

La « Groac'h de l'île de Lok » et les trois fonctions indo-européennes

Bernard Sergent

Résumé : *Un conte breton, recueilli dans la première moitié du XIX^e siècle, présente deux traits particulièrement archaïques : un exposé trifonctionnel concernant trois objets, et une structure initiatique, qui offre des parentés avec le mythe irlandais de Cuchulainn et avec le mythe grec de Thésée.*

Mots-clés : *Trifonctionnalité, Bretagne, initiation, métamorphose.*

Abstract : *A Breton folktale, collected in the first half of the 19th century, presents two particularly archaic features: a trifunctional exposition concerning three objects, and an initiatory structure, similar to that found in the Irish myth of Cuchulainn and in the Greek myth. by Theseus.*

Keywords : *Trifunctionality, Brittany, initiation, metamorphosis .*

« La Groac'h de l'île du Lok » est un conte recueilli par Émile Souvestre dans le territoire de Roscoff¹. L'histoire commence à Lanillis, dans le nord de l'actuel Finistère. Deux orphelins bien pauvres, Houarn Pogamm et Bellah Postik, envisageaient de se marier, mais ils n'avaient pas même de quoi fonder un foyer. Alors Houarn prend un jour sa décision : il va partir au loin chercher fortune, et il faudra l'attendre, peut-être longtemps.

Le jour de son départ, Bellah le mène à son armoire, et en tire trois reliques, dont on va montrer ici qu'elles sont trifonctionnelles : une clochette, un couteau et un bâton.

« Ces trois reliques, dit-elle, ne sont jamais sorties de la famille. Voici d'abord la clochette de saint Kolédok ; elle a un son qui se fait entendre, quelle que soit la distance, et qui avertit nos amis des périls que nous courons. Le couteau a appartenu à saint Corentin, et tout ce qu'il touche échappe aux enchantements des magiciens et du démon. Enfin, le bâton est ce que portait saint Vouga, il vous conduit où vous voulez aller. Je vous donne le couteau pour vous défendre des maléfices, la clochette pour vous faire connaître vos dangers, et je garde le bâton pour vous rejoindre si vous avez besoin de moi ».

Houarn part, et arrive bientôt à Pont-Aven (il a donc traversé la Bretagne du nord au sud), où il s'arrête dans une auberge. Là il entend parler de la Groac'h de l'île du Lok. Il demande de quoi il s'agit. C'est, lui dit-on, une fée qui habite la plus grande des îles de Glénan, et qui est plus riche que tous les rois réunis.

1. Souvestre, 2000, p. 110-123.

Bien des hommes ont tenté l'aventure d'y aller, mais aucun n'est revenu. Entendre parler de fortune émeut Houarn, et il décide lui aussi de tenter sa chance. Il parvient dans l'île du Lok, par un cygne qui fait barque, et découvre tout de suite la Groac'h. Elle était très belle, avec un côté marin prononcé (ses cheveux sont mêlés de corail, etc.) - c'est-à-dire qu'elle ne ressemble pas du tout à une Groac'h, une « vieille ». Dans une salle, elle lui fait goûter huit sortes de vin, tous meilleurs les uns que les autres. Houarn est enhardi, et dit à la fée qu'il ne lui demandera que la moitié de sa fortune. Bien sûr, répond la Groac'h, et même beaucoup plus : nous n'avons qu'à nous marier. Toujours ébloui, oubliant qu'il a une fiancée, Houarn ne demande pas mieux que d'épouser la fée. Aussitôt, celle-ci convoque des corps de métiers (le meunier, le tailleur, etc.), et commence à faire cuire de petits poissons. Puis on se met à table, et Houarn touche les poissons dans son assiette avec son couteau, mais, on se le rappelle, celui-ci détruit les sortilèges : à la place des poissons, il y a de petits hommes, qui lui disent avoir tous été l'époux de la Groac'h pour une nuit, et le lendemain elle les a changés en poissons et jetés dans son vivier. Il est lui-même en danger. Il se sauve vers la porte, mais la Groac'h a tout entendu, elle jette son filet sur Houarn, et le change en grenouille.

