

Tanulmány

Máté Zsuzsanna

L'apparition de l'Autre Monde celtique dans les romans courtois de Chrétien de Troyes

Abstract

Chrétien de Troyes was one of the most prominent authors of the twelfth-century French literature inspired by the Celtic tradition. All marvellous motives in his works come from Irish sagas and Welsh tales. The story of his romances can often be considered as a refined version of Celtic stories: the Knights of the Round Table often meet adventures similar to those of the heroes of the sagas, behind some of his characters we can recognize monstrous gods, seductive fairies and the myth of the seasonal renewal can also be traced in some episodes. The present article focuses on the representation of the Celtic Otherworld in three courtly romances of Chrétien de Troyes. The works selected are *Érec et Énide*, *Le Chevalier de la Charrette* et *Le Chevalier au Lion*.

Keywords: French Middle Ages, courtly romances, Celtic myths, cultural influences, Chrétien de Troyes

1 Introduction

Dans mon travail, j'examinerai la présentation de l'Autre Monde celtique dans les romans courtois de Chrétien de Troyes (*Érec et Énide*, *Le Chevalier de la Charrette* et *le Chevalier au Lion*).¹

L'histoire des trois romans de Chrétien se déroule dans le merveilleux; dès que les chevaliers de la Table Ronde partent pour une quête d'aventure de la cour d'Arthur, ils entrent dans un monde mystérieux, où souvent, ils doivent affronter des périls menaçants; ils arrivent dans des châteaux ou dans des royaumes où les héros doivent se soumettre à des épreuves terribles, et qui nous suggèrent la présence de l'Autre Monde. Durant leurs errances, ils rencontrent souvent des êtres surnaturels; soit des divinités qui apparaissent sous la figure de chevaliers gigantesques, redoutables qui les défient en combat, ou sous l'aspect d'un berger monstrueux qui les dirige vers l'aventure de l'Autre Monde, soit de fées séductrices qui hantent les forêts et les sources au bord desquelles elles attendent des chevaliers passant par là pour les séduire et qu'elles tiennent captifs par leurs charmes et enchantements, soit de nains qui ou bien apparaissent insolents et combatifs, ou bien viennent à l'aide du héros. Tous ces motifs qui créent l'univers merveilleux de ces romans dérivent des histoires irlandaises et galloises.

¹ Les trois romans choisis pour l'analyse montrent entre eux des ressemblances frappantes. On considère que *Perceval* est un ouvrage assez différents des autres.

Donc, on ne peut pas contester la grande influence de la tradition celtique sur la littérature arthurienne. Les noms, les motifs, les types d'éléments merveilleux chez les auteurs français ont des correspondants dans le folklore et les textes celtiques. Les animaux blancs, la frontière de l'Autre Monde marquée par les eaux, les loups-garous, les fées amantes, les amants venus de l'au-delà reflètent les éléments de la mythologie celtique. Dans la littérature des peuples païens ou qui ont émergé du paganisme, la mythologie joue un rôle très important. Originellement, les mythes servaient à la présentation de la Nature, des passions humaines, de la vie et de la mort. Peu à peu, les personnages des mythes devenaient en quelque sorte indépendants des mythes originels et on a inventé des contes autour de leurs figures, mais pas pour expliquer quelque chose, seulement pour divertir. Les sagas irlandaises contiennent des histoires centrées autour des figures des héros mythiques comme Cuchulainn, introduisent les dieux irlandais, le Tuatha De Dannan, peuple formé de dieux. Il y a beaucoup d'histoires sur des héros qui visitent l'Autre Monde qui est représenté toujours autrement, sous des formes très diverses; soit comme une île possédée d'une femme d'une beauté extrême, soit comme des forteresses tournantes ou bien comme un château splendide, luxueux où il y a de la chair et de la boisson en abondance. Dans les contes gallois aussi, on retrouve ces mêmes éléments; la présentation de l'Autre Monde comme des châteaux tournants, des châteaux de pucelles, ou des châteaux où tous les besoins sont satisfaits. Dans les romans arthuriens aussi, on rencontre des êtres divins mais sous des formes personnalisées; Bran, le dieu de la mer y apparaît comme Bron le roi Pêcheur, le chef de la Chasse Sauvage, Arawn apparaît sous l'image de l'hôte chasseur hospitalier dans *Gauvain et le Chevalier Vert*, Curoi, maître des éclairs et du soleil est présenté comme le berger géant et Esclados le Roux dans *Yvain*. D'autres éléments du folklore et de la mythologie celtiques sont aussi perceptibles dans les romans arthuriens: le mythe correspondant à l'alternance des saisons est reflété dans l'histoire de l'enlèvement et de la libération de Guenièvre. En ce qui concerne la légende du Graal dans sa complexité, on peut observer qu'elle est chargée de significations mythologiques. Souvent, les héros arthuriens rencontrent des aventures similaires à celles qui arrivent aux héros des sagas irlandaises, ils remplissent les mêmes rôles que les héros celtiques, ils peuvent être considérés comme les descendants de tel ou tel héros mythique.² C'est ce que l'on peut voir à travers l'exemple de Gauvain. Il a hérité beaucoup de rôles de Cuchulainn: lui aussi possédait des traits solaires, sa force s'accroissait jusqu'à midi et inclinait après.

