge. Pour convoler avec la fille de Pohjola, Ilmarinen a forgé une charrue en or et en cuivre pour retourner le champ des vers et des serpents. Sa charrue a tué ces animaux dangereux qui en interdisaient la culture. Ensuite il fabrique un mors en fer pour s'emparer lui-même de l'ours de Mana qu'il ramène vivant à Pohjola. Enfin, il fabrique un troisième objet, un aigle en fer, aigle qui vole et qui obéit aux ordres de son créateur forgeron. Mais l'animal prend même des décisions lui-même, contre le gré de son créateur qui le reprend. Ilmarinen peut, grâce à cet animal fabriqué à la forge par son art et sa magie, s'emparer du brochet qui vit dans le fleuve de Mana. Chacun de ces objets ou êtres a été conçu à l'instigation de la fille de Pohja qui a indiqué à Ilmarinen ce qu'il devait préparer pour réussir l'épreuve à accomplir. Or la femme d'or, voulue directement par le forgeron, ne peut ni parler, ni bouger, son menton ne



s'ouvre pas... Nous voici dans une opposition complète avec les récits précédents, gallois ou indiens. Ce serait plutôt un ratage.

### ***Femme frigide et femmes enflammées***

La femme n'est pas fabriquée pour tourner une malédiction ou une difficulté quelconque résultant d'un vœu consenti, mais pour contourner la mort inopinée de son épouse. Les trois épreuves pour l'obtenir nous ramènent en quelque sorte aux difficultés, rencontrées par Gwydion qui doit contourner la mauvaise volonté de sa sœur pour doter correctement son neveu, ou à l'ascèse entreprise par les deux frères indiens pour obtenir les pouvoirs nécessaires à la conquête des trois mondes. Peu importe les diverses versions recueillies par Lönnrot et le choix qu'il a fait des divers objets tirés de la forge, tant pour la fabrication du sampo que pour la fabrication de la femme d'or. La triplicité des formes est un contenu permanent de tout domaine mythique ou mythologique. Les trois épreuves pour gagner la fille de Pohja sont résolues de façon purement magique. Ilmarinen est le pendant de l'irlandais Goibniu qui était aussi capable de forger, en trois coups de marteau, les lances des Tuatha De Danann qui allaient combattre les Fomoiré. Il plongeait aussi leurs morts dans le chaudron d'immortalité pour leur permettre de reprendre leur place aux combats du lendemain. Mais, Ilmarinen qui a réussi à forger le sampo, qui moud tous les désirs, se révèle, cette fois, incapable de donner vie à la femme d'or qu'il a forgée, alors que Tilottama comme Blodeuwedd reçoivent la vie, comme la brebis et le poulain sont sortis vivants de la forge. Väinämöinen récuse le don que lui fait Ilmarinen de cette femme en or ; il refuse, en conséquence, de lui donner la vie et ne cherche même pas à la lui conférer, moins parce que ses pouvoirs ne le lui permettent pas, que pour ne pas s'encombrer d'une matérialité inutile : une femme en or, plus statue juste bonne à vendre aux riches, que femme à vivre. Tilottama était fabriquée à partir de bijoux et de gemmes, Blodeuwedd de fleurs, la femme forgée par Ilmarinen est en or. Tilottama et Blodeuwedd sont magnifiques et parfaites, tandis qu'Ilmarinen crée un être qui effraie les assistants, c'est-à-dire ceux qui sont présents au moment où il sort la chose de sa forge. Or les deux premiers essais vivants mais récusés par le forgeron qui ne souhaite pas ces êtres, sont admirés de tous. La femme d'or est fabriquée en deux fois : d'abord Ilmarinen la sort de la forge et ensuite la martèle pour lui donner sa forme féminine définitive. La femme d'or se compare dans le Kalevala à la fabrication du sampo, puisque Ilmarinen en sort plusieurs objets précieux ou des animaux vivants, notamment une vache qui se couche et dont les pis répandent le lait par terre. Tous ces objets ou animaux sont systématiquement jetés de nouveau dans la forge, attisée encore plus fortement. La femme d'or sui le même schéma.

