

Université de Tartu
Faculté de philosophie
Département d'études romanes

Reti Maria Vahtrik

**L'imaginaire dans les contes bretons :
du monde matériel vers le monde magique**

Mémoire de licence

Sous la direction de Tanel Lepsoo

Tartu 2015

Table des matières

Introduction	3
1. Les manifestations de l'imaginaire à travers la nature et les animaux	8
1.1. Les représentations négatives	9
1.2. Les représentations positives	12
1.3. Conclusion	14
2. Les personnages et les créatures fantastiques	16
2.1. Le Diable et les diables	17
2.2. Les géants, les sorciers et les autres	20
2.3. Conclusion	24
3. Les fonctions des mythèmes observés	26
3.1. Les mythologèmes liés à la vie et au destin humain	27
3.2. Les mythologèmes liés à la nature	31
3.3. Conclusion	33
Conclusion	34
Bibliographie	38
Resümee	40

Introduction

La collecte des contes populaires français a commencé relativement tard. La folkloriste Michèle Simonsen, spécialisée en contes populaires, écrit que ce n'est que dans les années 1870 que l'on a commencé à recueillir systématiquement des contes et à les étudier méthodiquement. Cette époque a vu apparaître des revues spécialisées en folklore verbal ainsi que toute une génération de grands folkloristes, parmi eux François-Marie Luzel, un folkloriste d'origine bretonne. (Simonsen 1981:23) La collecte des contes étudiés dans ce mémoire date de cette période, soit la fin du XIX^{ème} siècle, et ont été recueillis par Luzel. Les récits recueillis étaient à l'origine contés en breton.

Le trait particulier des contes populaires bretons est la grande quantité d'êtres et de forces surnaturelles. Les créatures, les animaux, les objets ou les pouvoirs magiques sont présents dans la plupart des récits. Cette richesse de l'imaginaire n'est pas si ordinaire chez les contes populaires des autres régions de France. Les êtres surnaturels sont moins fréquents dans le folklore français que dans celui d'Allemagne ou de Russie. (Simonsen 1981:7) La folkloriste Michele Simonsen affirme : « Alors qu'ailleurs, les héros sont en proie aux géants, magiciens, sorciers, nains, sirènes, esprits et monstres de toutes sortes, en France ils ont surtout affaire aux ogres et au diable. » (Simonsen 1981:7) Les contes qui comportent des éléments surnaturels non chrétiens (enchanteurs, métamorphoses, objets magiques etc) c'est-à-dire les contes merveilleux sont souvent appelés « les contes de fées », même s'il s'agit rarement des fées. Souvent on assimile tous les contes populaires aux contes merveilleux, bien qu'en réalité, ils ne composent qu'une petite partie du répertoire français. (Simonsen 1981 :13) En revanche, dans la tradition bretonne, il est vraiment difficile à trouver un récit populaire où il n'y aurait pas d'éléments surnaturels, les contes bretons sont alors une exception parmi les récits populaires de France.

Une explication pour un monde imaginaire aussi varié réside dans la situation géographique et l'histoire bretonne. L'historien Paul Pazery explique la situation : une grande partie du pays, faisant aujourd'hui partie de la France, était peuplée de Celtes au I^{er} siècle avant Jésus-Christ lorsque Jules César occupait la région. Alors que la plupart des Celtes se sont assimilés aux Romains; ceux qui se sont enfuis vers le Nord jusqu'à la mer, ont réussi à préserver leur identité culturelle. Ces Celtes sont les ancêtres des Bretons d'aujourd'hui. (Pazery 1975 :3) Ainsi, la culture traditionnelle bretonne est influencée d'un côté par la culture celte et de l'autre côté par la culture romaine, et c'est un mélange unique. La mythologie celte est connue pour son contenu merveilleux riche : les objets magiques, les sorcières, les magiciens, les nains etc.

Les forces fantastiques et mythologiques nombreuses dans les contes bretons n'excluent pas l'existence des éléments religieux, au contraire les deux mondes coexistent, l'un n'exclut pas l'autre. Dans les contes, on rencontre des géants, des magiciens, des sorciers, des esprits, des monstres, mais aussi le Diable, des saints, des miracles. Les Bretons ont gardé leur esprit celtique, l'affection pour la mythologie et les légendes mais ils sont aussi profondément religieux. (Pazery 1975 :3)

Dans ce mémoire nous observerons et étudierons le monde imaginaire dans les contes populaires bretons. Le but de ce travail est de caractériser l'imaginaire dans ces récits et d'essayer de trouver les facteurs qui pourraient avoir influencé l'imagination collective. Nous voudrions voir comment le monde magique est créé, comment et avec quels moyens on passe les frontières entre les mondes différents. En le faisant, nous prendrons en compte d'un côté les questions et les contradictions universelles qui agitent l'imagination humaine, et de l'autre côté les particularités culturelles, historiques et géographiques de la Bretagne. Le corpus est formé de douze récits populaires de cette région, recueillis par François-Marie Luzel. Nous avons choisi ces contes parce qu'ils contiennent de nombreux exemples de l'imaginaire très riche et donc ils offrent beaucoup de possibilité pour analyse. Ces douze récits devraient donner suffisamment des exemples pour caractériser et

analyser l'imaginaire des contes, en respectant en même temps le volume prévu de ce travail. Les contes sélectionnés sont les suivants : *La fille qui se maria à un mort*, *La truie sauvage*, *L'homme Poulain*, *Le filleul de la Ste Vierge*, *Le magicien Ferragio*, *L'homme aux deux chiens*, *La princesse de l'étoile brillante*, *Jésus-Christ en Basse-Bretagne*, *Le Corps-Sans-Âme*, *Le géant Goulaffre*, *Les deux fils du pêcheur* et *Les trois poils de la barbe d'or du Diable*. Les noms des contes seront abrégés dans les extraits des récits référés dans le mémoire. Les explications des abréviations se trouvent à la fin du mémoire dans la section du corpus. Nous chercherons les éléments et les personnages fantastiques, des thèmes qui se répètent et les façons dont ils sont représentés dans ces contes.

En étudiant les contes, il faut toujours prendre en compte le fait qu'il s'agisse d'une création collective, anonyme et d'origine orale. La tradition orale est toujours en mouvement, les récits transmis oralement changent et se développent avec chaque conteur. Luzel explique : « Chaque récit varie sensiblement, dans la forme au moins, suivant le conteur ; et quelquefois aussi chaque conteur a deux ou trois manières différentes de débiter le même récit, suivant la composition de son auditoire ». (Luzel 1870:3). Par conséquent, un texte de conte collecté et annoté par un folkloriste est le résultat d'une situation d'énonciation précise, contrairement à un romancier par exemple, qui peut dans sa solitude le reformuler et le perfectionner à sa guise. « Comme la légende, signale Philippe Walter, le conte peut parfois être fixé par l'écriture mais il possède toujours une vie orale indépendante de celle-ci. » (2005) Ainsi, Simonsen donne une explication suivante ; les contes de Perrault, souvent considérés comme contes populaires français, sont en fait des adaptations littéraires par un seul auteur, largement expurgées et remaniées. (Simonsen 1981 :9). Puisque les contes étudiés dans ce mémoire sont anonymes, nous avons choisi une approche qui se consacre au contenu des textes ; aux caractéristiques et à la présentation des éléments et des phénomènes fantastiques dans les fables. Cette approche nous donne plus de possibilités qu'une analyse de texte exacte parce que les récits étudiés n'ont pas d'auteur individuel.

La méthodologie utilisée pour l'analyse des aspects de l'imaginaire dans les contes bretons se base sur la théorie de la mythocritique dont Pierre Brunel a établi les bases. Selon lui, on peut distinguer des éléments similaires qui se répètent dans toute la littérature, les mythes littéraires formant la base de la littérature, et c'est la raison pour laquelle on trouve des motifs et des personnages répétés, leur donnant le nom d'archétypes. (Bilen 1993:769) Le dictionnaire du Larousse en ligne définit le mythe comme un récit mettant en scène des êtres surnaturels, des actions imaginaires, des fantasmes collectifs, etc. (Larousse). Selon l'anthropologue français Claude Lévi-Strauss, qui a été fasciné par les mythes du monde et leurs ressemblances souvent inattendues : « L'objet de mythe est de fournir un modèle logique pour résoudre une contradiction. » (Lévi-Strauss 1985:22). La mythocritique nous donne la possibilité d'étudier les relations entre les questions et les contradictions inexplicables et les fantasmes collectifs.

Les deux termes principaux dans notre analyse sont *le mytheme* et *le mythologème*. Le premier marque tous les éléments magiques dans les récits, le deuxième indique les contradictions et les questions sans réponse logique. Ainsi une explication de ces deux termes, donnée par Simone Vierne, spécialiste des lettres classiques et de la littérature française : les mythemes sont les éléments non naturels, magiques, absurdes au regard de la logique et du vécu quotidien dans le déroulement d'un mythe. Ils peuvent être des personnages différents (humains, divins, animaux etc), des décors, des événements... Le but de mythe est de résoudre une question que la logique ne peut pas résoudre ; ces questions sont nommées mythologèmes. (Vierne 1993 :43). Elle ajoute :

Lorsque nous examinons un mythologème, nous avons en effet affaire à une des grandes questions qui se posent à l'être humain. Mais suivant les époques, suivant aussi celui qui dit ou écrit le mythe, les réponses vont être extrêmement diverses. Les variantes dans une même culture sont là pour l'attester (voyez le dictionnaire de mythologie de Roscher), et cela ne peut que s'amplifier si l'on change de culture, et d'époque, et si intervient de plus en plus, et c'est le cas de la littérature, la personnalité, consciente et inconsciente, du créateur.