Mais alors la clochette qu'il portait au cou tinte, et Bellah, toujours à Lanillis, l'entend. Elle sait que son ami est en danger. Elle sort le bâton, le plante en terre au carrefour, et murmure

De saint Vouga rappelle-toi !
 Bâton de pommier, conduis-moi
 Sur le sol, dans les airs, sur l'eau
 Partout où passer il me faut

Le bâton prend la forme d'un cheval, tout préparé. Il marche au pas, puis au trot, puis au galop, « et il allait si vite que les fossés, les arbres, les maisons, les clochers passaient devant les yeux de la jeune fille comme les bras d'un dévidoir ». Lorsqu'il est arrêté par une montagne, il prend la forme d'un oiseau. Mais, au sommet de la montagne, se trouve un korandon (un lutin) qui, sous la forme d'un coq, couve des œufs de pierre. C'est le mari de la Groac'h de l'île du Lok qui l'a installé là. Bellah lui demande comment elle pourra vaincre la Groac'h. Il lui dit d'apparaître comme un garçon, et de lui enlever le filet d'acier qu'elle porte à la ceinture. Mais comment peut-elle avoir l'aspect d'un jeune homme ? Pas de problème : le koridan souffle dans quatre cheveux, qui deviennent quatre tailleurs qui lui firent le costume qu'il lui fallait. Elle arriva chez la Groac'h, qui trouva le garçon si beau qu'elle envisagea de le garder trois fois trois jours. S'ensuivit la visite de l'endroit, et, arrivée devant le vivier, Bellah demanda à la Groac'h son filet pour y attraper des poissons. Innocemment, la

Groac'h le lui tendit. Alors Bellah le jeta immédiatement sur elle, ce qui rompit tous les charmes, tous les poissons retrouvèrent leurs traits humains, et Houarn, de grenouille, redevint le jeune homme que cherchait Bellah. Ce conte se termine par le pillage en règle des biens de la sorcière, et Bellah et Houarn purent faire un mariage de grand luxe, au terme duquel il acheta non pas une vache et un pourceau comment ils l'avaient rêvé initialement, mais toutes les terres de la paroisse, en en faisant une ferme où ils employèrent tous les gens délivrés de la Groac'h ².

Donc Bellah avait chez elle trois choses : la clochette, le couteau et le bâton.

La clochette fait un son musicien. Émile Souvestre note que Bellah la dit de saint Kolédok, c'est-à-dire de saint Ké, appelé par les Bretons Kolédok, lequel aimait se perdre dans les bois (kollet, « perdu »). Ce saint avait une clochette comme tous les ermites, « mais le seul miracle que la légende lui attribue est d'avoir sonné d'elle-même pour désigner le lieu où le saint devait s'établir. Cependant, il passe pour constant, chez nos paysans, que cette clochette l'avertissait du bien qu'il devait faire du mal qu'il devait éviter » ³.

Ainsi cette clochette a deux vertus :

- elle fait de la musique
- elle fournit des informations.

Les deux caractères définissent la première fonction :

- l'information tient de la connaissance, et la première fonction la comprend.
- la musique relève également de la première fonction, comme l'a bien vu Éric de Putter dans sa thèse ⁴. C'est normal : elle ravit l'esprit. On sait que l'Irlande a réparti ses cinq provinces selon cinq critères : au Connaught, à l'ouest, correspond la science, à l'Ulster, au nord, correspond la bataille, au Leinster, à l'est, correspond la prospérité, au Munster, au sud, correspond la musique, enfin au Meath, au centre, correspond la souveraineté ⁵. Autrement dit, l'Irlande, dans sa géographie, a dédoublé la première fonction entre la connaissance et la musique, puis encore, lors de la création du Meath, une troisième fois, par la mise en relation de la nouvelle province avec la souveraineté. L'Irlande est coutumière du fait : s'agissant les quatre fêtes qui rythment l'année, Imbolc, liée à la lactation de Brigid et aux troupeaux, correspond à la troisième fonction, Beltaine est une fête sacerdotale, Lugnasad célèbre la royauté, Samain est typiquement une fête militaire. Autrement dit, c'est encore la première fonction qui, selon d'autres critères, partage deux

2. Souvestre, 2000, p.110-123

3. *Ibid.*, p. 112, n. 1.