Bien entendu, une femme d'or qui ni ne parle, ni ne se meut pas, ne peut pas monter au ciel et c'est pourquoi Väinämöinen lui refuse toute vie. Son discours aux jeunes déclare même : « Tant que luirait la lune d'or, » pour montrer qu'une telle épouse n'est pas faite pour

l'homme et que malgré sa beauté et son attrait, elle n'est qu'une statue, sans vie, tout juste bonne à vendre à des riches qui se la disputeront. La femme forgée ne peut engendrer la mort de son forgeron et magicien, mais elle est née pour compenser la mort de la femme du forgeron. Elle est un échec qui ne fournit de moyen ni de tromper ni de tuer. La femme qui complète ou crée le trop plein n'a pas sa place dans l'épopée finnoise. Quant à la femme de remplacement, elle n'accomplit pas son objet et Ilmarinen cherche plutôt à s'en débarrasser en l'apportant à Väinämöinen. L'or et l'argent qui ont servi à concevoir cet être sans vie, destiné à remplacer celle qui est morte, nous ramènent bien entendu au soleil et à la lune que sont Sunda et Upasunda, ou aux deux oiseaux nocturne et diurne que sont Blodeuwedd et Llew Llaw Gyffes.

Coup de lance mortel ou tromperie, dans le Kalevala, sont intervenus avant la fabrication. La tromperie est due à la facétie déplorable, de la femme du forgeron, mais digne d'une fille de Pohja, envers le jeune esclave Kullervo, qui a reçu de son père des pouvoirs extraordinaires. Son père l'a vendu pour ne plus avoir à charge cet enfant qui commet des méfaits en raison de pouvoirs qu'il ne sait contrôler. Kullervo est un être extraordinaire, tout comme Llew Llaw Gyffes ou les deux frères Asura. La femme en or est conçue pour combler un vide, mais elle ne le comble ni ne crée de trop plein. Elle ne remplit pas la fonction pour laquelle elle a été créée. Väinämöinen n'est pas un compère qui tenterait de ravir quelque exploit ou quelques biens à Ilmarinen ; il se comporterait plus comme Math vis-à-vis de Gwydion. Ces deux héros du Kalevala sont plus proches de dieux disparus que de figures purement chamaniques. Pour la fabrication du sampo, Väinämöinen et d'Ilmarinen ont plutôt uni leurs capacités, mais pour la fabrication de la femme d'or, leurs magies ne s'ajoutent pas, comme celle de Gwydion à celle de Math, ou la volonté créatrice de Brahmâ à la capacité opératrice de Vishvakarman. La femme d'or délaissée, il ne restera personne à sauver. Ilmarinen partira confus vers Pohjola demander la main de la cadette qui refusera puisque le mari n'a pas su garder l'aînée.

Enfin, si Llew est le nom du dieu irlandais Lugh, le brillant, la femme en or porte une brillance que ne possède pas Ilmarinen, souvent représenté lui-même noirci par le charbon et le travail de sa forge, ou bien la barbiche mal peignée et le bonnet de travers. La main d'Ilmarinen à la forge est longue et habile, comme Llew a la main sûre ou Lugh à la longue main. Mais la main d'Ilmarinen lui a fait défaut et il n'a pas été capable de conférer vie à son œuvre, à la femme de remplacement. Le forgeron éternel n'a pas la même réussite personnelle que la réussite de Brahmâ pour les mondes des dieux et des hommes ou celle, plus mitigée, de Math et Gwydion, pour Llew Llaw Gyffes.