(Vierne 1993:44)

Le but de ce mémoire est de trouver ces relations entre les questions illogiques et les réponses offertes par l'imaginaire dans le contexte de la création collective bretonne, plus précisément dans les contes bretons. Selon la position des frères Grimm le conte est considéré comme « l'enfant de mythe, une version dégradée et émiétée » (Walter 2005) Alors, dans ce mémoire nous traiterons des différentes manifestations du monde imaginaire dans les contes comme mythèmes, nous supposons que les contes ont fonction autre que simple divertissement, que derrière les fantaisies créées par l'imagination collective, il y a des phénomènes inexplicables – les mythologèmes. Dans cette optique après avoir étudié les différentes manifestations du monde imaginaire dans les contes, nous regarderons les possibles relations entre les mythèmes et les mythologèmes, les contradictions et questions qui auraient pu mener l'imagination des Bretons à la création de ces mythèmes. Quels sont les mythèmes, quelles sont leurs fonctions et à quelles questions, à quelles mythologèmes fournissent-ils la réponse ?

Ce mémoire se divise en trois chapitres. Le premier chapitre se concentre sur les manifestations du monde imaginaire à travers la nature et les animaux. Le deuxième chapitre examine les représentations des personnages, des traits religieux et mythologiques. Le troisième chapitre fait une analyse de la fonction et de la signification des mythèmes et des mythologèmes étudiés dans les deux premiers chapitres.

1. Les manifestations de l'imaginaire à travers la nature et les animaux

La nature joue un rôle important dans les contes populaires de Bretagne et elle est un élément fort de l'identité bretonne. Les histoires se déroulent souvent dans un environnement naturel, dans une forêt, dans les champs etc. La situation géographique de la Bretagne montre pourquoi la nature est aussi importante dans le folklore breton. La région est entourée par l'océan Atlantique de trois côtés et elle est du coup relativement isolée. Cette position a aidé les Bretons à préserver une spiritualité orientée vers la nature qu'on associe souvent aux communautés isolées. Dans le contexte des Bretons, cette spiritualité est l'héritage de la culture celtique. La vie des anciens Celtes dépendait vivement des forces de la nature et des saisons et par conséquent on traitait la nature avec respect. Cette considération est toujours présente dans le folklore breton.

Le rôle des animaux dans les contes est également très important. On attribue souvent des traits humains aux animaux et aux forces de la nature. François Maire Luzel affirme l'importance des animaux: « Aucune race ne conversa aussi intimement que la race celtique avec les êtres inférieures et ne leur accorda une aussi large part de la vie morale » (Luzel 1870 :6). Selon Luzel les animaux sont presque toujours amicaux et bienveillants et présents pour aider les héros (Luzel 1870 :6-7).

Dans ce chapitre, les myèmes observés sont les manifestations différentes de l'imaginaire à travers la nature et les animaux. Comme nous l'avons déjà mentionné, dans leurs contes, les Bretons traitent les animaux avec respect; ces derniers sont souvent représentés comme les meilleurs camarades de l'homme venant au secours de leur maître dans un moment critique. Néanmoins, les animaux et la nature peuvent aussi personnifier et indiquer des forces plus sombres.

1.1. Les représentations négatives

Même si l'attitude générale envers les animaux est positive et respectueuse, il est évident que le statut d'animal n'est pas désirable. Au contraire, la métamorphose en animal est une punition pouvant atteindre un homme pêcheur, ou bien est un malheur arrivant à une personne innocente qui rencontre un sorcier malicieux. Un mauvais prêtre, dans le conte *La fille qui se maria à un mort*, qui pendant sa vie avait commis plusieurs fautes, ne peut se reposer après sa mort car toute sa congrégation été transformée en animaux. À la fin du conte, quand les malheureux sont sauvés, le prêtre explique :

— Les deux vaches maigres et décharnées , au milieu d'un excellent pâturage, étaient des gens riches, qui ne faisaient qu'amasser des richesses et convoiter le bien de leurs voisins, ne donnant pas l'aumône au pauvre, et, quoique riches, ils étaient malheureux. Ils étaient, là où vous les avez vus, dans le purgatoire, et, pour leur pénitence, ils se trouvaient au milieu de l'herbe haute et grasse, sans pouvoir en manger. Les deux chèvres qui se battaient avec tant d'acharnement, dans la chemin étroit et profond, étaient deux voleurs, qui ne cherchaient que noise et bataille, et Dieu, pour les punir, les force à présent de se battre ainsi, depuis bien longtemps.

(FM)

Nous trouvons plusieurs exemples dans les récits où Dieu utilise la métamorphose en animal comme punition ; cependant ce n'est pas toujours l'homme pêcheur lui-même qui doit purger une peine. Dans *La truie sauvage*, une fille doit souffrir à cause des péchés de sa mère : « Ma mère trouvait les enfants de toutes les autres femmes laids et contrefaits, et Dieu, pour la punir, lui donna une truie pour fille. » (TS) Dans *L'homme Poulain*, le personnage principal a une tête de poulain, « ce dont toute la famille était fort désolée ». (HP) Dans les deux contes, les facteurs qui libèrent les victimes de leur sort, sont l'amour, la naissance des enfants ou leur baptême. Alors, les hommes qui ont souffert pour les péchés de leurs parents, sont maintenant délivrés par leurs enfants.

Ce n'est pas seulement Dieu qui emprisonne les humains dans un corps d'animal. Les sorciers et les diables le font très souvent aussi. Dans *Les deux fils du pêcheur*, une vieille sorcière maintient en captivité une princesse transformée en renard ; dans *La princesse de l'étoile brillante* une princesse doit souffrir sous la forme d'une cane à cause de trois démons ; dans *Le Corps-Sans-Âme* nous rencontrons une fille et un garçon emprisonnés sous respectivement la forme d'un cheval et d'un moineau. Les exemples sont nombreux. Nous pouvons remarquer que les humains choisis par les sorciers et les autres créatures malveillantes, sont souvent d'origine royale, le plus souvent des princesses. Dans le cas où le ravisseur est un personnage mauvais, la solution pour libérer les victimes est de tuer le ravisseur.

Il faut noter que d'habitude quand la représentation des animaux est liée à un aspect négatif, ce ne sont pas les animaux eux-mêmes qui sont méchants ou mauvais. Ils jouent plutôt un rôle d'outil pour une punition, comme dans l'exemple précédent, ou pour une force fantastique, comme la sorcellerie ou les actions diaboliques. Par exemple, dans le conte *Le filleul de la Ste Vierge*, le Diable arrive à plusieurs reprises sous la forme d'un barbet noir mais ce n'est pas sa forme originale. En général, il y a deux raisons pour lesquelles les sorciers ou le Diable prennent la forme d'un animal. Premièrement, pour approcher l'homme, pour gagner sa confiance. Par exemple, où le Diable qui prend la forme d'un barbet pour approcher et affaiblir un petit garçon (*FSV*). Deuxièmement, c'est avoir besoin d'acquérir des pouvoirs pour accomplir un objectif. Dans le même conte, nous voyons des sorciers qui se transforment en animaux durant un combat, tout comme dans *Le magicien Ferragio*.

Nous pouvons remarquer qu'il y a des animaux plus spécifiquement associés au mal. Luzel affirme : « Parmi tous les êtres de la création, je ne vois guère que le corbeau, le loup et le serpent ou le dragon qui ne soient pas sympathiques à l'homme et disposés à lui venir en aide. » (Luzel 1870 :7) Et, de fait, certains de ces animaux mentionnés se présentent dans les contes bretons aussi, au service des forces du mal. Par exemple, le prêtre pêcheur se met à vomir des crapauds et des reptiles quand il est délivré. (*FM*) Ces animaux dits mauvais sortants de son corps symbolisent sa purification. Le corbeau qui guide le personnage principal sous terre dans le château

d'un sorcier. (CSÂ) Dans *Les deux fils du pêcheur*, les cheveux de sorcière se changent en vipères. Dans *Magicien Ferragio*, le méchant sorcier utilise toute sorte d'animaux hideux, comme des serpents qui vomissent du feu, pour vaincre le héros. Exceptionnellement, dans ce dernier conte, les animaux comme les chevaux et les taureaux sont aussi au service du sorcier ; habituellement les animaux domestiques sont représentés comme des amis et assistants de l'homme.

Les sorciers et les magiciens ne se contentent pas seulement des animaux, ils obtiennent également les formes d'autres parties de la nature, comme les nuages, le croissant de lune ou le feu, la glace et la fumée. La nature, comme les animaux, est aussi à leur service. Ils prennent la forme de différentes forces de la nature, souvent pour déplacer à grande vitesse, pour un combat et parfois aussi pour simplement faire peur. Nous voyons deux sorcières qui s'affrontent en prenant des formes différentes. (FSV) Elles se transforment en fumée, en glace, en fontaine, en rivière, en feu etc. Dans *Magicien Ferragio*, le magicien prend la forme d'un nuage noir à plusieurs reprises pour enlever des enfants.

La représentation des forces de la nature est assez exceptionnelle dans le conte *La princesse de l'étoile brillante*. Habituellement, la nature est au service de la sorcellerie, alors ce n'est pas la nature elle-même qui possède les pouvoirs fantastiques. Dans le conte en question en revanche, les forces de la nature, plus précisément les vents d'hiver, sont personnifiées. Les vents viennent sous la forme de trois hommes gigantesques s'appelant Janvier, Février et Mars. Ils ressemblent aux géants ; ils sont aussi d'une taille colossale, ils aiment la chair humaine, ils sont bourrus et dangereux mais ils ne sont pas les plus intelligents. En lisant la description de l'arrivée des vents, nous pouvons remarquer des similarités avec une grande tempête : « Les deux autres fils de la vieille, Février et Mars, arrivèrent aussi, l'un après l'autre, avec un vacarme épouvantable. Les arbres craquaient et tombaient, les pierres volaient en l'air et les loups hurlaient. C'était effrayant ! » (PÉB).