Comme les histoires des sagas irlandaises, les histoires des romans arthuriens aussi sont souvent centrées autour de héros qui parviennent dans des pays ou des châteaux qui suggèrent l'Autre Monde. C'est une sphère où les lois naturelles ne fonctionnent pas, il y a une liberté plus grande, en même temps, ce monde nous fait peur comme il évoque l'idée de la mort.

Tout de même, dans l'imagination des Celtes, l'Autre Monde n'était pas considéré comme un monde surnaturel qui se distingue en tout de notre monde terrestre, tout simplement, on le considérait comme «une autre région» qui est séparée du monde terrestre par une mer impénétrable ou par une rivière profonde (MacKILLOP 2005: 155). L'Autre Monde celtique n'est pas un lieu des morts mais le pays des dieux et des êtres féériques. Souvent, l'Autre Monde est présenté comme un ensemble d'îles paradisiaques qui sont nommées Terres des Femmes ou Terre de Joie, demeures de femmes d'une beauté extrême. Il y a des éléments qui

² Les romanciers français ont développé leurs histoires arthuriennes selon le goût de leurs auditeurs et lecteurs, en s'adaptant à l'idéal et aux moeurs de l'époque. C'est le raffinement des moeurs qui apparaît dans les contes. On a réconcilié les contes barbares celtiques avec les idéaux et les moeurs du XIIe siècle. Le monde barbare est retraçable dans ces romans par-ci par-là, mais en somme, le monde de Chrétien est celui de la France du XIIIe siècle (cf. Loomis 1949: 48-49).

marquent la frontière de l'Autre Monde; ce sont en général une rivière, une mer ou bien une haie d'épines qui représentent des lignes de démarcation entre le monde terrestre et le monde féérique. Sur ce point, je passe à l'analyse de la présentation de l'Autre Monde dans trois romans de Chrétien. Je présenterai aussi les frontières de l'Autre Monde comme l'aubépine dans *Érec et Énide*, la rivière aux eaux profondes et mugissantes qui entoure le château du roi de Brandigan et le château de Baudemaguz, la muraille d'air qui entoure le verger où Mabonagrain est tenu captif, et la source dans la forêt féérique de Brocéliande.

2 La présentation de l'Autre Monde dans trois romans de Chrétien de Troyes

2.1 *Érec et Énide*

2.1.1 *Le combat sur un gué*

Dans *Érec*, l'épisode du combat du héros avec les chevaliers brigands se déroule sur un gué qui est un élément typique de la mythologie celtique. Durant leurs errances, Érec et Énide rencontrent des chevaliers brigands trois fois, qui les attaquent, mais c'est toujours Érec qui est triomphant. Le deuxième affrontement a lieu sur un gué, auprès d'une aubépine. Les voleurs comptent acquérir des chevaux et des harnais, mais les événements prennent une tournure ironique; c'est Érec qui s'empare de leurs chevaux.