## **IX - Femmes nées pour une trahison**

Le mythe gallois de Blodeuwedd nous a montré une suite de trois événements que nous avons retrouvé de façon partielle dans les autres récits mythologiques auxquels nous l'avons comparé. Les mythes qui ne contiennent pas un mythe d'origine commence le plus souvent par une transgression qu'il faut conjurer et, au moyen de récits qui nous paraissent complexes, aboutissent à une restauration des relations, mais sur des bases nouvelles. Tous les mythes ne s'achèvent pas sur un nouveau départ qui justifierait le recommencement de la même histoire. La quatrième branche du *Mabinogi* nous a emmené très loin, jusqu'à la mort du héros, plutôt non-mort qui nous a dévoilé son rôle de psychopompe. Ce rôle, il le possède depuis le début du récit, mais il a été entièrement occulté par sa naissance inattendue et par les difficultés créées par sa mère, qui refuse d'être sa mère. Les récits indiens font mourir les héros mais ils ne sont plus sur le même plan, car ce sont les héros qui sont à l'origine de la transgression. Quand la femme est l'actrice de la transgression initiale, elle ne peut même plus être remplacée, comme nous l'a montré le Kalevala. La transgression amène à la trahison qui va conduire les héros à leur perte. Mais la perte sera l'occasion de retrouver l'équilibre rompu. Les récits indiens de Tilottama ou de Baghiratha nous invitent à un retour à la norme antérieure. Les Asura vaincus, le monde redevient le triple monde ; Ganga qui descend du ciel rétablit l'océan qui manquait depuis qu'Agastya l'avait bu et digéré ; les nombreux morts sont purifiés et peuvent parvenir au ciel. Ni le *Mabinogi*, ni le Kalevala ne nous ramènent à l'état antérieur. Le *Mabinogi* va plus loin et nous fait entrer dans le monde des morts alors que le récit de Tilottama nous faisait monter au ciel à la suite du brillant et du second brillant, Sunda et Upasunda, Asura certes, mais déjà images, avons-nous dit, de la lune et du soleil. Les fils de Sagara sont les seuls purifiés. Le monde des morts nous ramène à la vision mythique d'un monde composé de trois étages, dont l'image, combien parlante du *Mabinogi* quoique restreinte et limitée à la taille du pays de Galles, bien étroit, invite à voir dans le roi qui règne, quelle que soit l'immensité ou la petitesse de son royaume, un roi de l'univers, et le petit héros gallois règne sur les trois mondes, non selon la vision indienne, mais selon une vision celtique, sur le monde d'en haut et des dieux, ainsi que sur le monde des hommes et enfin sur le monde des morts, au travers des âmes qu'il transporte jusqu'à en souffrir et à en perdre sa substance.

### **Transgressions et réparations**

La transgression n'est pas commise par les mêmes acteurs : par le ou les héros, par une femme qui a une relation étroite avec le héros. La transgression se situe sur un plan différent selon celui qui la commet. Elle englobe la totalité du monde vivant, elle restreint les moyens de vie, ou encore elle ne permet plus la vie antérieure.

La mère de Llew Llaw Gyffes peut bien maudire son fils, son oncle et son grand-père pourvoient aux besoins de l'enfant. Gwydion contourne les malédictions maternelles par sa magie propre et la dernière malédiction sera déjouée par les deux plus grands magiciens du monde. Sunda et Upasunda sont unis comme deux de la main et ont acquis leurs pouvoirs par l'ascèse la plus formidable qu'on puisse imaginer. Ils transgressent les lois des trois mondes en s'envolant à la conquête du monde divin et en tuant les brahmanes et les rois pieux du monde des humains. Ilmarinen a obtenu la fille de Pohja grâce à l'aide de celle-ci, mais aussi grâce à ses talents de magicien qui lui permettent de forger tout ce qu'il souhaite. La vie apparaît sous des formes très différentes, car c'est de vie qu'il s'agit. Autant le récit indien le met bien en avant en disant que les deux frères veulent s'emparer des trois mondes pour leur seul profit, autant les deux autres récits sont moins diserts sur le sujet. Llew Llaw Gyffes est le digne représentant de la classe des guerriers, sous la forme que les écrivains du Moyen Âge lui reconnaissent, celle du chevalier et il n'y a pas de chevalier sans fief : Llew recevra donc un fief de son grand-père, après avoir reçu un nom et des armes de sa mère et une femme parfaite créée par le grand-père et l'oncle. Le Kalevala ne connaît pas la tri-fonctionnalité comme telle. Il l'utilise, parce que les populations finnoises et caréliennes ont vécu avec des indo-européens qui ont interféré sur ses propres mythes. Le Kalevala parle des épées et armes d'Allemagne et d'autres objets importés de Russie. La comparaison avec les malédictions d'Aranrhod se reporterait plutôt sur les moqueries de la femme d'Ilmarinen, la fille de Pohja, à l'encontre de l'esclave Kullervo. Mais les moqueries ne sont pas sur un ton trifonctionnel, elles visent essentiellement les besoins de nourriture de celui qui garde les vaches et nous montrent une certaine méchanceté de la part de la maîtresse. Mais nous restons bien dans le domaine de la vie, vue sous le seul angle de la nourriture dans un pays où la neige occupe le sol plus de la moitié de l'année. Kullervo est un être sur lequel il faudrait dire beaucoup et qui nous entraînerait loin de Tilottama et de Blodeuwedd.