1.2. Les représentations positives

Les contes où la représentation des animaux est négative, sont tout de même moins fréquents. Habituellement les animaux jouent le rôle d'amis et d'assistants de l'homme et au moins les animaux domestiques sont sur une place privilégiée. De plus, on attribue aux animaux des caractéristiques humaines ou surnaturelles : alors, l'aide offerte par ses derniers est beaucoup plus étendue que celle des animaux domestiques ordinaires. Comme nous l'avons déjà remarqué, les animaux eux-mêmes ne possèdent pas habituellement de pouvoir surnaturel, ils l'obtiennent par une autre force ou un autre facteur. C'est aussi le cas lorsque les animaux offrent une aide surnaturelle.

Le thème des esprits des ancêtres est traité dans les contes à plusieurs reprises. Une manière possible pour les esprits de se manifester est par la nature, dans la majorité des cas par les animaux. On peut remarquer que l'attitude envers les esprits des membres de la famille décédés est positive, les esprits ne sont pas considérés comme une menace pour les vivants mais un réconfort et une protection. Habituellement, les esprits apparaissent pour protéger le héros d'un danger caché ou qu'il ne peut pas vaincre seul.

Bien que les esprits des ancêtres soient une partie importante du monde imaginaire des contes, et que leur existence et leur apparition ne soient en fait pas surprenantes pour les autres personnages, ils travestissent souvent leur vraie identité au regard des vivants, au moins au début de conte. Dans *L'homme aux deux chiens*, les parents décédés du personnage principal agissent sous la forme de deux chiens pour le protéger des méfaits de sa sœur : « Les deux chiens dirent alors au roi : - Nous sommes ton père et ta mère, envoyés par Dieu, sous cette forme, pour te protéger contre la méchanceté et les noires trahisons de ta sœur. » (HDC) Dans ce récit, les chiens font vraiment des choses incroyables et peu typiques pour des animaux : ils peuvent déplumer deux douzaines de perdrix, ils aident leur maître à prendre autant de gibier que les onze autres chasseurs réunis, ils peuvent toujours s'échapper quand

leur maître les appelle et ils ramènent le maître à la vie quand le dernier est tué et coupé en morceaux par sa sœur. Tout de même, comme d'habitude, ce ne sont pas vraiment les animaux qui possèdent la force magique : ils l'obtiennent grâce à un pouvoir plus puissant, dans ce cas, Dieu.

Auparavant, nous avons parlé des cas où la transformation en animal était utilisée comme punition ou emprisonnement. Néanmoins, la métamorphose en animal n'est pas toujours négative, cela peut aussi être utile et aider les humains à certains moments.

Les animaux, soit ordinaires, soit avec des pouvoirs fantastiques, sont alors habituellement les amis et les assistants de l'homme. En plus d'une aide physique, les animaux dans les contes semblent avoir une connaissance des pouvoirs du mal ; là où le maître ne soupçonne encore rien, l'animal reconnaît déjà le danger et devient anxieux. Par exemple, dans *Les deux fils du pêcheur*, quand le jeune homme entre dans la maison d'une méchante sorcière, c'est le comportement étrange de son cheval et de son chien envers la vieille femme, qui met le maître en garde. Dans un autre conte, le maître des chiens tombe dans le piège tendu par sa sœur malveillante, les chiens sont agités et refusent de rester à la maison car ils sentent le danger. (HDC) Nous voyons alors, que bien que les animaux soient considérés inférieurs de l'homme, ils sont en fait parfois plus attentifs et plus sensibles à certaines choses. Dans *Le Corps-Sans-Âme*, le personnage principal rencontre le roi et la reine des fourmis et il leur demande de lui donner la forme temporaire d'une fourmi : « - Je voudrais bien, si c'est possible, être changé en fourmi, afin de pouvoir grimper le long de cette chaîne jusqu'au château du Corps-Sans-Âme. - Qu'il soit fait selon votre désir, répondit le roi des fourmis. » (CSÂ)

Il faut remarquer que ce conte est assez remarquable parce que c'est l'une des rares occasions où les animaux eux-mêmes possèdent des pouvoirs magiques. En plus du roi et de la reine des fourmis, le héros rencontre aussi le roi des poissons. Ces animaux ne sont pas au service de quelqu'un d'autre, de plus ils peuvent parler en langue humaine et faire des choses extraordinaires. Dans les récits étudiés, nous avons trouvé seulement un autre animal qui a aussi des pouvoirs magiques, tout en étant indépendant, c'est un poisson pouvant parler et prédire le futur dans *Les deux*

fil du pêcheur. À ce propos, ce n'est pas la seule fois où les personnages des contes lisent l'avenir à l'aide de la nature. Par exemple, les fleurs peuvent donner des indications sur l'avenir. (TS)

1.3. Conclusion

Nous avons consacré ce chapitre aux manifestations du monde imaginaire dans les récits étudiés à travers la nature. Les mythèmes qui concernent la nature sont vraiment nombreux. Ce qui est logique car la spiritualité bretonne est directement liée à la nature et à l'environnement. Les animaux comme partie de la nature et les compagnons des humains sont aussi importants.

Nous avons partagé les mythèmes en deux ; ceux qui représentent le côté du mal et les autres le côté du bien. Un trait similaire aux deux divisions et le fait que les caractéristiques fantastiques attribuées à la nature, sont habituellement associées à une autre force ou un personnage magique, ainsi la nature et les animaux acquièrent le statut de mythème à cause de ou grâce à cette autre partie. Les représentations négatives sont habituellement associées à la sorcellerie ou au Diable, tandis que les représentations positives sont souvent associées à l'action divine.

Une thématique très fréquente est la métamorphose en animal. Cette transformation peut être volontaire ou violente. Dans le cas où elle est volontaire, les personnages transformant en animal sont le plus souvent des sorcières malveillantes ou bonnes. La métamorphose forcée atteint des humains mortels. Si l'humain en question est innocent, c'est habituellement un personnage méchant qui l'emprisonne, si cet humain lui-même n'est pas une personne honnête, c'est Dieu qui le transforme en animal pour le punir. Néanmoins, ce n'est pas une règle absolue, Dieu pouvant exercer la métamorphose aussi sur des innocents pour punir leurs parents qui ont commis des pécheurs. Dans tous cas, nous pouvons conclure de ces exemples que le statut d'animal n'est pas désirable, il est considéré inférieur à celui d'être humain.

Toutefois, généralement nous pouvons dire que les animaux dans les contes sont considérés comme des créatures ayant de hautes valeurs morales. Ils sont importants

pour les humains et on leur attribue une certaine sensibilité aux forces surnaturelles, qui dépasse même les sentiments humains. Alors bien qu'habituellement les animaux eux-mêmes n'aient pas de pouvoirs magiques, ils peuvent tout à fait les ressentir. On apprécie les animaux pour cette qualité car ils préviennent aussi les humains. Les animaux les plus respectés sont généralement les animaux domestiques parce qu'ils sont les plus proches aux humains. En revanche, il existe aussi un groupe d'animaux, comme les serpents ou les corbeaux, qui sont associés aux forces du mal. Dans tous les cas, les différentes descriptions semblent indiquer que le monde animal est considéré plus proche au monde surnaturel, les animaux sont quelque part entre les deux réalités, ils n'ont pas de véritables pouvoirs magiques eux-mêmes mais ils sont certainement plus sensibles aux forces surnaturelles.

Une autre thématique traitée à travers les mythèmes est celle des forces de la nature. Semblablement aux animaux, ces forces sont aussi souvent au service des personnages fantastiques. Les forces décrites sont plutôt fortes, comme les tempêtes et les vents, et les mythèmes derrière ces forces sont puissants aussi, comme les grands sorciers par exemple.

De manière générale, nous pouvons dire que les mythèmes concernant la nature et les animaux, sont divers mais l'environnement naturel dans les contes contient sans doute beaucoup de magie. Bien que nous ayons trouvé plusieurs mythèmes concernant la nature, et la spiritualité générale est orientée vers l'environnement naturel, dans la majorité des cas observés, la nature obtient la qualité magique à travers une autre force. Comme nous l'avons déjà mentionné, en gros, la nature semble être une halte entre le monde humain que nous pouvons appeler le monde matériel, et le monde imaginaire. C'est un aspect important car il aide à placer mieux les mythèmes observés et trouver leurs fonctions possibles.

2. Les personnages et les créatures fantastiques

Le monde surnaturel n'est pas quelque chose d'inattendue pour les personnages des contes, c'est plutôt une réalité parallèle qui ne se révèle pas très souvent mais qu'on rencontre de temps en temps et qui doit être toujours prise en compte. Le fait qu'un animal se comporte curieusement et manifeste des pouvoirs fantastiques est habituellement plus surprenant pour les hommes dans les contes qu'un rencontre avec un nain ou une sorcière par exemple. Ce trait peut être justifié par la culture et la spiritualité particulière des Bretons. Dans les paragraphes suivants nous expliquerons encore cette particularité.

Dans les contes bretons, les différents éléments et personnages prennent leurs racines dans la mythologie, les légendes ou la religion. Ces contes donnent un exemple de l'œuvre où un monde n'exclut pas l'autre. À la lecture de ces contes, nous pouvons remarquer que l'influence du christianisme est toujours très présente et perceptible. Même si le récit est plein de personnages comme les nains, les sorcières, les géants etc, il y a toujours des détails qui font référence au christianisme, au moins à la mention de Dieu ou quelques prières faites par le personnage principal.