Ce sont des motifs caractéristiques de la *Matière de Bretagne*. La capture du cheval de l'adversaire sur un gué a une grande importance; cela dérive de la tradition celtique; saisir le cheval de l'ennemi constitue une tradition bien connue; l'animal de l'adversaire saisi à un gué est un animal féérique. Dans le *Lai de l'Épine*, l'adversaire du héros chevauche un destrier blanc avec les oreilles rouges. L'adversaire lui-même l'informe que c'est un animal surnaturel (Loomis: 131).

Dans la tradition celtique, l'épine est liée au monde féérique, c'est quelque chose qui est lié à la magie. C'est sous une aubépine que Niniane a enchanté Merlin et que Modron³ a été séduite par Urien. En général, les épines se trouvaient au bord d'une source ou d'un ruisseau où les fées attendaient leurs amants humains. Dans le folklore irlandais, l'épine blanche est considérée comme la demeure particulière des fées. Selon la superstition galloise et irlandaise, si l'on coupe l'épine, cela mène à la vengeance des fées. Dans la littérature celtique, l'épine blanche était la demeure des êtres féériques, donc dans cette tradition, ce n'était pas rare que le héros devait combattre un chevalier surnaturel qui était le gardien du gué (Loomis: 129-130). Alors, il semble que dans *Érec et Énide* ce soient les brigands qui remplissent le rôle du gardien du gué, c'est pourquoi il y a tant d'importance à saisir leurs chevaux, comme si c'étaient des animaux surnaturels.

2.1.2 *L'aventure d'Érec dans le château de Limors*

Dans *Érec*, l'Autre Monde est représenté par le château de Limors et la cour du roi de Brandigan. L'aventure d'Érec dans le château de Limors est imprégnée de motifs des contes macabres. En général, dans ces oeuvres, c'est déjà le nom du seigneur du château qui nous

³ Modron est la terre-mère galloise qui est l'origine de la fée Morgane, l'un des personnages proéminents dans la tradition arthurienne.

évoque l'Autre Monde.⁴ Celui qui entre dans le château de l'Autre Monde, perd sa force ou son courage et tombe évanoui comme s'il était mort. S'il goûte à l'aliment de l'Autre Monde, il ne peut plus retourner dans le monde terrestre. Le seigneur du château tient captives des victimes qui avaient mangé de l'aliment de l'Autre Monde et qui ont ainsi perdu la volonté de partir, mais à la fin, le héros survient qui refuse de manger avec les autres, et vainc le geôlier et libère les captifs. Ainsi, l'enchantement se rompt et la coutume horrible se termine. Ces contes ne dérivent pas forcément de sources celtiques insulaires mais se fondent sur des contes folkloriques bretons. La plupart des motifs sont retraçables dans *Érec* aussi. Le nom du seigneur du château est le comte de Limors. Il est vrai qu'Érec est déjà inconscient quand il est transporté dans le château, mais il tombe évanoui juste avant que Limors apparaisse sur scène, et son corps semble inanimé. C'est ainsi que Limors retrouve Énide pleurant son mari qu'il amène avec lui dans son château. L'effet fatal de manger de l'aliment de l'Autre Monde est aussi présenté; le comte force Énide à manger, mais en vain. Finalement, elle est libérée par Érec.

Dans la littérature arthurienne, on rencontre souvent cette manière de présentation de l'Autre Monde; l'influence des contes macabres est perceptible dans *Lanzelet* et *Le Livre d'Artus* aussi (Loomis: 163-166). Dans le premier, déjà le nom du château évoque l'Autre Monde. Comme le héros y entre, il tombe évanoui. Quand il revient à lui, il refuse de manger avec les autres prisonniers. Avant son départ, il fait promettre à Mabuz qu'il ne tuerait pas de prisonniers pendant une année. Dans le *Livre d'Artus*, Gauvain apparaît en tant que le libérateur des prisonniers du verger du château d'Orilles, où il découvre des chevaliers de la Table Ronde qui ont mangé de la pomme du verger entouré d'une muraille d'air.⁵ Il combat Orilles,⁶ qui est le seigneur du château. Curieusement, dans cette oeuvre, c'est la maîtresse d'Orilles dont le nom évoque l'Autre Monde; elle s'appelle la Comtesse de Limos.