	<i>Mabinogi</i>	MAHABHARATA	KALEVALA
<i>Auteur</i>	Aranrhod	Sunda et Upasunda	Femme d'Ilmarinen
<i>Victime(s)</i>	Llew Llaw Gyffes	Les dieux et les hommes	Ilmarinen
<i>Créature</i>	Blodeuwedd	Tilottama	Femme d'or
<i>résultat</i>	Fait tuer LLG	Les 2 Asura s'entretuent	femme inutile
<i>Sort de la créature</i>	Devient une chouette	Vit avec le soleil	Au rebut, à vendre

La transgression apparaît sous des formes variées : malédictions, conquêtes indues des mondes, moqueries insupportables et inadmissibles... mais quoi qu'il en soit, elle fonde la nécessité d'une réparation. La transgression dans la quatrième branche du *Mabinogi* présente une particularité car elle apparaît à deux moments : au premier, Aranrhod, qui se prétend vierge, met deux enfants au monde en sautant par dessus la baguette de Math, qui vérifie sa virginité, et, au second, elle refuse à son fils le droit de vivre conformément à sa caste de

guerrier. La réparation est fonction de la victime qui subit la transgression et dépend aussi des capacités ou de l'état de celui ou ceux qui réparent. Dans les trois mythes étudiés, il y a toujours deux personnages qui participent à la réparation, à la remise en ordre : Gwydion et Math, Brahmâ et Vishvakarman, Ilmarinen et Väinämöinen. Ce sont deux dieux et deux dieux importants de chaque panthéon. Math et Brahmâ sont les deux dieux principaux, même si dans les *Mabinogi*, chaque épisode ne fait appel aux mêmes. Math reste l'équivalent du Dagda, le grand dieu irlandais, dont le fils, le Mac Oc ou Oengus a pris plus ou moins la place. Quant à Väinämöinen et Ilmarinen ils sont les deux grandes figures du Kalevala, les deux magiciens, images des anciens dieux des Finnois et Caréliens. Or tous ces dieux qui agissent deux par deux n'interviennent pas de la même façon pour la création de l'être de remplacement. L'un décide et l'autre exécute, avec quelques variations sur l'exécution : les deux dieux participent ou bien l'un indique à l'autre le travail à effectuer ou encore refuse d'apporter l'aide demandée. L'œuvre parfaite de Vishvakarman fait tourner la tête à tous les dieux présents qui se contiennent difficilement, tandis que Väinämöinen refuse de donner vie à une statue, même d'or et très belle, qui vaut plus par la valeur marchande du matériau et la beauté extérieure, que pour une vie qu'elle ne mérite ni ne vaut. Les exécutants sont des fabricants et des magiciens remarquables, même si Math doit ajouter sa magie à celle insuffisante de Gwydion. Vishvakarman n'est pas un magicien, mais le dieu artisan qui est à l'origine de la création, celui qui a modelé les hommes.

La créature ainsi obtenue est époustouflante. C'est la plus parfaite de toutes les femmes jamais nées ou connues. La créature naît d'un produit à partir duquel aucun être vivant n'a jamais été créé : femme de gemmes, femme de fleurs, femme d'or. La matière a toujours une certaine valeur ou du moins paraît être un constituant remarquable en fonction de l'être à créer. Si les indiens sont friands de bijoux et joyaux, les fleurs d'arbres qui composent le corps de Blodeuwedd se réfèrent à une douceur et une odeur certaines et agréables qu'on prête aux femmes. L'or est aussi le métal recherché des Finnois pour la création de parure. Mais cet or peut être d'origine récente, car il est difficile de porter des objets métalliques sur soi par le grand froid. Néanmoins il dénote la qualité précieuse de l'élément nécessaire à la fabrication de la femme de remplacement.