Comme nous l'avons déjà mentionné dans l'introduction, la religion en Bretagne est un mélange unique de différentes influences. Pour mieux décrire cette situation, nous utiliserons une explication donnée dans l'encyclopédie des folklores du monde *The Greenwood encyclopedia of world folklore and folklife*. Avant l'arrivée des conquérants romains, les Bretons ont trouvé de la spiritualité et par conséquent des divinités aux alentours, principalement dans la nature, et ont développé un système religieux polythéiste orienté vers la nature, similaire aux Celtes dans les autres régions. Les forêts, les roches et la mer ont été considérés comme sacrés et vivants, chaque élément naturel possédait une qualité fantastique ou avait son propre habitant, comme une fée, un nain etc. Aujourd'hui nous pouvons observer des témoignages de cette spiritualité ancienne, dans les dolmens et les menhirs toujours présents en Bretagne et dans les autres pays des Celtes ; ou bien sur les artefacts de métallurgie datant de l'âge du bronze et représentant les dieux, les déesses et les symboles sacrés des anciens Celtes. Quand les Romains ont conquis cette région, les

Bretons ont assimilé les nouvelles croyances aux anciennes. Dans tous les cas, les Romains n'ont pas trouvé d'intérêt à réprimer la spiritualité locale. En conséquence, les Bretons ont pu conserver leurs convictions et traditions. Au V^{ème} siècle, l'arrivée des premiers missionnaires en Bretagne a commencé et le peuple local a adopté le catholicisme, mais, de nouveau, en le mélangeant avec leurs anciennes convictions. De nombreuses églises sont construites, souvent lieu et place de sanctuaires anciens. (Clements 2005 : 174) Puisque la spiritualité de Bretons était toujours vivement liée à l'environnement et que l'on croyait que la nature était remplie de créatures magiques comme par exemple les nains et les fées, ce n'est pas surprenant qu'une rencontre avec les représentants du monde surnaturel ne soit pas inattendue pour les personnages de ces contes.

Dans ce chapitre, nous étudierons de plus près ce monde surnaturel. Les mythes sur lesquels nous nous concentrerons, sont les différents éléments et personnages magiques. Nous observerons comment ils sont décrits, présentés et comment les éléments chrétiens et non chrétiens fonctionnent ensemble dans un même récit.

2.1. Le Diable et les diables

À côté de Dieu, il y a une autre figure puissante dans le récit chrétien, celle du Diable. Le théologien Xavier Léon-Dufour décrit la représentation du Diable dans le folklore : « L'imagination populaire a pourtant donné au Diable une forme corporelle, terrifiante ou grotesque [---] » (Léon-Dufour 2002 :349)

Dans les contes populaires bretons, le Diable est aussi une figure notable. Il n'a pas qu'une seule forme, il peut se présenter de façons différentes. En outre, le Diable n'a pas toujours de véritable forme matérielle, parfois il est plutôt perceptible comme une force ou une énergie du mal. On s'appuie sur le concept du bien et du mal dans ces contes et le Diable est le représentant incontestable du côté du mal. En revanche, dans les textes, nous trouvons des personnages tout à fait différents que l'on appelle également des diables.

On peut distinguer certaines différences entre ces personnages portant le même nom. D'abord, le Diable est un seul personnage, tandis que les diables sont toujours au pluriel : « Vers minuit, il entendit un grand bruit, dans la cheminée, et, bien qu'il ne fût pas peureux, il se cacha sous un vieux lit, et de là, il vit onze diables descendre par la cheminée. » (*PÉB*) Si le Diable n'a pas toujours une forme palpable, les diables ont une forme assez concrète ; ils sont généralement de petits hommes laids et malicieux (et dans un cas exceptionnel, dans le conte *Les deux fils du pêcheur*, aussi de vieilles femmes), un peu similaires aux nains, qui aiment les blagues et les jeux malins.

Et il (*l'un des diables*) le prit par un pied et le tira à lui.

– Ah ! Meunier, gentil meunier, dit-il en ricanant, tu veux nous enlever la princesse ? Tu aimes les jolies filles, paraît-il ? Nous allons d'abord jouer à un jeu, mon ami, qui ne sera sans doute pas de ton goût, mais, qui te guérira de la tentation de vouloir enlever des princesses.

Et ils se le jetèrent et rejetèrent, comme une balle, d'un bout à l'autre de la salle. Pourtant, le pauvre meunier ne disait mot. Ce que voyant, ils le jetèrent par la fenêtre dans la cour, et, comme il ne se plaignait ni ne bougeait, ils le crurent mort.

(*PÉB*)

Les actions du Diable sont différentes. Il n'est pas aussi bruyant et effronté. En fait il peut s'approcher de l'homme d'une manière assez sympathique pour gagner sa confiance et obtenir un pouvoir sur lui. Nous avons déjà mentionné l'histoire *Les deux fils du pêcheur* où le Diable prend la forme d'un barbet noir pour s'approcher d'un petit garçon ; c'est l'un des exemples du comportement du Diable. Dans le même conte il se manifeste aussi sous autres formes, comme celui d'un seigneur inconnu. Il est plus intelligent, et pour cette raison, aussi plus dangereux.

Les dangers des diables et du Diable sont ainsi de caractères différents. Les diables menacent de blesser physiquement les hommes, le Diable par contre peut également faire du mal à l'esprit de la victime. Une caractéristique dangereuse des diables est la faim de chair humaine, c'est un trait similaire aux géants, anthropophages eux aussi. Dans plusieurs contes, nous rencontrons des diables qui veulent et parfois réussissent à manger le héros. Les diables peuvent sentir la présence de la proie. D'ailleurs, ils

utilisent l'expression « l'odeur de chrétien » pour marquer cette sensation. Cette expression montre qu'on associe les diables au monde anti-chrétien. On peut remarquer qu'en général le monde imaginaire des contes est divisé en deux : le bon (associé au Dieu et aux valeurs chrétiennes) et le mauvais (associé au Diable). L'attitude générale est que tout ce qui est mauvais est d'une façon ou d'une autre l'œuvre du Diable. ✓

Puisque les dangers posés par le Diable et les diables sont de caractères différents, les outils pour les vaincre diffèrent aussi. L'arme contre les diables est souvent quelque chose de magique. Le héros est présenté avec un objet magique qui l'aide à combattre les diables. Dans plusieurs contes, comme *L'homme aux deux chiens*, *Les deux fils du pêcheur* et *La princesse de l'étoile brillante* cet objet est un onguent guérissant. De plus, l'homme peut également tromper les diables avec son intelligence parce que car ces derniers sont habituellement décrits comme assez bêtes. Les diables, ayant une forme concrète et des traits que l'on peut bien distinguer, sont plus proches du monde humain et par conséquent moins menaçants.

En revanche, le Diable est beaucoup plus intelligent et l'humain a besoin d'un aide supérieure pour le vaincre ; cette force est toujours divine. Le Diable est puissant en comparaison de l'humain et des diables, mais Dieu est toujours plus fort. Habituellement, ce n'est pas Dieu lui-même qui intervient dans les actions diaboliques mais il envoie quelqu'un autre ou manifeste sa force à travers un objet. Par exemple, dans *Le filleul de la Ste Vierge* ce sont le recteur et la sculpture de la Sainte Vierge qui donnent des conseils au héros, et le livre (probablement la Bible, bien que le texte ne mentionne pas le nom de l'œuvre) donné par la sainte, sert de talisman contre le Diable :

Quand tu arriveras à l'endroit où t'envoie ton parrain, tu verras là un seigneur inconnu, avec deux chevaux. C'est le Diable qui t'attend pour t'emmener dans l'enfer. Il te priera de monter sur un de ses chevaux ; mais garde-toi bien d'obéir ; dis lui que s'il veut que tu l'accompagnes, il faudra qu'il te porte lui-même. Il te dira alors de monter sur son dos. Tu le feras ; mais, par la vertu de mon petit livre, tu lui feras si lourd, si lourd, qu'il s'enfoncera dans la terre jusqu'aux genoux. Il se débarrassera alors de toi et te jettera en l'air ; mais tu retomberas à terre, sans aucun mal, toujours par la vertu de mon petit livre.

(FSV)

Le fait qu'un héros communique directement avec une sculpture de saint peut être expliqué par une conviction locale selon laquelle on croit que les images et les représentations des saints sont vivantes. Par conséquent, comme dans la tradition chrétienne traditionnelle, les Bretons vénèrent les images. Néanmoins, comme à leur habitude, ils ont aussi leur propre interprétation de cette tradition chrétienne et ils croient qu'en plus de prier on peut aussi menacer et même punir les images si les saints n'accèdent pas à leur requête. (Clements 2005 : 174)

Dans *Jésus-Christ en Basse-Bretagne*, nous voyons une situation assez exceptionnelle où Jésus-Christ lui-même vient à l'aide des hommes. Habituellement, il n'est pas présent en chair et en os. Il est intéressant que dans ce récit, Jésus-Christ qui vient en Bretagne, accompagné de saint Pierre et de saint Jean, visite d'ailleurs les églises et les chapelles locales, alors que Jésus-Christ et les édifices religieux de communauté chrétienne sont contemporains. En tous cas, si les diables peuvent être battus par l'intelligence et parfois par un hasard, en revanche, pour se battre contre le Diable, il faut recevoir une aide divine.

2.2. Les géants, les sorciers et les autres

Les personnages et les créatures fantastiques dans les contes ne sont pas toujours malveillants, parfois ils viennent aussi en aide à l'homme ; nous reviendrons à ces exemples à la fin de ce chapitre. D'abord, nous observerons les personnages fréquents du monde imaginaire qui font du mal aux héros des contes.