4. De Putter, 2011.

5. Le Roux et Guyonvarc'h, 1986, p. 305.

fêtes voisines en l'aspect sacerdotal d'un côté, l'aspect royal de l'autre. De même, lorsqu'il s'agit de choisir qui éduquera le bébé qui s'appellera plus tard Cúchulainn, le juge Morann nomme quatre personnes : le druide Sencha, le poète Amairgin, le guerrier Fergus et le nourrisseur spécialiste Bláí Briuga⁶ : on a les trois fonctions, la première étant partagée entre la poésie et la fonction sacrée. Enfin, s'agissant de quatre îles autour du monde, un texte célèbre explique « c'est de Falias que fut apportée la pierre de Fal qui était à Tara », qui « criait sous chaque roi qui prenait l'Irlande » ; « C'est de Gorias que fut apportée la lance qu'avait Lug, aucune bataille n'était gagnée contre elle ou contre celui qui l'avait dans la main. C'est de Findias que fut apportée l'épée de Nuada. Personne ne lui échappait quand elle était tirée du fourreau de la Bodb et on ne lui résistait pas. C'est de Murias que fut apporté le chaudron du Dagda. Aucune troupe ne le quittait insatisfaite »⁷ : ici, c'est la seconde fonction qui est nettement l'objet d'une dichotomie, puisqu'on a, parmi quatre objets, une lance infailible et une épée irrésistible, tandis que la première fonction s'exprime dans l'objet qui était à Tara, pierre qui était le moyen ordalique d'accès à la royauté, et la quatrième, le chaudron d'abondance, représente la troisième. L'Irlande opère donc des passages de trois à quatre (ce quatre connotant souvent les points cardinaux) par le dédoublement d'une fonction.

Le couteau connote la seconde fonction : Bellah dit bien à Houarn qu'elle le lui confie « pour vous défendre des maléfices ». Houarn, jeune homme d'un siècle passé, a naturellement avec lui son couteau.

Reste le bâton. Souvestre note que « nous ne savons ce qui a pu donner lieu à la fable du bâton de saint Vouga. La légende dit bien que ce saint traversa la mer sur un rocher, mais elle ne parle point de ce bâton qui remplace, dans la tradition bretonne, les bottes de sept lieues du conte du Perrault »⁸. Souvestre était sur la bonne piste : les bottes, comme les chaussures, connotent souvent la troisième fonction⁹. Mais, antérieur de presque cent ans à Dumézil, il ne pouvait pas aller plus loin. Il faut partir de ce que dit le texte. Sitôt que Bellah a perçu le danger dans lequel se trouve Houarn, elle prend le bâton, lui adresse une formule magique dans laquelle il est dit (je cite cette fois le texte exact, fourni par Souvestre en note) :

En ban sant Fouga, baz-avalenn
 (Ë pep quèver red el trémenn)
 Bez conducer en ear, en douarn
 Var an dour fresq, pe dour cloïar »,

6. Le Roux et Guyonvarc'h, 1986, p. 113-114.

7. *Lebor Gabála Érenn*, §§ 304-305, dans Macalister, 1938-1956, iv, p. 136-107.

8. Souvestre, 2000, p. 113, n.

9. Cf. p. ex. Dubuisson, 1978, p. 225, n. 33.

ce qui se traduit exactement par :

« Au nom de saint Vouga, bâton-pommier
(Partout où il faudra passer)
sois mon conducteur dans l'air, sur la terre,
sur l'eau froide ou sur l'eau tiède ».

Cela dit, aussitôt le bâton se change en un bidet, qui se caractérise par son accélération et sa vitesse : il commence au pas, passe vite au trot, et de là au galop, et va si vite que tout le paysage défile aux yeux de Bellah qu'elle n'a le temps de rien en voir. Voici un obstacle, à savoir une montagne, et il prend la forme d'un oiseau. Bellah fait donc finalement en un clin d'œil la traversée de la côte nord du Finistère à sa côte sud. Tel est ce que fournit le bâton : la vitesse.

Or, c'est un fait que les représentants de la troisième fonction se caractérisent pour la vitesse, et singulièrement la vitesse instantanée. Y appartiennent ainsi les Dioscures, qui sont des cavaliers, et qui sont apparus soudainement à des batailles, comme à celle du lac Régille. En Inde, ce sont les Nāsatya, ou Ásvina, qui, en ce dernier cas, ont le « cheval » en leur nom. Parmi les nombreux exploits qui leur sont attribués, ils ont fourni un coursier fort et rapide à Pedu, ce qui permit à celui-ci d'aller tuer, conduit par Indra, un dragon ¹⁰.