Il arrive que ces contes sont combinés avec le motif du mariage forcé. Dans ce type d'histoires, l'héroïne devient la fiancée du seigneur de l'Autre Monde. C'est ce que l'on peut voir dans le roman d'*Érec* aussi; le comte, en profitant de l'évanouissement d'Énide à cause du chagrin pour son mari, épouse l'héroïne, et quand elle reprend ses sens, elle est déjà la femme de Limors. Ce motif montre l'influence de la forme celtique du mythe de Perséphone (Loomis: 168).

Alors, on peut conclure que cette aventure d'Érec et Énide dérive de la forme celtique du mythe de Perséphone qui se combine avec quelques éléments du conte folklorique breton et les éléments de la mythologie celtique.

⁴ Dans *Érec*, le nom Limors se constitue de l'article *li* et du substantif *mors* ce qui signifie le Mort en français moderne.

⁵ La muraille évoque le concept de l'Autre Monde; elle est l'un des éléments les plus typiques qui marquent la frontière de l'Autre Monde celtique.

⁶ Il faut noter que ces personnages qui représentent la mort, en général portent en eux-mêmes des traits solaires, Orilles et Mabuz apparaissent comme des chevaliers vermeils; il y a ainsi une immense contradiction dans leurs présentations (le rouge est le symbole de la vie et de la joie; c'est une couleur solaire, en revanche, leur empire est l'empire des morts). En général, ils habitent dans un palais brillant souterrain; c'est encore un trait qui nous évoque le soleil. Leurs figures dérivent probablement du roi nain de l'Autre Monde qui avait le visage incandescent et la barbe rouge et habitait dans un palais brillant souterrain (Loomis: 165-166).

2.1.3 *La Joie de la Cour*

On a déjà mentionné que dans *Érec*, l'Autre Monde est présenté aussi comme la cour du roi de Brandigan, la Joie de la Cour. Quand Érec s'approche du château de Brandigan, il est accueilli par la foule avec des prédictions sinistres et avec regret; on dit de la forteresse du roi de Brandigan que c'est le pays d'où personne ne retourne.

Son château se trouve sur une île forteresse séparée de la terre ferme par une rivière très profonde et mugissante. Le verger de son château est présenté comme un monde paradisiaque avec sa végétation à feuilles persistantes, avec un chœur des oiseaux qui chantent des chants aussi mélodieux que des chants canoniques. Sous l'ombre d'un sycomore, une demoiselle d'une beauté féerique est couchée sur un lit d'argent. Les périls que l'on y affronte évoquent aussi l'Autre Monde; celui qui entre dans le verger où le neveu invincible du roi est tenu captif par la demoiselle féerique perd sûrement sa vie; on y trouve une rangée de pieux et sur chacun, les têtes des victimes vaincues par Mabonagrain sont fixées. Le verger est séparé du monde terrestre, il est entouré de murailles d'air. Ce motif a probablement été suggéré par la brume de magie qui couvre les pays des dieux dans les légendes irlandaises (Loomis: 178). L'effet fatal de manger de l'aliment de l'Autre Monde est aussi présenté dans cet épisode; on ne peut pas sortir les fruits du jardin enchanté, mais il faut les manger dedans, sinon, on ne peut pas sortir du jardin jusqu'à ce que l'on ne les remette à leurs places.