Nous avons déjà parlé des diables. Les personnages, avec qui ils ont une certaine ressemblance, sont les géants. Habituellement, ils sont aussi méchants, assez stupides et ils aiment la chair humaine. De plus, les géants aiment la richesse, ils ramassent et volent toutes sortes de biens et d'objets magiques dans leurs châteaux. Cela donne une raison aux héros des contes d'aller chercher les géants afin de récupérer la fortune volée. Dans *Le géant Goulaffre*, nous rencontrons un géant grand ennemi de roi, parce qu'il a volé plusieurs objets de valeur de la famille royale. Puisque les géants ne sont pas très intelligents et qu'ils possèdent des objets magiques, souvent

les héros utilisent les outils des géants contre eux-mêmes, par exemple dans le même conte le personnage principal vole les bottes de sept lieux du géant pour s'échapper.

Dans le premier chapitre nous avons remarqué qu'il était très rare que les animaux aient de véritables pouvoirs magiques eux-mêmes ; ils sont habituellement au service de quelqu'un d'autre possédant les pouvoirs. Cette règle s'applique également aux humains. Dans plusieurs contes, les hommes reçoivent une aide surnaturelle, mais ils n'acquièrent jamais les pouvoirs eux-mêmes. Il y a des possibilités différentes sur comment les humains peuvent participer et gagner le monde imaginaire. Une solution utilisée très souvent est l'objet magique. Cet objet peut être une chose extraordinaire en lui-même, comme l'onguent utilisé dans plusieurs contes pour guérir des blessures fatales ou même pour ramener une personne morte à vie. Un autre exemple est la paire des bottes de sept lieues (GG). Dans *Le Corps-Sans-Âme*, on offre au personnage principal une serviette qui peut constamment produire à manger et à boire. En revanche, cet objet peut aussi être quelque chose d'ordinaire mais quand il est présenté par un personnage avec des pouvoirs extraordinaires, il devient magique.

Par exemple, c'est fréquemment une branche de bois transformée en baguette magique. La baguette magique est l'outil des sorciers, des magiciens, des nains etc. Dans plusieurs contes cet outil tombe dans les mains de l'homme ou lui est donné comme un cadeau, mais l'homme lui-même ne peut pas créer de baguette magique et en profiter. En fait, dans le récit *Jésus-Christ en Basse-Bretagne* on donne un avertissement pour montrer que les hommes mortels ne doivent pas être cupides et essayer d'obtenir des pouvoirs du plus puissant. Dans le conte, Jésus-Christ, pour remercier une vieille femme de l'eau qu'elle lui a offert, prend un bâton et l'utilise pour faire apparaître une vache. Après que Jésus-Christ est parti, la femme commence à rêver d'une deuxième vache et décide d'essayer de faire la même chose avec le bâton mais le résultat est qu'elle perd tout de suite sa première vache. Ayant entendu de ce malheur, Jésus-Christ explique à la vieille femme :

— c'est que vous l'avez appelé vous-même, grand-mère. Retournez à la maison, et vous retrouverez votre vache en vie et bien portante. Mais soyez plus sage à l'avenir et n'essayez pas de faire ce que Dieu seul peut faire. (JCBB)

Alors, nous voyons que même si les deux mondes, humain et surnaturel, sont toujours très proches, l'homme ne peut pas aller vraiment au même niveau avec les membres de l'autre monde. Ce conte offre aussi un exemple d'un personnage profondément chrétien, Jésus-Christ lui-même performant des actions qu'on pourrait qualifier de sorcellerie. Traditionnellement, la baguette ou le bâton magique sont les outils des sorciers, qui étaient stigmatisés et persécutés par l'Église. Dans cette histoire, par contre, Jésus-Christ l'utilise à plusieurs reprises et fait des transformations différentes.

En général, l'attitude envers les sorciers est influencée par l'héritage médiéval : cela veut dire que dans la majorité des cas, les sorciers et les magiciens sont décrits comme méchants et dangereux pour l'homme. Bien que nous rencontrions des sorciers et des sorcières dans les textes, les femmes semblent dominer dans ce domaine. Leur portrait dans les récits est assez classique ; ces sont souvent de vieilles femmes laides qui habitent seules, potentiellement dans un bois. Leur manière d'attaquer un homme est habituellement délicate, plus similaire à celle du Diable qu'à celles des diables ou des géants. Les sorciers et les sorcières essayent d'appâter leurs victimes avec des tentations différentes, en profitant de la curiosité humaine.

Par exemple, la vieille sorcière attire un jeune homme dans sa maison en lui promettant de lui montrer des merveilles :

- Suis-moi, à présent, mon fils, que je te fasse voir mon château, - reprit la vieille femme ; viens voir toutes les belles choses que j'ai ici ; jamais tu n'as rien vu de pareil. Allons d'abord voir le moulin de rasoirs.

(DFP).

Évidemment, quand le jeune homme se penche sur l'abîme pour mieux voir la roue garnie de rasoirs, la sorcière le pousse sur la roue. Nous trouvons des exemples similaires dans plusieurs contes ; le personnage principal de *La princesse de l'étoile brillante* est tenté par une pomme juteuse mais empoisonnée ; le sorcier promet le travail et le logement à un homme qui en a besoin. (CSÁ) Nous pouvons remarquer que les sorciers savent manipuler avec leurs victimes.

Les sorciers et les magiciens recourent aussi à l'assistance d'autres créatures. Nous avons déjà observé des cas où les animaux sont au service de la sorcellerie. De plus, les autres créatures fantastiques peuvent aussi travailler avec les sorciers. Par exemple, dans *Le magicien Ferragio*, il y a tout un groupe de nains, de géants et de monstres qui habitent dans le château du magicien et sont ses serviteurs. Néanmoins, les sorciers sont plus proches du monde humain que les autres personnages malveillants du monde imaginaire, comme les géants, les diables, les nains etc. Ces derniers ne collaborent pas avec les humains, les sorciers en revanche peuvent le faire. Normalement, les méchants sorciers aident les humains méchants. Prenons l'exemple de *L'homme aux deux chiens* : dans ce conte une sorcière aide une femme méchante à élaborer un complot pour tuer son frère.

La présentation des sorciers n'est pas totalement mauvaise. Les sorciers sont très proches des humains, et comme les humains, ils peuvent être malveillants ou bienveillants. Les bonnes personnes peuvent aller chercher de l'aide chez les sorciers. Par exemple, un service que les magiciens et les sorciers offrent est la divination. Le comte appelle tous les magiciens connus quand sa fille est née, pour lui prédire son futur. (MF) Les sorciers travaillent aussi comme guérisseurs.

Des magiciens différents peuvent aussi se combattre. Nous voyons un combat entre la fille et ses parents qui sont tous des sorciers, mais la fille est une bonne personne, alors que les parents sont méchants. (FSV) Ce conte est véritablement un exemple intéressant car cette jeune sorcière se marie avec le personnage principal à la fin. Il faut noter que celui-ci est le filleul de la Ste Vierge et reçoit de l'aide de la sainte elle-même pour vaincre le Diable. Alors, nous voyons que les deux personnages, l'un vrai chrétien et l'autre une sorcière peuvent tout à fait se marier dans le folklore breton.

Comme dans le dernier conte, il y a encore d'autres exemples où les membres de la même famille ne sont pas tous pareils. Dans plusieurs récits c'est effectivement un parent, souvent la mère du ravisseur qui aide le prisonnier à s'échapper. La mère de vents protège un jeune homme de ses fils dangereux. (PÉB) C'est pareil aussi dans *Le géant Goulaffre* où la femme du géant protège les visiteurs de son mari, et dans *Les trois poils de la barbe d'or du Diable* où la mère du Diable aide le héros.

2.3. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons observé le reste du monde imaginaire à côté des mythes liés à la nature et aux animaux. Ainsi, l'attention se portait sur les personnages et les créatures fantastiques. En fait, comme nous l'avons déjà vu, ces derniers et le monde naturel sont souvent liés. Le monde des personnages fantastiques est relativement riche. Nous pouvons expliquer cette richesse par les particularités culturelles de la Bretagne.

Nous avons trouvé cette particularité exprimée dans les contes à travers la diversité des personnages qui ont des racines et des influences provenant de différents contextes. Il y a des personnages des racines chrétiennes, comme le Diable, Dieu, Jésus-Christ et d'autres que nous pouvons plutôt associer à la religion ancienne celtique, comme les nains, les sorciers etc. De plus, ces différents personnages sont souvent présents dans un même récit.

La première partie de ce chapitre a été consacrée aux personnages diaboliques. Nous pouvons les partager en deux : le Diable lui-même, un personnage certain connu comme le contraire de Dieu, et les diables qui sont au pluriel et ressemblent quelque peu aux nains ; ce sont aussi des créatures malicieuses à l'apparence d'un vieux petit homme laid.

Nous avons distingué plusieurs différences entre le Diable et les diables, le premier est plus dangereux, plus intelligent, plus difficile à connaître et à vaincre. Cependant, les représentations des diables et du Diable, et l'attitude générale à eux nous permettent de faire une conclusion que ces personnages appartiennent au même monde, celui antichrétien.

Dans la deuxième partie de ce chapitre nous avons observé les géants, les sorcières, les objets magiques etc. Les personnages fantastiques peuvent être bons ou mauvais. Un exemple étudié est celui des sorciers. La communauté des sorciers dans les contes contient des individus très différents, il y a des femmes et des hommes, des puissants, des vieux et des jeunes, des méchants, des gentils etc. Nous avons découvert que

dans ces contes, les sorciers sont probablement le groupe de personnages fantastiques le plus proche des humains, ils communiquent et collaborent librement avec l'homme et leur monde est très varié comme celui des humains.

Nous avons marqué certaines similarités entre les humains et les animaux dans les contes ; semblablement aux animaux, les humains eux-mêmes ne possèdent pas de pouvoirs fantastiques mais ils peuvent les acquérir grâce à un autre facteur, le plus souvent un objet magique. Bien que le monde imaginaire et le monde humain soient proches, les récits étudiés semblent respecter la règle selon laquelle l'homme ne traverse jamais entièrement la frontière, il ne devient pas membre de l'autre monde.