### ***Traîtrise et femmes***

Le résultat attendu de cette création est différent selon le bénéficiaire et celui qui commet la trahison. Or chaque mythe donne un bénéficiaire distinct. Les hommes et les dieux sont les bénéficiaires de l'action de Tilottama aux Indes, mais seul le héros gallois bénéficie de Blodeuwedd puisqu'elle devient sa femme. La femme d'or créée par Ilmarinen n'a d'intérêt que pour lui et il n'en bénéficie pas vraiment. La beauté parfaite de la créature trompe sur la qualité de celle qui la revêt, en fonction de celui ou ceux qui seront le ou les bénéficiaires de la créature de rêve. Sunda et Upasunda ne sont pas trompés mais égarés par

Tilottama, leur désir les brûle et les incite à s'entretuer, pour que celui des deux qui l'aura l'ait seul. Lleu n'a aucun grief contre Blodeuwedd qui est une femme parfaite, mais qui s'éprend du chasseur Gronw Pebyr, pur reflet brillant de son mari. Ilmarinen n'a aucun reproche à faire à sa femme, c'est l'esclave maltraité et objet d'une moquerie infâme qui s'est vengé. Nous sommes là aussi en présence de deux personnages. Ils sont liés aux Indes et distincts ailleurs. Si Sunda et Upasunda sont liés dans leurs actes, dans leur volonté et dans leur soif de conquête, ils se déchirent quand se manifeste la dernière personne à conquérir, Tilottama, car celle-ci n'est pas Draupadî, mais un cas de discorde et elle a été envoyée pour semer la discorde. Blodeuwedd s'éprend du chasseur qui s'est épris d'elle devant sa beauté et ils cherchent comment se débarrasser du mari. Kullervo veut se venger du mauvais traitement que lui a infligé sa maîtresse, il n'est pas chasseur, mais gardien de vaches, et ramène, avec le troupeau, des ours et des loups pour la déchirer quand elle viendra traire ses vaches. Il a donc chassé pour faire venir ces bêtes sauvages avec le troupeau.

La trahison passe par une femme, qui en est l'auteur ou en subit les conséquences. Tilottama ne trompe personne, elle entraîne le déchirement de l'union ou de l'unité que composaient les deux frères. Comme son intervention ne la mettait pas dans les bras de l'un ou de l'autre, elle choisit elle-même la fidélité envers son créateur, Brahmâ, qui la place dans l'orbite du soleil, où sa beauté parfaite ne troublera plus personne. Blodeuwedd est créée pour être la femme de Lleu. Dès sa création, un grand festin est prévu, festin de mariage, pendant lequel Lleu reçoit le canton sur lequel il doit régner pour être un roi-guerrier complet : il a reçu un nom et des armes de sa mère et une femme ad hoc créée par son grand-père et son oncle et un royaume. Ilmarinen se fabrique une femme pour remplacer celle qu'il ne trouve plus près de lui. Son domaine c'est Ilma, qui constitue son univers. L'Inde est un pays tropical où la chaleur enflamme, alors que la Finlande et la Carélie sont des régions glaciales pendant un long hiver. Tilottama, par sa beauté, crée plus que la surprise, elle invite au paroxysme et à l'emportement. Le froid glacial des pays du Grand Nord gèle le mari qui se retrouve avec un être d'or à côté de lui dans son lit, mais qui le glace encore un peu plus. Les dieux ont donné la vie, mais le forgeron magicien Ilmarinen n'y est pas parvenu, lui qui sait sortir de sa forge des êtres vivants des plus étonnants. La brebis et le poulain retenus par Lönnrot pour la confection de la femme d'or, sont vivants et provoquent l'émerveillement de tous ceux qui assistent à l'opération. La femme d'or est cause de cris de peur, mais c'est une statue inerte à laquelle Ilmarinen perd son temps à tenter de donner vie, mouvement, chaleur et parole.