La coutume barbare de Mabonagrain est un motif typiquement celtique qui apparaît dans les contes folkloriques irlandais et gallois. Ce motif apparaît dans l'histoire de Maduc le Noir aussi qui avait l'habitude d'exposer du repas devant son château pour que le chevalier qui y entre par hasard soit tenté d'enlever son heaume pour manger; en ce moment-là, Maduc en profite et il l'attaque et fixe sa tête sur un pieu (Loomis: 176).⁷

2.2 *Le Chevalier de la Charrette*

2.2.1 *La cour du roi de Baudemaguz*

Comme la cour du roi de Brandigan, celle du roi Baudemaguz se trouve sur une île forteresse entourée d'une rivière profonde et grondante, et son royaume aussi est présenté comme le pays d'où personne n'est encore revenu vivant. Les aventures que les chevaliers doivent affronter dans le château de Baudemaguz et la difficulté de parvenir dans son pays nous suggèrent le concept de l'Autre Monde.

Ce sont deux ponts périlleux qui mènent à la forteresse du roi de Baudemaguz; le Pont dessous l'eau et le Pont de l'Épée. Le premier est aussi coupant qu'un rasoir, aussi étroit qu'un cheveu et aussi glissant que la queue d'une anguille. Le motif du Pont de l'Épée dérive d'une source celtique; c'est le pont de Roche qui est présenté dans *l'Éducation de Cuchulainn*. Le héros atteint l'île de Scathach en traversant ce pont qui est investi des mêmes vertus que le Pont de l'Épée et même il se dresse aussi haut qu'un mât, dès que le héros y fait sauter son cheval. Dans cette oeuvre, il apparaît même un défilé des monstres spectraux qui gardent le pont (Loomis: 226).⁸ Dans *La Charrette* aussi apparaissent tantôt deux lions fantômes, tantôt deux léopards spectraux sur le pont.

⁷ On considère que c'est la rationalisation de l'effet fatal de manger de l'aliment de l'Autre Monde. Celui qui en mange doit y rester; il meurt.

⁸ En vérité, *l'Éducation de Cuchulainn* est une oeuvre du XVe siècle, il est exclu que ce texte soit la source de Chrétien. C'est une version complétée du *Mariage d'Emer* qui est une saga du VIIIe siècle; c'est l'oeuvre dans laquelle apparaît un pont périlleux (Loomis: 226).

Le Pont dessous l'eau est la réminiscence d'un concept d'un Autre Monde qui se trouve sous la surface de l'eau. Il existe beaucoup de légendes irlandaises sur des héros qui doivent traverser un passage subaquatique pour arriver à l'Autre Monde. *Les Aventures de Laeghaire* (Loomis: 222) est la plus ancienne de ces histoires; son héros part pour recouvrer sa femme de Goll, roi de la forteresse de Magh Mell, dont le royaume peut être atteint en avançant sous la surface du lac. Du château de Baudemaguz, on peut approcher à travers un pont au-dessous d'une rivière profonde et agitée. Dans cet épisode, c'est Gauvain qui se charge de traverser ce passage subaquatique. Chrétien a donné une interprétation burlesque de cette tradition; les vassaux de Lancelot doivent repêcher Gauvain semi-noyé.

2.2.2 *Le pays de Gorre*

Le château de Baudemaguz se trouve dans le pays de Gorre (Goirre), dont on affirme que c'est un royaume d'où personne ne s'échappe vivant soit noble, soit servant. Pourtant, il ne s'agit pas de l'Autre Monde en tant que pays des morts, et comme on peut le voir, tout le monde en retourne heureux et vivant: Lancelot, Guenièvre et les captifs. Selon Loomis (221), c'est plutôt l'île du printemps éternel.

On peut apprendre de plusieurs sources que Méléagant était le prince d'une île de verre. Dans *Érec* aussi, Maheloas (un prototype de Méléagant) apparaît comme le souverain de l'île de Voirre, où il n'y a jamais de tempêtes ni d'éclairs ni de tonnerres ni trop de chaleur ni trop de vent.⁹

L'île de Gorre aussi est décrite comme une région d'une beauté extrême qui dans sa description ressemble beaucoup à Kaer Siddi, la Forteresse des Fées présentées dans le *Livre de Taliesin* (Loomis: 221). C'est une île entourée de la mer et des fontaines y ruissellent. Elle est de forme carrée et elle est en verre, comme on l'apprend d'après son nom. Ni la vieillesse ni la maladie n'y pénètrent. Les habitants sont immortels, c'est la demeure du dieu de la mer Manwaydan, fils de Lyr, et de son frère, Bran. L'île de Baudemaguz est aussi en verre et de forme carrée, dans chacun de ses coins, il y a un château, et au milieu, gazouille une source qui jaillit d'un cor de cuivre doré, l'île est entourée de la mer. C'est le pays du printemps éternel. Gorre est perçu comme la demeure élyséenne des dieux (Loomis: 222).

