

MEMOIRES DE LA SOCIETE BELGE D'ETUDES CELTIQUES

2

SOCIETE BELGE
D'ETUDES CELTIQUES

BELGISCHE GENOOTSCHAP
VOOR KELTISCHE STUDIES

LES AFFRONTEMENTS DES CALENDES D'ÉTÉ DANS LES LÉGENDES CELTIQUES

Nathalie STALMANS



Bruxelles
1995

TABLE DES MATIERES

5 Introduction

7 LE MATERIEL

7 Trois légendes de combat

7 A. L'histoire de Pwyll prince de Démétie

7 1. L'histoire

9 2. Les personnages

9 a. Rhiannon

10 b. Pwyll

11 c. Pryderi

12 3. Le combat

12 B. Lludd et Llefelys

12 1. L'histoire

13 2. Les personnages

13 a. Lludd

14 b. Llefelys

15 3. Le combat

15 C. Le combat entre Gwyn et Gwythyr

15 1. L'histoire

15 2. Les personnages

15 a. Gwythyr et Creiddylad

16 b. Arthur

16 c. Gwyn ab Nudd

20 3. Le combat

21 Autres combats périodiques

21 A. Combats pour une terre et une femme

21 1. La bataille d'Áine

22 2. Les aventures de Beagfhola

24 3. Le combat du Daghdha, puis d'Aonghus, contre Ealcmhar

27 B. Combats pour une terre

27 1. La seconde bataille de Moytirra

28 2. L'incendie de Tara

29 C. Combats pour une femme

29 1. La légende de Wandlebury et le lai de l'Espine

31 2. Le combat pour Bláthnad-Blodeuwedd

33	3. Le combat de Trystan pour Esyllt
34	4. Le combat pour Gwenhwyfar
35	5. Le combat de Cúchulainn pour Fann
38	L'EXEGESE
38	Les acteurs
38	A. L'objet de la quête
38	1. Une femme
38	a. Déesse de la végétation
39	b. Déesse-Mère incarnant le monde
46	2. Une terre
48	3. Deux exceptions
48	a. Le cerf
49	b. L'enfant
52	B. Les opposants
52	1. Des êtres surnaturels
53	2. Des Dieux-Pères
54	3. Interprétation naturaliste
55	4. Exégèse cosmologique
65	C. L'intercesseur
66	Le lieu
66	A. L'Autre Monde celtique
69	B. Le lieu des combats
71	1. Le symbolisme du "centre"
76	2. Des combats en un "centre"
77	Le moment
78	A. le calendrier celtique
87	B. Le moment du combat
87	1. Dans l'année
87	a. Le premier novembre
89	b. Le premier mai
92	c. L'Ascension et la Saint Jean
94	2. Dans la journée
94	C. Des combats en un "temps sacré"
96	1. Combats aux calendes d'hiver
98	2. Combats aux calendes d'été et durant la nuit
100	Conclusion
102	Index

INTRODUCTION

Le thème des combats aux calendes d'été dans les légendes celtiques n'a que rarement été abordé. Beaucoup l'ont interprété en terme de mythe solaire, y voyant la victoire de la lumière sur l'obscurité¹. Certains, même récemment, se sont contentés d'y déceler une lutte entre le paganisme et le christianisme, ou entre les ordres séculier et monastique². D'autres encore ne l'ont compris que comme un incident ordinaire dérivé du folklore³.

Nous tenterons de dépasser ces interprétations et nous verrons que l'ancienneté du mythe est telle que celui-ci n'a pu attendre le christianisme pour être élaboré et que c'est lui qui a donné naissance au rite folklorique, non l'inverse.