On soulignera le parallélisme de la dernière tradition indienne avec celui du bâton de Bellah : ce bâton s'est changé en un cheval rapide, ce qui permit à celle-ci d'aller affronter, et vaincre, une sorcière.

On a donc, dans ce conte de Souvestre, un remarquable exemple de conservation d'une idéologie pluri-millénaire.

Maintenant, je voudrais souligner, pour terminer, la structure typiquement initiatique du récit. On a donc, au départ, un couple de jeunes gens qui se connaissent depuis l'enfance, mais qui ne sont pas mariés. Le jeune homme part au loin, théoriquement pour chercher fortune. Il parvient chez une sorcière, qui collectionne les maris d'un jour, et il se fait prendre, et métamorphoser, par elle. Cela rappelle d'autres épisodes. L'histoire de l'éducation guerrière du grand héros irlandais Cúchulainn le fait aller chez une femme, Scáthach (l'« Ombreuse », un nom pas plus sympathique que la « Vieille »), qui lui enseignera plusieurs techniques de combat - par exemple les sauts, dans lesquels il excellera. Or, Scáthach avait une fille, Uáthach (l'« Horrible », toujours un nom peu sympathique !), qui tombe amoureuse de Cúchulainn, et avec laquelle celui-ci a une liaison pendant toute la durée de son séjour chez Scáthach. Or Cúchulainn était alors fiancé, avec Emer. Et on dit même qu'il avait bel et bien épousé

10. Tilak, 1979, p. 241 ; Bergaigne, 1963, t. II, p. 449-451 ; Cornillot, 1994, p. 169, 182-183, 212, 240, 259.

Uáthach ¹¹. On est ainsi proche de l'histoire de Houarn : lui aussi fiancé à Bellah, il acceptait le mariage que lui proposait la Groac'h. La version de Souvestre est bien correcte : la Groac'h le transforme avant de l'avoir mis dans son lit. On voit bien que ce n'est pas le schéma attendu, puisqu'on apprend par ailleurs que la Groac'h métamorphosait ses amants au matin, après une nuit passée avec eux.

Il s'ensuit que la Groac'h n'est rien d'autre que la maîtresse d'initiation. Après tout, dans le *Tochmarc Emire*, Scáthach est en concurrence avec sa propre fille dans le désir de Cúchulainn, et les deux femmes sont en quelque sorte des doublets l'une de l'autre. L'initiation de Cúchulain est à la fois guerrière et sexuelle. Après quoi, il retourne auprès d'Emer, et l'enlève. Il n'est plus question de Uátach dans sa vie.

Un autre parallèle se trouve, plus loin, dans l'histoire de Thésée. Ce héros quitte sa ville natale, Trézène, à seize ans, et va de Trézène à Athènes, vers chez son père, à pied. Le chemin est semé d'embûches, en particulier de brigands qui font subir aux passants toutes sortes de souffrances pour finir par les tuer. Et, parmi eux, il y a l'épisode de la laie de Kromnion, qui, elle, ne faisait rien de tel. Voici ce que raconte Plutarque, dans sa *Vie de Thésée* :

« Quant à la laie de Kromnion, qu'on appelle Phaia (la 'Brillante'), ce n'était pas un animal ordinaire, mais une bête belliqueuse et difficile à vaincre. Ce fut pour lui un 'passe-temps de voyage' que de l'affronter et de la tuer ; il craignait de paraître n'agir que par nécessité, et il pensait aussi que, si un homme de cœur ne doit lutter contre les méchants que pour se défendre, il est de son devoir d'attaquer le premier les animaux courageux et de s'exposer pour les combattre. Certains disent que Phaia était une femme adonnée au brigandage, sanguinaire et débauchée, et qu'elle habitait là même à Kromnion, et qu'on lui avait donné le nom d'un surnom de laie à cause de ses mœurs et de son genre de vie, et qu'elle fut mise à mort par Thésée¹². »

Plutarque donne deux interprétations : dans la première, Thésée n'ajoutait à ses actions héroïques nombreuses qu'un exploit cynégétique. Dans la seconde, on est très près de la Groac'h de l'île du Lok : elle aussi est « sanguinaire et débauchée » (puisque'elle métamorphose ses nombreux amants après avoir passé une nuit avec chacun, et qu'une fois poissons, elle veut les manger !) ; et dans les deux cas, il y aurait dénomination désobligeante : la débauchée de Kromnion aurait été qualifiée de laie, la belle femme de l'île du Lok est dite Groac'h, « la Vieille ». Apollodore donne une autre version, rapide mais éclairante : à Kromnion, Thésée « tua la truie qui était appelée Phaia d'après

11. *Tochmarc Emire*, « La Courtise d'Emer », §§ 14-16 ; trad. française Guyonvarc'h, 1959, p. 419-420.