Les formes de la trahison sont multiples et les autres mythes cités le démontrent sans difficulté. Ni l'histoire biblique de Samson, ni la Chanson des Nibelungen ne parlent de femme créée à partir de bijoux ou de fleurs. Dans le livre des Juges, ce serait plus qu'une incongruité mais bien une abomination, que de parler d'un dieu qui ne soit pas le seul dieu vivant et la christianisation de la chanson des Nibelungen empêchait de montrer les héros sous le jour de dieux du paganisme antérieur. Les trahisons aboutissent à indiquer le moyen de

donner la mort au héros. Tilottama ne dit rien, mais le texte du *Mahâbhârata* précise qu'au sortir de la forêt, sa tenue est suggestive ; elle fait envie et les dieux eux-mêmes se sont contenus avec difficulté en la regardant, si l'on en croit les affabulations au sujet de Vishnu avec ses quatre têtes et des milliers d'yeux sur le corps d'Indra. Le traître du récit indien, c'est Brahmâ lui-même qui a accepté le vœu des deux frères à la condition qu'ils ne demandent pas l'immortalité qu'il leur refuse. La non-mort n'est pas l'immortalité. Lleu ne peut pas mourir et les conditions quasiment rocambolesques de sa mise à mort détonnent quelque peu dans le récit. Il faut toute l'insistance, sous couvert de protection supplémentaire et amoureuse, pour que les conditions soient réunies. Dalila, aussi sous couvert de son amour pour Samson, obtient la raison de sa force invincible : c'est un nazir qui ne peut raser ses cheveux. Hagen, un homme, veut défendre un peu plus Siegfried dans une bataille qu'il a fomentée et obtient de sa femme, Kriemhild, qu'elle couse une marque indiquant le seul emplacement où frapper le héros. Kriemhild est victime de la rouerie de Hagen, tandis que Dalila est circonvenue par le paiement en argent proposé par les cinq princes philistins. Le Kalevala propose encore une autre formule avec la moquerie grossière de la femme envers l'esclave. Ici, c'est la femme qui ruse avec la nourriture en donnant des pierres au lieu de vrai pain, mais qui finalement sert de nourriture aux loups et aux ours. Blodeuwedd s'entend avec le chasseur pour tuer le mari devenu gênant. Le sort de Dalila ne nous est pas connue, mais la supposition de sa présence sur le toit du temple la fait rentrer dans le lot commun. Les écrivains bibliques n'auraient pas relevé le trait qui n'avaient aucune incidence pour eux.

Le traitement infligé après la réalisation de la trahison est essentiellement différent : Tilottama suit le soleil dans sa course, Blodeuwedd devient un oiseau de nuit et la femme d'Ilmarinen meurt sous les griffes des ours et des loups. Le sort de Blodeuwedd est le plus étrange, car les âmes des morts, en route vers le paradis, sont souvent représentées sous formes d'oiseaux blancs et de jour, qui viennent se percher sur les arbres, dans les mythologies celtiques. Oiseau de nuit, Blodeuwedd est donc une âme morte, une âme descendue dans les profondeurs infernales pour un supplice surprenant : avoir peur de la lumière et des oiseaux de jour. Mais ces différents traitements nous tous orientent vers la lumière ou la nuit. Tilottama suit la course du soleil qui la masque. Blodeuwedd est un oiseau qui craint les oiseaux de jour et la femme d'or est en or, métal brillant qui n'est pas sans rappeler la brillance du soleil ou de la lune. Dans sa forge, Ilmarinen avait jeté de l'or et de l'argent en quantité pour fabriquer cette femme frigide. Ces créatures féminines sont donc des êtres quasi sidéraux ou conçus comme étant entre terre et ciel. Ces femmes ne sont pas les héros ou des femmes de héros qui méritent d'être catastérisées comme les épouses de certains héros grecs, Andromède par exemple. Elles vivent au-delà du monde des vivants, mais nécessairement près de celui qui les a créées. Ces femmes ne peuvent pas vivre dans le monde des humains en dehors du but pour lequel elles ont été fabriquées. Tilottama a rempli sa mission et peut suivre la course du soleil. Blodeuwedd, par sa trahison, ne peut plus vivre avec son mari, même guéri. Sa place n'est plus à ses côtés mais entre ciel et terre avec une peur panique des

oiseaux, qui la pourchasseront si elle vole de jour. La femme d'Ilmarinen est morte, mais elle a payé par avance, au regard du mythe, sa méchanceté à l'égard de son esclave nouvellement acquis. La femme d'or ne vit même pas et Väinämöinen refuse de lui prêter vie. Entre Tilottama qui choisit la fidélité à Brahmâ et la femme d'or qui va au rebut, le sort de Blodeuwedd est plus complexe, car elle quitte son mari pour vivre avec lui d'une autre façon.