3. Les fonctions des mythèmes observés

Dans deux derniers chapitres, nous avons observé plusieurs différents éléments magiques et manifestations des forces surnaturelles, c'est-à-dire les mythèmes. Dans ce chapitre du mémoire nous nous concentrerons sur la fonction possible de ces mythèmes. Un objectif évident des contes et de la création fantastique est de divertir l'audience, cependant, les formes folkloriques comme le mythe, la légende, le conte etc. contiennent d'habitude aussi une autre fonction plus profonde. Par exemple, comme nous l'avons déjà mentionné dans l'introduction du mémoire, la fonction de mythe est de donner des explications et des réponses aux questions illogiques, aux mystères. Bronislaw Malinowski, un anthropologue polonais ajoute que le mythe exprime et codifie les convictions, de plus, il donne des règles pratiques de vie. (Malinowski 1948 :101).

L'approche mythocritique remarque que les mythologèmes sont souvent similaires dans des cultures différentes, mais les mythèmes ne le sont pas. (Émond 1987 :91) Dans ce chapitre, nous nous concentrerons sur le contenu imaginaire trouvé dans les contes bretons et nous les classifions par leur fonction, autrement dit, nous analyserons les mythèmes et essaierons de trouver les mythologèmes derrière les mythèmes. Quels sont les questions ou les mystères et quelles sont les réponses proposées par l'imaginaire breton? Un historien de religion et mythologue Mircea Eliade a comparé le mythe au rêve :

Le rêve d'enfance serait le mythe individuel que construit l'adulte pour répondre à ses problèmes, exactement comme les mythes religieux de l'origine sont, sur le plan collectif, des réponses que les groupes apportent à leur angoisse. (Eliade 1968 : 30)

Dans le contexte de ce mémoire, le groupe est celui des Bretons et nous observons les réponses et les questions à travers le monde imaginaire présenté dans les contes populaires.

3.1. Les mythologèmes liés à la vie et au destin humain

Un phénomène inexplicable qui a toujours agité l'imagination de l'homme est la mort. Même aujourd'hui, nous pouvons donner une explication clinique pour la fin de la vie, mais toutefois nous n'avons pas plus d'information sur la possible vie après le mort, on ne peut que faire des spéculations. L'approche de la thématique de la mort dépend beaucoup des croyances des personnes. Dans le cas des Bretons, d'un côté, c'est le christianisme qui influence les convictions, de l'autre côté c'est l'ancienne religion celtique. En fait, nous trouvons plusieurs éléments chrétiens de la thématique de la mort dans les contes, mais en même temps l'influence des traditions anciennes est visible aussi.

La mort d'une personne est un moment de grande importance dans la vie humaine en Bretagne. On croit que le dieu de la mort Ankou, un personnage exclusivement trouvé dans les croyances bretonnes, vient pour récupérer l'âme du défunt. Les actions des amis et de la famille sont très importantes pour que le défunt ait de la chance dans la vie après la mort. Rituellement, après la mort d'une personne, ses proches se rassemblent autour la cheminée pour raconter des histoires sur la personne décédée. Les histoires racontées doivent être les plus magnifiques possibles, de petits mensonges sont acceptables, car une vie bien vécue garantit une bonne place pour l'âme au-delà (Clements 2005 : 172).

Cette coutume peut être une des raisons pour laquelle la thématique de la mort est aussi fréquemment traitée dans ces contes ; les Bretons ont l'habitude de parler des morts, ce n'est pas un tabou ; par contre, la mort et les histoires vont ensemble. Ce rituel caractérise aussi le mélange des croyances parmi les Bretons. D'un côté, nous voyons des influences chrétiennes ; par exemple la foi que les actions de cette vie influencent le destin des âmes, la coutume de dire bonnes paroles sur le défunts etc. De l'autre côté, les Bretons traitent cette croyance et cette coutume de leur propre manière ; on parle d'Ankou, un dieu païen, on ment légèrement pendant le rituel etc. Puisque la mort est une thématique importante dans la culture bretonne, il est logique que plusieurs mythes observés dans les contes, y soient aussi liés.

L'une des difficultés principales quand quelqu'un de proche est décédé, est de trouver la manière pour se réconcilier avec le mort. Le monde imaginaire offre une possibilité pour le faire, en fait, nous pouvons le marquer dans les contes aussi. Alors, la première fonction observée des mythèmes est de faciliter la réconciliation avec la mort, donc le mythogème en question est le mystère de la vie après le mort. Il y a des approches différentes, mais toutes essaient d'expliquer d'une manière ou d'une autre cette dimension inconnue.

D'abord, l'imaginaire peut donner l'espoir que le mort n'est pas aussi définitif. Plusieurs contes contiennent des exemples où un personnage meurt mais est rappelé à la vie, grâce à une force ou un objet magique. (*HDC*, *PÉB* et *MF*) Il y a des contes où nous rencontrons des hommes piégés dans une forme inhabituelle, souvent celle d'un animal (*CSÂ*, *HDC*), ou des enfants perdus et considérés morts qui sont emprisonnés chez un géant ou un magicien (*MF*), et qui sont cependant tous sauvés à la fin à la grande joie des parents. Ces rêves montrent aussi le souhait de trouver une possibilité pour faire revenir les défunts.

Même si on a conscience que le mort est définitif, il reste la question de ce qui vient après. Où vont les défunts, est-ce qu'il existe un monde au-delà ? À nouveau, l'imaginaire offre plusieurs explications. Une question qui a toujours intéressée les hommes est celle des conséquences de leurs actions sur leur avenir. Dans la tradition chrétienne, les conséquences sont très évidentes, et c'est pareil aussi dans les contes bretons. D'un côté, c'est probablement le désir que les malveillants soient punis et de l'autre côté c'est l'espoir que quelqu'un de bien parte pour un monde meilleur. Nous trouvons des exemples pour les deux pensées dans les récits.

En général, les morts dans les contes bretons ne perdent pas complètement la connexion avec le monde des vivants. Il semble que les Bretons préfèrent penser que leurs proches conservent un certain rapport avec eux, même après leur mort. Les deux mondes se rencontrent souvent dans les contes et les vivants peuvent communiquer avec les morts assez facilement et aller même plus loin, par exemple se marier avec eux (*FM*). La consolation est trouvée également dans l'espoir que les morts veillent sur les vivants et peuvent les protéger en cas d'urgence. (*HDC*).

Comme nous avons pu le voir, l'idée générale sur le destin des morts est souvent influencée par les croyances chrétiennes. La croyance officielle de l'époque a orienté l'imaginaire collectif et semblablement à la mythologie, la religion a aussi offert des explications aux phénomènes étrangers à la compréhension des hommes.

Le folklore est plein d'histoires où la force physique est vaincue par l'intelligence et la créativité. Déjà dans la Bible, nous trouvons le fameux récit de *David et Goliath* où le géant Goliath est tué par le jeune berger David. Un autre récit célèbre datant du XIX^{ème} siècle, le conte populaire anglais *Jack et le Haricot magique* raconte également l'histoire d'un garçon qui réussit à échapper d'un ogre plusieurs fois. Plusieurs contes animaux de différents peuples décrivent des situations où un animal plus fort physiquement est vaincu par un animal plus petit mais plus intelligent. Les exemples sont nombreux. Ces histoires portent un message éducatif : l'intelligence est plus précieuse que la force physique, mais de plus, ils donnent l'espoir aux plus faibles que tout le monde peut avoir une chance de gagner.

Dans les contes bretons, on voit aussi le thème du petit contre le grand. Nous pouvons le traiter comme un autre mythologème. Les histoires où le petit bat le grand sont appréciées, cette thématique s'étend aussi à la société en général, par exemple, dans les contes, nous rencontrons souvent des paysans qui se tourmentent sous le règne de leurs seigneurs mais qui sont à la fin victorieux. Ces histoires donnent l'espoir que tout le monde peut réussir, que les couches de la société et la distribution des pouvoirs ne sont pas complètement fixes. Dans les deux premiers chapitres nous avons parcourus plusieurs histoires où l'homme se bat contre un géant, un sorcier, les diables, le Diable, les nains etc. Nous pouvons examiner ces contes où quelqu'un qui possède un pouvoir magique est vaincu par un homme mortel comme des exemples de fantaisie sur cette thématique. Puisqu'en combattant l'ennemi, l'homme est souvent soutenu par un objet, un personnage ou une force magique, nous pouvons remarquer l'espoir qu'il existe une aide surnaturelle au-delà du monde humain, un trait similaire aux croyances concernant la mort et les défunts.

Probablement de la même source d'où vient cette espérance qu'il y ait une aide surnaturelle, dérive aussi la croyance contraire selon laquelle certaines forces noires surnaturelles influencent également la vie des hommes. Ce mythologème peut être

appelé différemment, nous le nommons le destin. Il y a de certaines similarités avec le mythologème de la mort, ici aussi les hommes trouvent de la consolation dans l'idée qu'il y ait une force plus haute qui dirige leur vie. Il est parfois plus facile d'accepter les malheurs et les événements imprévus de la vie si on les comprend comme faisant partie du destin.

Nous avons vu qu'il y avait des mythes différents dans les récits qui concernent cette influence surnaturelle sur la vie humaine. D'abord, en prenant en compte que les Bretons sont dans la sphère religieuse du christianisme, le dirigeant le plus puissant est Dieu. Toutes les événements heureux dans la vie sont considérés comme le cadeau de Dieu. Le malheur, en revanche, est une question plus compliquée. Le malheur peut atteindre l'homme par l'ordre de Dieu, comme nous l'avons vu dans *La truie sauvage* ou *La fille qui se maria à un mort* par exemple ; dans ces cas le personnage est coupable d'un péché et la misère l'atteint comme une punition méritée. Par contre, il y a tout un groupe de personnages qui apportent le malheur aux hommes innocents, comme les sorciers (*CSÁ*), les géants (*GG*), les nains (*MF*), les diables (*HDC*), le Diable (*FSV*) etc. Le destin, le bonheur et le malheur dans la vie obtiennent une possible explication à travers ces personnages fantastiques.