2.3 *Le Chevalier au Lion*

2.3.1 *Les frontières de l'Autre Monde*

L'histoire d'*Yvain* se déroule dans un pays mythique, dans le pays du merveilleux. L'Autre Monde lui-même apparaît dans cette oeuvre comme la Forêt de Brocéliande et le Château de la Pire-Aventure, mais on rencontre des éléments ou plutôt des scènes qui marquent la frontière de l'Autre Monde: la demeure de l'hôte hospitalier et la clairière où le héros rencontre le berger géant. Ces deux personnages sont bien évidemment des êtres de l'Autre Monde,¹⁰ la demeure de l'hôte et la clairière se trouvent à l'orée du pays de Brocéliande. Ce sont ces deux personnages qui dirigent le héros vers l'aventure de l'Autre Monde.

⁹ Dans la version de Caradoc sur l'enlèvement de Guenièvre, on apprend aussi que Melvas régnait sur le pays de l'Été, sa forteresse, où il tenait captive la reine, était à Glastonia. Cette nomination évoque le concept de l'île de verre (Loomis: 218).

¹⁰ Ils sont identifiés avec Curoi, le dieu protéen de la tempête et du soleil.

2.3.2 *La Forêt de Brocéliande*

La Forêt de Brocéliande nous évoque un monde paradisiaque grâce à ses éléments merveilleux qui dérivent de la combinaison de plusieurs traditions. En ce qui concerne la fontaine de magie, on a vu que c'est toujours l'eau qui marque la frontière entre le monde terrestre et l'Autre Monde et en général, c'est une sorte de lieu de rencontre pour les fées. Les éléments merveilleux de la fontaine viennent de la combinaison de la légende de la fontaine qui se trouve en Écosse à La Blanche Lande avec celle de la fontaine de Barenton qui se trouve dans la forêt de Brocéliande. Il y a beaucoup de ressemblances dans leurs descriptions. Dans la légende de la fontaine de Barenton, on retrouve des motifs qui dérivent de celle de la source en Écosse hantée des fées; ce sont la vaisselle d'or et la chapelle (Loomis: 291).

Les arbres dépassants sont complètement couronnés d'oiseaux en telle mesure que l'on ne voit même pas une feuille sur l'arbre et les chants de ces oiseaux sont aussi beaux que des chants canoniques. Dans ce motif, on peut percevoir l'influence de la *Navigatio Sancti Brendani abbatis*, un récit irlandais du Xe siècle, qui raconte le voyage de l'abbé Saint Brendan dans une île nommée Paradis des oiseaux. Cette oeuvre est inspirée d'une saga du VIIIe siècle, *Le Voyage de Bran* (Frappier 1969: 87). L'origine du combat au bord de la fontaine remonte à une tradition irlandaise; les guerriers combattaient contre un gigantesque dieu de tempête au bord d'un lac.

Avant qu'Yvain entre dans La Forêt de Brocéliande le berger l'avertit des périls qui l'y attendent; aucun chevalier n'en est encore revenu vivant¹¹. Le monde paradisiaque avec ses arbres à feuilles persistantes, les chants mélodieux des oiseaux et l'affrontement du héros avec un chevalier gigantesque qui possède des traits surnaturels nous évoquent l'aventure d'Érec dans l'épisode de la Joie de la Cour.