Les légendes celtiques de combat aux calendes d'été ont parfois été mises en parallèle avec des récits issus d'autres traditions⁴. De tels rapports, à l'intérieur du fonds indo-européen et même en dehors, sont, bien sûr, innombrables. Nous leur préférons une comparaison avec d'autres légendes de combat de la tradition celtique. Les quelques auteurs qui ont travaillé en ce sens se sont fourvoyés. R. Bromwich, par exemple, au vu du contraste entre les conditions politiques de l'Irlande et du Pays de Galles, a différencié les opposants des combats irlandais dans lesquels elle a vu des êtres surnaturels menant un combat sans fin, et ceux des récits

Je tiens à remercier Monsieur A. Dierkens qui m'a permis d'aborder ce type de recherche dans le cadre de mon mémoire de licences et en a suivi avec attention le développement. Je tiens formuler ma plus profonde reconnaissance à Monsieur C. Sterckx dont la disponibilité constante, la bibliothèque fournie et la connaissance approfondie du domaine de cette étude m'ont considérablement aidée. Je voudrais également exprimer toute ma gratitude à la bibliothèque des bollandistes, et tout spécialement aux R.P. P. Devos s.j. et J. van der Straeten s.j. pour leur accueil chaleureux et leurs nombreux encouragements.

¹ Voir, entre autres, J. RHYS, *Lectures on the Origin and Growth of Religion as Illustrated by Celtic Heathendom*, Edimbourg, 1892, p. 563. Nous y reviendrons.

² J. DOAN, *A Structural Approach to Celtic Saints' Lives*, dans P.K. FORD, *Celtic Folklore and Christianity: Studies in Memory of W.W. Heist*, Santa Barbara, 1983, pp. 16-28. L'idée est réfutée par E.R. HENKEN, *Traditions of the Welsh Saints*, Cambridge, 1987, p. 140. Certains, s'ils refusent de voir dans l'opposant repoussé une représentation du paganisme, n'hésitent cependant pas à le considérer comme un symbole des calamités paysannes... (J. RAISON du CLEUZIOU - R. GOUFFON, *Le dragon dans l'art et l'hagiographie bretonne*, dans *Mémoires de la Société d'Emulation des Côtes-du-Nord*, Saint-Brieuc, 1966, pp. 29-32).

³ I.L. FOSTER, *Gwynn ap Nudd*, dans G. MURPHY, *Duanaire Finn*, Dublin, 1953, p. 201.

⁴ A.H. Krappe évoque ainsi un épisode de l'*Edda* de Snorri Sturluson où Heoinn et Hogni, deux rois, combattent jusqu'à la fin des temps — ou, selon une autre version, jusqu'à ce qu'un troisième roi s'interpose — pour conquérir Hild (A.H. KRAPPE, *Balor with the Evil Eye*, New York, 1927, pp. 140-141).

gallois, simples guerriers luttant contre l'envahisseur⁵. Nous démontrerons, pour notre part, que ces différentes légendes celtiques contiennent toutes le même symbolisme.

Dans un premier chapitre reprenant le matériel sur lequel nous nous basons, nous présenterons, d'une part, les légendes où le combat a lieu le premier mai, d'autre part, celles où il se déroule explicitement à un autre moment de l'année. Le second chapitre nous permettra d'essayer d'interpréter ces légendes en nous penchant d'abord sur les acteurs mis en scène dans cette lutte, ensuite sur le lieu du combat, enfin sur son moment.

Devant la multiplicité des variantes orthographiques existant en Irlande et au Pays de Galles, nous avons choisi de donner la forme moderne de tous les noms et titres. Pour faciliter la compréhension, nous nous sommes même permis de modifier en ce sens les appellations des citations littérales, à l'exception de celles de textes anciens.

⁵ R. BROMWICH, *Trioedd ynys Prydein*, 2ème éd. Cardiff, 1979, p. 91.

Chapitre I

LE MATERIEL

Le matériel se divise en deux parties distinctes. La première concerne trois légendes galloises qui nous parlent d'un combat aux calendes d'été. La seconde renferme un beaucoup plus grand nombre de légendes, toujours celtiques, qui s'apparentent de près ou de loin à ces trois-là.