La nature humaine est curieuse. Dans le dernier paragraphe nous avons parlé du mythologème du destin. Directement associé à celui-ci est un autre grand mystère qui a toujours intéressé les humains et a donné matière à imagination ; c'est l'avenir. À travers l'histoire, on a essayé de trouver des méthodes pour prédire ce qui viendra et les diseuses de bonne aventure sont appréciées par certaines personnes même aujourd'hui. Observons quelques façons de prévoir le futur, mentionnées dans les contes bretons. Nous avons vu des récits où on utilise les connaissances et les compétences des sorcières et des devins, comme dans *Le magicien Ferragio* où un comte appelle tous les magiciens connus pour qu'ils prédisent le destin de sa fille. Ayant une relation proche avec la nature, à côté des devins, il y a aussi des signes de la nature dont les Bretons tirent des informations sur l'avenir. Les contes contiennent des représentants magiques de la nature qui aident les humains à comprendre les secrets de futur, comme par exemple le poisson qui instruit le pêcheur (*DFP*) ou les fleurs qui indiquent les changements à venir (*TS*).

3.2. Les mythologèmes liés à la nature

Un autre phénomène auquel on a toujours cherché des explications, sont les forces de la nature. Aujourd'hui, grâce à la météorologie moderne on peut mieux comprendre les fonctions et les forces de la nature, mais à l'époque c'était beaucoup plus mystérieux. Les peuples qui vivent quotidiennement à côté de la nature peuvent lire les signes de la nature assez bien, mais certaines forces restent tout de même incompréhensibles et hors du contrôle de l'homme. Ce sont surtout les forces grandes et spectaculaires comme la tempête, l'orage, l'aurore boréale, le tremblement de terre etc. qui ont influencé l'imagination de l'homme, mais aussi des choses plus ordinaires comme la neige, le soleil et le vent. Dans les mythologies de différents peuples, les forces de la nature sont souvent associées à certaines créatures ou personnages surnaturels, un exemple bien connu étant Thor, le dieu du tonnerre dans la mythologie nordique.

Dans le folklore breton, nous ne trouvons pas de relations aussi figées entre certaines forces de la nature et certains personnages, tout de même les explications magiques pour les mystères de la nature sont évidentes. Comme nous l'avons observé, les personnages derrière ces forces sont habituellement un peu effrayants ou même mauvais, comme le méchant sorcier qui arrive sous la forme d'un nuage d'orage, ou les frères vents qui sont décrits presque comme des géants. Ces descriptions et fantaisies montrent que même si en général on vivait en harmonie avec l'environnement, les forces de la nature produisaient tout de même de l'angoisse. On sentait que ces forces étaient hors du contrôle humain, elles peuvent être dangereuses et par conséquent les mythes créés pour les expliquer sont souvent d'un caractère menaçant.

Comme nous l'avons déjà fait remarquer dans le premier chapitre, la situation géographique de la Bretagne est une bonne raison pour prendre certaines précautions face aux forces de la nature. L'Armorique, l'ancien nom de la Bretagne, signifie en gaulois « le pays qui fait face à la mer ». (Clements 2005 : 170). L'océan Atlantique sur les trois côtés engendre des tempêtes, causant de nombreux dommages, c'est un danger menaçant les Bretons même aujourd'hui.

Une grande partie du premier chapitre est consacrée aux animaux et les manifestations de l'imaginaire à travers eux. Les personnages des contes bretons sont souvent des paysans et les actions se déroulent dans un environnement naturel. Une grande partie de la Bretagne est très rocheuse, où l'agriculture est quasiment impossible, alors les paysages fertiles et les animaux de l'agriculture sont précieux. Les animaux jouent un rôle important dans la vie des Bretons ; d'un côté, ils sont de grande valeur économique, et de l'autre côté, ils sont aussi de bons compagnons, parfois presque membre de la famille. Aussi proche, le monde des animaux reste néanmoins mystérieux pour les humains. À un moment, on dirait qu'ils pensent et comprennent les choses et les situations de façon similaire aux hommes, mais l'instant d'après ils sont tout à fait différents. Même si l'homme qui vit avec les animaux, peut les comprendre assez bien, il reste une sphère incompréhensible, exactement comme dans le cas des forces de la nature. Donc, le mythe en question est le monde animal.

Nous avons vu plusieurs solutions pour expliquer et représenter le monde animal. D'abord, une possibilité, utilisée très souvent dans les contes, est d'attribuer des traits humains aux animaux. On leur donne des sentiments humains et une intelligence humaine, la capacité de parler le langage des humains, de vraiment communiquer avec ces derniers à un niveau supérieur. En représentant les animaux d'une telle manière, on les rapproche des humains, et par conséquent le monde animal devient plus compréhensible.

Deuxièmement, on crée une fantaisie autour les animaux, exactement comme nous avons vu dans plusieurs contes, où un animal extraordinaire était en fait quelqu'un d'autre sous une forme différente. C'est aussi une solution pour expliquer le mythe du monde animal.

Dans tous les cas, les mythes étudiés concernant les animaux essaient de rendre les frontières entre les deux monde, celui des humains et celui des animaux, moins claires, pour qu'ils ne soient pas aussi séparés.

3.3. Conclusion

Dans ce chapitre nous avons analysé les mythèmes observés dans les deux chapitres précédents. Le but était de trouver leurs fonctions possibles ; c'est-à-dire de voir quelles mythologèmes peuvent se cacher derrière ces mythèmes.

Les mythologèmes principaux trouvés étaient les suivants : la mort et la vie au-delà ; le combat du petit contre le grand ; le destin (heureux ou malheureux), les forces de la nature et le monde animal. Comme nous l'avons déjà remarqué, selon la théorie mythocritique, les mythologèmes sont souvent similaires chez des peuples différents : notre analyse a confirmé cet argument, les questions et les contradictions sont relativement universelles pour la nature humaine. Par contre, il était intéressant d'étudier comment les Bretons traitent ces mystères dans leurs contes, c'est-à-dire quelle est la nature des mythèmes.

Généralement, nous pouvons remarquer que l'influence principale derrière la création des mythèmes observés, est la particularité géographique et culturelle de la Bretagne, surtout le mélange de deux systèmes des croyances ; à savoir, le christianisme et la religion des anciens Celtes. L'imagination est vivement influencée par les traditions, l'environnement, la religion et la culture en général.

Conclusion

Le but de ce mémoire était d'étudier le monde imaginaire dans les contes populaires bretons, de caractériser des éléments fantastiques et d'analyser leurs fonctions possibles pour voir par quels moyens on crée le monde magique dans les contes. Le mémoire se base sur douze récits recueillis par le folkloriste breton le plus célèbre, François-Marie Luzel. Nous avons supposé que le rôle de ces éléments n'était pas simplement le divertissement, mais qu'ils avaient une fonction supplémentaire, c'est-à-dire que l'imagination collective a créé ce monde imaginaire pour expliquer certaines contradictions et questions sans réponse logique apparente. De cette manière, nous avons essayé de trouver les relations entre ces éléments surnaturels et les contradictions. Pour ce faire, nous avons choisi d'utiliser les termes de la théorie mythocritique : le mytheme et le mythogème. Nous avons voulu trouver la nature de ces mythes et mythogèmes et aussi les influences culturelles dirigeant la création des mythes dans le contexte des contes bretons.

Le premier chapitre est consacré aux mythes liés à la nature, les manifestations du monde imaginaire à travers l'environnement et les animaux. Dans le deuxième chapitre, nous avons observé les personnages et les créatures fantastiques dans les récits. Le dernier chapitre s'occupe des fonctions possibles des mythes observés et essaye de trouver les mythogèmes liés aux mythes.

Les mythogèmes trouvés et les mythes proposés par les contes et l'imagination collective bretonne sont les suivants :

- La mort et la vie au-delà. C'est un mythogème important et aussi généralement une thématique significative dans la culture bretonne. Nous avons trouvé plusieurs fantasmes dans les récits qui expriment l'espoir que les défunts préservent une certaine connexion avec le monde des vivants et que les âmes les surveillent. Les contes contiennent souvent l'idée chrétienne qu'une vie vertueuse garantit un beau destin après la mort, mais qu'après la mort il faut également payer pour les péchés de cette vie. La thématique de la mort est présente plusieurs fois dans les deux premiers chapitres consacrés aux caractéristiques des mythes, donc nous

pouvons dire que la mort est l'un des mythologèmes traité le plus fréquemment et de manières très variées.

- Le combat entre le petit et le grand, l'espoir qu'une personne apparemment inférieure puisse battre son adversaire plus puissant. Les contes sont remplis de situations exemplaires où un homme mortel est victorieux contre les monstres, les géants, les sorciers, les diables, le Diable, etc. Également, il y a toujours des mythèmes qui servent à aider les humains dans ces situations ; nous avons déjà mentionné les âmes protectrices par exemple, de plus il existe toute une variété d'objets magiques, l'aide divine, etc. Les mythèmes fonctionnant comme solutions sont divers mais généralement, nous pouvons conclure que le mythème le plus fréquent est l'aide divine qui se manifeste différemment selon la situation.

- Le destin, les fantasmes qu'il y a une force surnaturelle qui dirige la vie humaine. Ce mythologème est proche du dernier. Les mythèmes expliquant les différents événements, heureux ou tristes, sont évidemment particulièrement liés à la religion locale, donc similairement au mythologème précédent, l'explication la plus fréquente est une force divine ou diabolique. De plus, nous pouvons de nouveau mentionner les âmes des défunts, la sorcellerie, comme les mythèmes les plus récurrents à propos du destin.