### ***Mort et purification***

Le mythe gallois comporte un ensemble spécifique qu'on ne retrouve pas ainsi assemblé dans les autres mythes. Le *Mahâbhârata* livre plusieurs autres récits entièrement indépendants de ce lui de Tilottama, pour expliquer le retour du monde à la norme humaine. La conquête des deux frères Asura s'est achevée dans l'échec et la fuite. Tous les Asura sont allés se réfugier dans les cavernes et les mondes souterrains. Les Kaleyas, autres sortes de démons, se sont réfugiés dans l'océan, image même des eaux troubles et agitées, domaine de Varuna, dieu puissant et qui fait peur. Or si les eaux de l'océan se vident, avalées par le brahmane Agastya, au ventre extensible, et à la digestion rapide, le baquet gallois se remplit aux eaux de la rivière qui représentent les eaux circumterrestres. Un mythe nordique, proche des mythes indien et gallois, rappelle que les eaux qui ceinturent la terre sont le séjour du serpent de Midgard. Thor, va au-delà du monde et chez le géant Utgarda-Loki<sup>15</sup> :

Le géant, chez lequel Thor est reçu lui propose ainsi qu'à ceux qui l'accompagnent divers concours pour savoir si les Ases sont aussi forts qu'ils le prétendent. Apparemment Thor et ceux qui l'accompagnent perdent à chaque fois. Thor se voit proposer trois épreuves dont deux nous retiendrons. La première consiste à vider une corne à boire en une seule lampée. Thor s'y reprend à trois fois et la corne reste encore n partie pleine. La deuxième épreuve consiste à soulever du sol un chat en le prenant par dessous le ventre et Thor n'arrive qu'à lui faire décoller une patte arrière du sol. Mais le géant, en renvoyant Thor chez lui, lui déclare qu'il ne le recevra plus jamais car lui et les siens ont frôlé la catastrophe. Il lui avoue avoir usé à son encontre d'illusion et la corne à laquelle Thor a bu était directement reliée à l'océan et Thor en rentrant chez lui verra que le niveau des eaux a diminué du tiers. Le chat dont il a décollé une seule patte du sol était le serpent de Midgard. Mais l'illusion faisait croire à un chat, alors que Thor en décollant la patte avait soulevé le serpent des eaux circumterrestres et l'avait amené si près du ciel que tous les assistants avaient pris peur.

(cf. *Edda de Snorri*, traduit par F.-X. Dillmann, Ch 46 et 47)

Le baquet gallois, à l'image de la taille du pays, représente pourtant ces mêmes eaux circumterrestres. L'océan vidé par Agastya est une autre image de chaos que représente la

---

<sup>15</sup> Midgard signifie 'ville du Milieu' et le nom du géant 'Utgarda-Loki', sans rapport avec le nom du dieu Loki, signifierait quelque chose comme 'le feu des lieux extérieurs', Utgarda appelant un endroit extérieur, (Ut est comparable à l'anglais out ou à l'allemand aus) c'est-à-dire au-delà du monde.



mer. Le bouc sur lequel Llew place un pied serait alors l'équivalent du serpent de Midgard, qui vit dans les eaux circumterrestres.

Le récit indien qui met en scène le descendant de Sagara, Bhagiratha, suit le récit de Lopamudra, autre femme composée de bijoux, devenue l'épouse d'Agastya. Les eaux de l'océan purifient les cendres des 60.000 fils de Sagara, mais les eaux du baquet sont celles que doivent traverser les âmes des morts et Llew Llaw Gyffes les transportent de l'autre côté du monde. Llew était parti voir Math quand Blodeuwedd reçoit Gronw Pebyr. Son départ consiste moins à rendre une simple visite de courtoisie qu'à discerner les âmes à prendre avec lui. La position devient moins étrange que le récit ne le laissait supposer. Llew est à cheval au-dessus des eaux en tant que passeur d'âmes et il mène les âmes des défunts du monde des vivants au monde des morts, il leur fait traverser les eaux du baquet, les eaux de la mort, les eaux circumterrestres que nul ne peut franchir sans avoir le nocher adéquat : Charon dans la Grèce antique, ou Urshanabi, dans l'épopée de Gilgamesh. Le pied sur le baquet est le pied dans ce monde-ci tandis que le pied sur le bouc est celui qui mène au-delà. Le bouc serait l'équivalent du serpent de Midgard, serpent redoutable qui engloutira le monde au dernier jour et dont il faut éviter l'avalement. Le pied sur le serpent permet de maintenir l'animal inactif pendant la traversée dangereuse. Llew est au-dessus des eaux pour mener chaque âme à bon port, sous le ciel étanche aux eaux supérieures. Le Llew gallois n'est plus l'image du dieu irlandais Lugh, dont Gwydion se montre le vrai correspondant dans cette dernière branche du *Mabinogi*.