— 1ère Partie —

Trois légendes de combat aux calendes d'été

A. L'histoire de Pwyll prince de Démétie

1. L'histoire⁶

Un jour, Pwyll, seigneur de Démétie quitta Narberth, une de ses Cours principales, pour aller chasser dans une partie de son domaine connue sous le nom de Glyn Cuch. Ayant perdu ses compagnons, il vit une étrange meute de chiens, blancs aux oreilles rouges⁷, rabattre un cerf. Pwyll les écarta et donna le cerf à sa propre meute, mais aussitôt un singulier chasseur apparut. Il reprocha à Pwyll son manque de courtoisie et révéla qu'il était Arawn, roi d'*Annwn*. Pour faire pardonner son indécatesse, Pwyll dut accepter de prendre la place du roi d'*Annwn* pendant un an et un jour, lui-même et Arawn ayant échangé leurs apparences. Au terme de cette période, le soir, il rencontrerait l'ennemi d'Arawn, Hafgan, roi d'un autre domaine en *Annwn*, et le combattrait au milieu d'un gué. Pour tuer Hafgan, il ne devrait lui donner qu'un seul coup car un second lui aurait rendu toutes ses forces. Pendant un an, Pwyll observa une stricte chasteté vis-à-vis de l'épouse d'Arawn et, le moment venu, il combattit Hafgan et le vainquit. Une solide amitié unit désormais Arawn et Pwyll. En conséquence du temps passé par ce

⁶ R.L. THOMSON, *Pwyll Penduic Dyvet*, Dublin, 1957.

⁷ Les animaux blancs aux oreilles rouges appartiennent sans conteste à l'Autre Monde. Des vaches de cette sorte apparaissent dans de nombreux récits. Pour celles-ci en tant que bétail de l'Autre Monde, voir O. BERGIN, *White Red-Eared Cows*, dans *Ériu*, XIV, 1946, p. 170. Voir également, T.M. CHARLES-EDWARDS, *The Dates of the Four Branches of the Mabinogi*, dans *THSC* 1970, pp. 263-298, pp. 286-287.

— 2ème Partie —
Autres combats périodiques

Beaucoup de légendes ressemblent par la thématique à celles que nous venons d'étudier. Nous n'avons repris que les exemples celtiques les plus démonstratifs à nos yeux et, parmi ceux-ci, seulement ceux où la périodicité du combat est liée à une date, à un moment précis de l'année. Une seule exception à cette règle : le récit de la deuxième bataille de Moytirra, dont la place dans ce premier chapitre ne se justifiera que par la suite. Après chaque légende, quelques mots de commentaire seront donnés, mais, comme nous l'avons dit au début de la première partie, l'exégèse mythologique sera développée dans le chapitre suivant.

Nous avons classé nos différents exemples en trois rubriques : les combats pour une terre et une femme, ceux pour une terre, enfin ceux pour une femme. A l'intérieur de chacune de ces rubriques, aucun ordre de classement n'a été strictement défini.

A. Combats pour une terre et pour une femme

Nous avons vu, dans les pages précédentes, que l'objet du combat des calendes de mai était tantôt une femme, tantôt une terre. Il arrive dans certains cas que ces deux quêtes soient simultanées. Trois récits irlandais nous en fournissent l'exemple.

1. La bataille d'Áine

L'histoire se situe au début de la légende de la bataille de Magh Mucraimhe⁸⁴ relatée dans le Livre du Leinster.

Elle raconte qu'un héros du nom d'Ailill Ólom⁸⁵ faisait paître ses chevaux sur la colline d'Áine⁸⁶ qui avait précédemment appartenu à l'Autre Monde. Pour venger cette usurpation, les Fées saccageaient l'herbe de la colline chaque premier novembre (*Samhain*). Décidé à monter la garde, Ailill y passa la nuit à deux reprises mais, chaque fois, il s'endormit. La troisième année, il demanda l'aide de Fearcheas mac Comáin, un guerrier du Leinster. Un combat

⁸⁴ Cette bataille a lieu sur la plaine de Mucraimhe qui se situe dans l'ouest du Connaught entre Athenry et Galway (H.S. JOHNSON, *November Eve Beliefs and Customs in Irish Life and Literature*, in *Journal of American Folklore*, LXXXI, 1968, pp. 133-142, p. 139).