12. Plut., *Thésée*, IX, traduction de Robert Flacelière, Émile Chambry et Marcel Juneaux.

la vieille femme (*graòs*) qui l'avait nourrie »¹³. Ainsi, Phaia a été le nom d'une vieille femme avant d'être celui de la laie. Plus exactement, comme une laie n'a nul besoin d'être nourri par un être humain, on perçoit dans cette tradition que la laie et la vieille femme sont deux formes d'un même être, ce que prouve d'ailleurs leur même nom de Phaia.

Or, cette Phaia, laie/vieille femme/femme sanguinaire et débauchée, constitue l'une des épreuves « canoniques », car toujours présente, parmi les exploits de Thésée. C'est lui qui la tue : dans l'histoire de la Groac'h, c'est Bellah, la fiancée de Houarn, qui l'élimine : la société celtique n'est pas la société grecque.

Toujours est-il que Houarn, « Fer », était muni d'un couteau – et Thésée avait tiré de sous une roche l'épée de fer laissée par son père –, et malgré cela il est métamorphosé par la Groac'h, puis subit grâce à Bellah une métamorphose inverse. On connaît des parallèles dans des rites initiatiques, dans lesquels la seconde phase distinguée par Arnold Van Gennep, celle de latence, peut comprendre des métamorphoses des jeunes gens¹⁴ ; entrés dans la phase initiatique comme non adultes, ils subissent des épreuves pendant la phase de latence, et en ressortent transfigurés : ils sont des hommes. Dans le conte de Souvestre, Bellah et Houarn ne sont pas mariés au début, mais dès que Houarn sort de sa phase de métamorphose, et qu'il rentre avec Bellah dans son pays, tous deux peuvent se marier.

Tel me paraît avoir ce sens de ce conte, et, comme dans le cas des objets trifonctionnels, il témoigne de problématiques d'âge vénérable.

Bergaigne, Abel, 1963 : *La Religion védique d'après les hymnes du Rid-Veda*, Paris, Honoré Champion.

Cornillot, François, 1994 : « L'aube scythique du monde slave », *Slovo*, 14, p. 78-279

De Putter, Éric, 2011 : *Bergers, guerriers et musiciens. La musique dans la trifonctionnalité et la trifonctionnalité dans la Bible*, Éditions Delatour France.

Dubuisson, Daniel, 1978 : « The apologies of Saint Columba and Solon, or the « Third Function denigrated », *Journal of Indo-European Studies*, 6.3-4, p. 231-242.

Guyonvarc'h, Christian-J., 1959, « La courtise d'Emer », *Ogam* 11, p.413-423.

13. Apd., *Epitomé*, I, 1. Pausanias (II, 1, 3) dit aussi que la laie fut « nourrie » à Kromnion.

14. Van Gennep, 2016. Cf. Le Quellec et Sergent, 2017, p. 797, « La métamorphose initiatique ».

- Le Quellec, Jean-Loïc, et Sergent, Bernard, 2017 : *Dictionnaire critique de mythologie*, Paris, CNRS Éditions.
- Le Roux, Françoise, et Guyonvarc'h, Christian, 1986 : *Les Druides*, Rennes, Ouest France Université.
- Macalister, R.A. Stewart (ed.), 1938-1956, *Lebor Gabála Éirenn - The Book of the Taking of Ireland*, Dublin, Irish Texts Society, 5 t.
- Souvestre, Émile, 2000 : *Le Foyer breton*, Rennes, Terre de Brume.
- Tilak, Lokamanya Bâl Gangâdhar, 1979 : *Origine polaire de la tradition védique*, traduction de Jean et Claire Rémy, Milan, Archè.
- Van Gennep, Arnold, 2016 : *Les Rites de Passages*, Paris, Picard (1^{re} éd.1909).