- Le futur. Dans les contes, le futur est révélé par les sorciers et les devins. De plus, comme les Bretons sont un peuple intimement lié à leur environnement naturel, nous avons également trouvé des cas où l'avenir a été prédit par les animaux ou la nature.

- Les forces de la nature. Ces mythèmes sont habituellement sombres car les forces traitées sont plutôt dangereuses, comme par exemple des tempêtes, fréquentes en Bretagne. Les forces sont souvent expliquées comme l'œuvre des méchants sorciers ou magiciens. Il est intéressant de voir comment les relations entre les humains et l'environnement balancent entre l'harmonie et une certaine angoisse. Nous avons trouvé plusieurs exemples où les humains trouvent beaucoup de soutien dans l'environnement, en revanche les mythèmes concernant les forces de la nature montrent l'imprévisibilité de la nature aux yeux des humains.

- Le monde animal. Pour expliquer et rendre le monde animal plus proche et compréhensible, on attribue des qualités humaines et fantastiques aux animaux. Un mytheme utilisé très souvent, est la métamorphose en animal. Bien que les animaux et les humains aient évidemment un statut différent, ils partagent une similarité concernant les mythes : habituellement, les animaux aussi ne traversent pas entièrement la frontière entre les deux réalités.

L'analyse des relations entre les mythes et les mythologèmes a affirmé que l'imagination collective était vivement influencée par les convictions générales et le fond culturel des Bretons. Nous pouvons dire que les influences principales remarquées sont l'environnement, les liaisons fortes avec la nature et les animaux, l'héritage de la religion des anciens Celtes et le catholicisme. Ayant analysé les mythes et les mythologèmes nous voulons aussi faire remarquer que bien que ces influences existent simultanément et donnent naissance aux mythes variés, les mondes différents (celui des humains, celui des animaux et la réalité surnaturelle) restent séparés. Nous avons voulu voir comment on passe les frontières des mondes différents. Les mythologèmes trouvés sont les catégories sur lesquelles se base la création du monde magique et qui donnent la possibilité d'ouvrir cette dimension différente. Les mythes sont les moyens pour le faire, ils rendent les mythologèmes plus saisissables et rapprochent les réalités différentes, mais de même, le monde créé par les mythes reste solidement séparé du monde matériel. Donc le rapprochement est compliqué, il suit certaines règles qui gardent la frontière entre le monde humain et le monde imaginaire.

Il y a plusieurs suites d'analyse possibles. Dans tout les cas, nous pensons que pour aller plus loin, il faudrait d'un côté élargir le corpus, mais de l'autre côté restreindre la thématique, c'est-à-dire se focaliser plus précisément sur certaines catégories des mythologèmes et sur certaines influences. Maintenant que nous avons un aperçu général du monde imaginaire dans les contes bretons, on pourrait se concentrer sur les aspects qui nous semblent les plus intéressants. Par exemple, on pourrait étudier la thématique de la mort, étudier plus précisément la signification et l'importance de la mort dans la religion ancienne des Celtes et dans le christianisme pour trouver, comparer et analyser leurs influences sur la création du monde au-delà dans les

contes. Dans tous les cas, le monde imaginaire riche dans les contes bretons offre certainement beaucoup de matériel qui mérite d'être étudié.

Bibliographie

Corpus et les abréviations utilisées dans les références

LUZEL, François Marie, 1870. *Contes bretons : recueillis et traduits*, Quimperlé : Th.Clairet :

Jésus-Christ en Basse-Bretagne (JCBB)

Le filleul de la Ste Vierge (FSV)

Le géant Goulaffre (GG)

Les deux fils du pêcheur (DFP)

L'homme aux deux chiens (HDC)

LUZEL, François-Marie, les trois volumes des *Contes Populaires De Basse-Bretagne. Légendes Bretonnes : Récits extraits des Contes populaires de Basse-Bretagne par F-M. Luzel*. <http://www.legendesbretonnes.fr/> en ligne. Consulté le 21 mai 2015 :

La fille qui se maria à un mort (FM)

La princesse de l'étoile brillante (PÉB)

La truie sauvage (TS)

Le Corps-Sans-Âme (CSÂ)

Le magicien Ferragio (MF)

Les trois poils de la barbe d'or du Diable (TPBD)

L'homme Poulain (HP)

Bibliographie critique

BILEN, Max. 1993. « Mythocritique : Théorie et Parcours by Pierre Brunel. Review », *Poetics Today* Vol 14. No. 4, p. 769-771.

CLEMENTS, William M. 2005. *The Greenwood encyclopedia of world folklore and folklife*, Greenwood.

ELIADE, Mircea, 1968. *Aspects du mythe*, Paris : Gallimard.

ÉMOND, Maurice. 1987. « Les approches thématique et mythocritique », *Québec français*, No. 65, p. 88-91.

LE DICTIONNAIRE LAROUSSE en ligne. <http://www.larousse.fr/> consulté le 21 mai 2015

LÉON-DUFOUR, Xavier. 2002. « Que Diable ! », *Études* 3 Tome 396, p. 349-363.

LÉVI-STRAUSS, Claude. 1985. *La potière jalouse*, Paris : Plon.

LUZEL, François-Marie. 1870. *Contes bretons : recueillis et traduits*, Quimperlé : Th.Clair.

MALINOWSKI, Bronislaw. 1948. *Magic, science and religion*, Garden City: Doubleday.

PAZERY, Paul. 1975. « Deux provinces spéciales : La Bretagne et la Provence », *Bulletin*, p.3-6.

SIMONSEN, Michèle. 1981. *Le conte populaire français*, Presses universitaires de France.

VIERNE, Simone. 1993. « Mythocritique et mythanalyse », *Iris*, n°13, p.43-56.

WALTER, Philippe. 2005 « Conte, légende et mythe » in Chauvin, Danièle. *Questions de mythocritique*. Paris : Éditions Imago. Numilog France. Kindle Edition. Kindle Locations. p. 1084-1275

Resümee

Kujutlusvõime avaldumine bretooni muinasjuttudes : käegakatsutavast maailmast maagilisse

Käesolev bakalaureusetöö tegeleb bretooni rahvajuttudega. Bretooni jutupärimus on prantsuse folklooris üpris eripärane : kui tavaliselt on prantsuse muinasjutud pigem inimesekesksed, siis bretooni lugudest leiame tõeliselt rikkaliku maagilise maailma, kus tegutsevad kõikvõimalikud üleloomulikud jõud ja tegelased. See omapära tuleneb tugevatest keldi mõjutustest, mis on segunenud romaani mõjudega, luues unikaalse segu keldi mütoloogiast ning iidsest usundist ja kristlusest. Selle töö eesmärgiks ongi uurida ja iseloomustada bretooni muinasjuttude maagilist maailma, selle erinevaid elemente, tegelasi, teemasid ning leida need mõjutajad, mis on viinud kollektiivse kujutlusvõime just sellise maailma loomiseni. Eelduseks on see, et üleloomulikel jutuelementidel on lisaks meelelahutusele ka kõrgem funktsioon, nimelt seletada küsimusi, mis on inimhõimustuse jaoks hoomamatud ning millele loogika ei suuda vastust anda. Eesmärgiks on leida need paradoksid, mis on kujutlusvõime tööle pannud ja viinud uuritavate fantaasiate loomiseni ning näha milliste meetmetega tuuakse üleloomulikku maailma lähemale materiaalsele maailmale.

Valitud uurimismeetod põhineb mütokriitikal, kaks peamist mõistet töös on mütologeem, mis märgib seletamatuid küsimusi ja paradokse, ning müteem, mille all peetakse silmas kõiki maagilisi elemente, mis on loodud selleks, et anda mütologeemidele seletus.

Töö jaguneb kolmeks osaks. Esimeses osas keskendutakse loodusega seotud müteemidele. Et bretoonide spirituaalsus on tugevalt seotud loodusliku keskkonnaga, on ka lugudes rohkelt näiteid sellest, kuidas maagiline maailm ilmutab end läbi looduse ja loomade.

Töö teine osa tegeleb mütoloogiliste ja maagiliste olendite ning esemetega. Vaatluse all on nõidade, kuradite, hiiglaste jms kujutamine muinasjuttudes.

Kolmandas osas otsitakse kahes eelnevas peatükis vaadeldud müteemide funktsioone, seega püütakse leida võimalikke mütologeeme, mille seletamiseks müteemid on loodud.

Töö käigus joonistusid uuritud maagilise maailma põhjal selgelt välja järgmised mütologeemid: surm ja teispoosus, võitlus suure ja väikse vahel, saatus, tulevik, loodusjõud ja loomade maailm. Mütologeemidele vastavad müteemid on mitmekülgsed, nende peamiste mõjutajatena saab välja tuua juba mainitud keldi kultuuri juured, kristluse ning bretoonide lähedased suhted looduse ja loomadega.

Need välja toodud mütologeemide kategooriad panevad aluse maagilise maailma loomisele, tekitavad pinnase, millelt kujutlusvõime saab liikuda ühest reaalsusest teise. Üheks töö eesmärgiks oli välja selgitada, kuidas see üleminek toimub. Uurimisest järeldub, et ülemineku aluseks ongi just mütologeemide olemasolu, meetmeteks on aga müteemid. Sellegipoolest ei ole üleminek kerge, võib öelda, et müteemid toovad sõnuseletamatu lähemale ja avavad üleloomulikku maailma, kuid selle lähenemise käigus jäävad piirid siiski kindlalt paika.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Reti Maria Vahtrik (sünnikuupäev 14.04.1992)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

L'imaginaire dans les contes bretons: du monde matériel vers le monde magique,

mille juhendaja on Tanel Lepsoo,

1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, **21.05.2015**