⁸⁵ Ailill, roi du Munster, est l'époux de Sadhbh, fille de Conn aux Cent Batailles (W. STOKES, *The Battle of Mag Mucrimhe*, dans RC, XIII, 1892, pp. 426-474, p. 434). Son père, Eoghan Mór, fils de Mogh Néid, est surnommé *Mogh Nuadhad*, "esclave de Nuadha", pour avoir aidé un laboureur à construire une forteresse (W. STOKES, *The Battle of Mag Mucrimhe*, p. 435).

⁸⁶ Le lieu est à présent dénommé Knockainey, dans le département de Limerick (W. STOKES, *The Battle of Mag Mucrimhe*, p. 435; D. O'HOGAIN, *Myth, Legend and Romance*, Londres, 1990, p. 20).

Chapitre II

L'EXEGESE

Pour interpréter les différents récits relatés, nous commencerons par parler des acteurs intervenant dans les combats, nous évoquerons ensuite le lieu où se déroulent ces affrontements, nous aborderons enfin le moment auquel ils se passent.

— 1ère Partie — Les acteurs

A. L'objet de la quête

1. Une femme

Lorsque nous considérons les femmes qui sont l'enjeu d'un combat, nous constatons qu'elles ont en commun un caractère surnaturel qui fait d'elles des déesses.

a) Déesse de la Végétation

Certains n'ont vu dans le type des légendes que nous étudions que le thème très répandu de la femme comme symbole d'une déesse de la lumière et de la végétation¹⁷⁸. Ces auteurs ont mis en parallèle les légendes celtiques de combat pour une femme et les récits des enlèvements d'Hélène en Grèce¹⁷⁹ ou de Sita en Inde¹⁸⁰, les comparant avec les disparitions périodiques de Perséphone et de l'Ishtar sémitique¹⁸¹.

Il est en effet exact que nos héroïnes accusent parfois des traits de déesses de la végétation. Pensons à Gwenhwyfar se promenant dans la forêt par un beau matin de mai, entourée de dames et chevaliers vêtus de vert; à Esyllt et à Bláthnad, que des amants rivaux se partagent

¹⁷⁸ T.P. CROSS - W.A. NITZE, *Lancelot and Guenevere*, p. 61; KRAPPE, *Lancelot et Guenièvre*, pp. 114 et 118; J. MARX, *La légende arthurienne et le Graal*, Paris, 1952, pp. 65-66 et 89.

¹⁷⁹ Pour A.H. Krappe, Hélène n'était pas au départ une princesse mortelle mais une déesse de la végétation et du printemps (A.H. KRAPPE, *Lancelot*, p. 99).

¹⁸⁰ Sita est la déesse du Sillon que l'on invoque, dans le Rgveda, à l'occasion du labour et des semailles (A.H. KRAPPE, *Lancelot*, p. 103).

¹⁸¹ R.S. LOOMIS, *Celtic Myth and Arthurian Romance*, New York, 1927, p.81; A.H. KRAPPE, *Lancelot*, p. 103; J. MARX, *La légende arthurienne*, pp. 35 et 65-66.

— 2ème Partie —
Le lieu

Nous avons consacré une première partie à la définition du caractère des personnages intervenant dans les différents conflits. Nous avons vu, notamment, que les opposants étaient des dieux. Avant de chercher à comprendre en quel lieu se déroulent nos combats, ce qui fait l'objet de cette seconde partie, commençons par définir l'endroit où vivent ces dieux, l'Autre Monde celtique.