Il faut enfin remarquer que le passage des eaux ne peut se faire en dehors de la présence d'un dieu. Shiva reçoit les eaux de Ganga sur la tête comme Llew se place à cheval au-dessus de son baquet. Shiva est le dieu de la transformation, c'est-à-dire qu'il gouverne chaque changement d'état et la mort est un changement d'état, avant la réincarnation qui, dans les croyances indiennes ne suit pas immédiatement le décès, comme dans le Bouddhisme. La purification indienne des cendres des fils de Sagara nous rapproche des cadavres, brûlés sur les bords du Gange, dont les cendres sont jetées dans l'eau du fleuve saint. Quant à Llew, il se pose donc en dieu passeur des morts et sa femme de fleurs devient elle-même sa parèdre dans le monde nocturne et ténébreux des morts en volant entre terre et ciel nocturne, avec des yeux, dont le cerclage dû aux plumages les lui fait paraître très grands et semblables à des fleurs. Il y a un jeu de mot entre femme de fleurs et chouette. Le sort pire que la mort prévu par Gwydion devient une nécessité pour faciliter le transfert des âmes de nuit comme de jour. Gronw Pebyr n'est plus un meurtrier mais le second qui justifie par son coup de lance le décès des âmes ainsi conduite dans l'au-delà qui n'est pas ou plus précisé. Sa mort dans la même position que Llew s'explique alors par son rôle de remplacement et automatiquement la femme de l'un devient la femme de l'autre puisque le second n'est plus que le reflet du premier. La pierre plate percée par le coup de lance de Gwydion est bien l'image des pierres tombales, dressées ou étendues, qui n'arrêtent pas la mort.

Les dieux ne meurent pas, quelle que soit la puissance du coup qui puisse les atteindre. Le flux de Ganga est supporté par Shiva, L'ieu reçoit le coup meurtrier mais non définitif. Seuls les dieux humanisés meurent : Hagen-Odin ou Siegfried-Frodi. Kriemhild, être humain, meurt alors que les femmes créées continuent de vivre sous une forme ou sous une autre. Quelle est la trahison ou la traîtresse ? Elle porte certainement le nom de « Mort » et le rôle des intervenants consiste à l'éviter ou à la maîtriser et à conduire les âmes des défunts aux séjours des bienheureux.

## Bibliographie sommaire

- Boyer R. et Lot-Falck *Religions de l'Europe du nord*, (Les) Paris 1974, Fayard, Denoël
- Buschinger D. et Pastré J-M *Chanson des Nibelungen* (La), traduction, Paris, 2001, Gallimard
- Dillmann X. *Edda*, (L') de Snorri Sturluson, traduction et introduction, Paris, 1991, Gallimard
- Dumézil G. *Mythes et épopées*, Paris, 1971, NRF, Tome II
- Eliade M. *Traité d'histoire des religions*, Paris, 1949, Payot
- Lambert P-Y *Quatre branches du Mabinogi* (les) traduction Paris, 1993, Gallimard
- Schaufelberger G. et Vincent G. *Mahâbhârata*, traduction Tome I – Québec, 2004, PUL
- Schaufelberger G. et Vincent G. *Mahâbhârata*, traduction Tome II – Québec, 2005, PUL
- Sergent B. *Celtes et Grecs*, T I le livre des dieux, Paris, 1999, Payot
- Sergent B. *Celtes et Grecs*, T II le livre des héros, Paris, 2004, Payot