A. L'Autre Monde celtique

Le nom gallois de l'Autre Monde, *Annwn*, a déjà été mentionné dans le *Mabinogi* de Pwyll. Dans ce récit, c'est un pays où règne la perfection³¹⁹. De façon générale d'ailleurs, c'est un royaume merveilleux, sans maladie ni vieillesse. La musique des oiseaux y est enchantée et les fontaines y donnent une eau meilleure que le vin³²⁰. *Annwn* est souvent localisé sous la terre ou de l'autre côté de la mer³²¹.

L'équivalent irlandais d'*Annwn* est le *síodh*³²². Le sens de base de ce nom est "paix"³²³. Selon la tradition légendaire, quand les fils de Míl, ou Goidels, envahirent l'Irlande, la race divine des Tuatha Dé Danann se réfugia sous la terre pour y établir le royaume de l'Autre Monde³²⁴. Le Dághdha assigna à chacun des dieux une colline ou *síodh*. Ainsi, Oghma reçut le *síodh* d'Airchealltair, Midhir celui de Brí Léith, etc. Le *síodh* que le Dághdha s'était réservé contenait trois arbres continuellement en fruits, un porc immortel et des boissons en quantité³²⁵. L'ensemble de ces *sídhe* formait l'Autre Monde merveilleux irlandais³²⁶.

³¹⁹ J. LOTH, *Les Mabinogion*, I, p. 87.

³²⁰ P. MacCANA, *Celtic Mythology*, p. 129.

³²¹ A.D. REES - B. REES, *Celtic Heritage*, p. 45.

³²² I. WILLIAMS, *Pedeir Keinc y Mabinogi*, pp. 99-101; R.S. LOOMIS, *Wales and the Arthurian Legend*, pp. 137ss; A.D. REES - B. REES, *Celtic Heritage*, p. 45.

³²³ Sur le nom du *síodh*, voir C.J. GUYONVARCH, *Irlandais SÍD, gaulois *SEDOS, "siège, demeure des dieux"*, pp. 329-340; E.P. HAMP, *Irish síd "Tumulus" and Irish síd "Peace"*, dans EC, XIX, 1982, p. 141.

³²⁴ *Do-chuatar Túath Dé Dánann i cnoccaib 7 sidbrugib cu ra accallset sida fo thalmain daib*: "Les Tuatha Dé Danann allèrent dans les collines et les tertres magiques, et les *sídhe* sous la terre leur étaient soumis" (C.J. GUYONVARCH, *L'ivresse des Ulates*. Mesca Ulad, dans *Ogam*, XII, 1960, pp. 487-506, p. 490).

³²⁵ V. HULL, *De gabáil in t-sída*, pp. 55-56.

³²⁶ C'est de Manannán, par contre, dans le récit de l'*Altrom Tighe Dhá Mheadar*, que Bodhbh Dearg reçoit le *síodh* de Munster (L. DUNCAN, *Altrom Tighe Dhá Medar*, p. 188 pour l'édition).

gies³⁸⁷, est toujours le "premier maître des lieux", l'"autochtone" que doit combattre le dieu mitrien, nouveau venu, dont le rôle est de "créer", organiser, "cosmiser" le territoire³⁸⁸. Ainsi, l'"ennemi", incarnation du Chaos initial, est repoussé de l'autre côté du cours d'eau, hors de l'enceinte sacrée, dans le Néant³⁸⁹.

— 3ème Partie —
Le moment

Tout en présentant notre matériel dans le premier chapitre, nous avons souligné la périodicité de la plupart des combats relatés. Nous verrons dans le courant de cette troisième partie que, tant la seconde bataille de Moytirra que tous les combats qui ne reprennent que deux fois, à un an ou à neuf ans d'intervalle, possèdent bien ce même caractère cyclique.

Outre les cas d'affrontement périodique déjà évoqués, il y en a bien d'autres. Ainsi, dans beaucoup de récits, les héros ressuscitent, ce qui permet au combat de reprendre.

Lors de la seconde Bataille de Moytirra, les Fomhóire ramènent à la vie leurs morts en les plongeant, la nuit, dans un puits magique. La ruse fonctionne jusqu'à ce que les Tuatha Dé Danann trouvent le puits et le bouchent par des pierres³⁹⁰. Toujours en Irlande, mais aussi en Ecosse, de multiples histoires voient un héros venir en aide à des chevaliers engagés dans un combat rendu interminable du fait d'une sorcière qui ressuscite la nuit les hommes tués le jour³⁹¹. Au Pays de Galles, le récit de Peredur raconte une histoire similaire : un monstre tue

³⁸⁷ Voir *infra*.

³⁸⁸ M. ELIADE, *Le mythe de l'éternel retour*, p. 55; C. AUTRAN, *L'épopée indoue*, 1946, pp. 66ss.

³⁸⁹ C'est ainsi sans doute qu'il faut comprendre la valeur talismanique de certains enterrements. Le roi Laoghaire fut enterré sous les remparts de Tara, face tournée vers les ennemis pour en défendre l'accès, et Eoghan Béal fut enterré de la même façon, et pour la même raison, sur la rive sud de la rivière formant la frontière de son territoire (R. BROMWICH, TYP, pp. 90-91). Ce ne sont pas seulement les ennemis traditionnels qui sont ainsi repoussés: c'est tout le Chaos environnant. Notre deuxième exemple est d'autant plus significatif que c'est au sud qu'est souvent localisé l'Autre Monde (A.D. REES - B. REES, *Celtic Heritage*, p. 381) : Arthur, que nous avons vu régner sur l'Autre Monde, est roi de l'hémisphère sud ou des Antipodes (R.S. LOOMIS, *Wales*, pp. 61-76); Pwyll, chef d'*Annwn*, est seigneur de Démétie, une terre du sud du Pays de Galles; Cúraoi, roi du Munster, la province du sud, est dit avoir conquis tout le sud du monde (dans un poème du XI^{ème} siècle, voir K. MEYER, *Mitteilungen*, p. 38; dans le Livre de Taliesin, voir J.G. EVANS, *Facsimile and Text of the Book of Taliesin*, Llanbedrog, 1910, p. 66).

³⁹⁰ W. STOKES, *The Second Battle of Moytura*, pp. 94-97 pour l'édition et la traduction.

³⁹¹ J.F. CAMPBELL, *Popular Tales of the West Highlands*, 2 vol., 1860-1862, II, pp. 446 et 475; J. CURTIN, *Hero-Tales of Ireland*, Londres, 1894, pp. 494 ss, cités par A.H. KRAPPE, *Balor with the Evil Eye*, pp. 133-135.

INDEX DES PRINCIPAUX DIEUX ET HEROS CELTIQUES

Ailill mac Máta	43; 90
Ailill Ólom	21; 22; 26; 44; 45; 46; 53; 57; 70; 87; 94; 95
Ailléan mac Miodhna	28; 60; 73; 87
Áine	21; 22; 26; 44; 45; 46; 57; 70
Aonghus	24; 25; 26; 36; 42; 46; 49; 51; 57; 64; 70; 85; 87; 88; 96
Aranrhod	43
Arawn	7; 12; 37; 46; 48; 54; 62; 70; 71; 73
Arthur	15; 16; 20; 30; 33; 34; 51; 65; 67; 71
Beagfhola	22; 23; 26; 44; 45; 70; 74; 89; 95
Beli le Grand	12
Bláthnad	10; 31; 32; 33; 37; 38; 39; 42; 43; 45; 60; 95
Blodeuwedd	32; 33; 39; 45
Bóann	24; 26; 45; 49; 57; 69; 74
Bodhbh	58
Bodhbh Dearg	46; 70
Brân	11; 63; 78
Brán	67; 68
Branwen	78
Breas	27; 28; 41; 53; 57; 59; 60; 61; 64
Bricriu	61
Brychan	65
Cadog	65; 71
Cairbre	41
Caoilte	28
Caswallon	12
Collen	17; 70
Conaire Mór	41
Conall Ceámach	11; 43
Conchobhar	32; 85
Creiddylad	13; 15; 17
Criomhthann mac Aodha	22