En ce qui concerne la localisation de la forêt et de la fontaine, selon Frappier, il y a une localisation réelle et une localisation mythique. En vérité, la forêt est située en Bretagne, aujourd'hui sous le nom de forêt de Paimpont, la fontaine est encore connue sous le nom de fontaine Barenton. En ce qui concerne leur localisation mythique, elles se trouvent partout dans le monde, dans l'imagination des hommes.

3.3.3 *Le château de la Pire-Aventure*

Yvain rencontre son aventure la plus mystérieuse et la plus fantastique dans le château de la Pire-Aventure. Le chevalier montant vers la forterresse est accueilli par la foule avec regret, on le met en garde, on l'accueille avec des prédictions sinistres. Malgré qu'il n'y ait pas d'obstacle matériel qui empêche d'y accéder (il n'y a pas de muraille d'air, ni de source ou de rivière), cette réception sinistre nous suggère qu'il s'avance vers l'Autre Monde. Yvain néglige les avertissements ou plutôt, il semble que c'est grâce à ces avertissements qu'il est encore pris d'une envie de se soumettre aux périls qui l'attendent dans le château.

La présence des trois cents pucelles travaillant à la corvée nous évoquent d'une manière indirecte des îles paradisiaques, «des pays de la Joie hantés par des présences féminines» (Frappier: 112), grâce à la mention du roi de l'Île aux Pucelles qui est contraint d'envoyer en tribut trente demoiselles chaque année pour les deux fils de Netun qui est probablement un démon de la mer. Cette Île aux Pucelles peut être identifiée avec l'île de la Joie, la Terre des Femmes.

¹¹ C'est le motif le plus évident à l'aide duquel on peut reconnaître un endroit pour l'Autre Monde.

Une fois entré dans l'Autre Monde, on ne peut pas en sortir à son gré avant que l'on n'ait obéi à une coutume qui oblige celui qui reçoit et celui qui donne l'hospitalité. Les hôtes d'Yvain ne peuvent pas laisser partir Yvain avant qu'il n'obéisse à une coutume redoutable. Il doit combattre les deux fils de Netun. On a déjà vu dans *Érec* que l'hospitalité forcée va avec le mariage forcé. Mais à ce dernier, Yvain réussit à se soustraire. Yvain remporte la victoire sur les deux fils du démon, ce qui marque la libération des captives et la fin de la coutume horrible.¹²

Dans l'épisode du Château de la Pire-Aventure on retrouve les motifs des contes macabres qui nous aident aussi à reconnaître cet endroit pour „un Autre Monde” pour ainsi dire: les prisonnières tenues captives par un être de l'Autre Monde, l'arrivée d'un héros qui souffre d'une hospitalité forcée qui se double avec le mariage forcé. Finalement, le héros vainc ce géôlier, les captifs se libèrent et la mauvaise coutume prend fin.¹³

3 Conclusion

On ne peut pas donc nier la grande influence de la mythologie celtique sur l'oeuvre de Chrétien. Malgré le grand nombre d'éléments merveilleux qui apparaissent dans ses oeuvres, le romancier n'a pas l'intention de présenter la mythologie celtique pour ses lecteurs, mais il l'utilise comme cadre pour la présentation du monde chevaleresque contemporain. Il nous donne l'image d'un royaume parfait, gouverné par un souverain idéal avec ses chevaliers qui sont l'incarnation de la prouesse et de la courtoisie, et les dames de sa cour sont insurpassables en beauté. Par ce contexte mythique, Chrétien donne l'image d'un monde fantastique, il utilise une formule similaire à un conte qui fascine le lecteur, mais c'est seulement pour éveiller la curiosité. En vérité, Chrétien parle de son propre temps, il présente des problèmes réels, des conflits de la vie quotidienne, par la présentation fréquente de l'Autre Monde, c'est la question de la vie et de la mort qui se pose.

Dans la littérature arthurienne française, ce n'est pas seulement dans l'oeuvre de Chrétien de Troyes que l'on peut percevoir l'influence de la tradition celtique, mais aussi, par exemple, dans les lais de Marie de France, où apparaissent également des motifs merveilleux qui trouvent leur origine dans le folklore celtique. Dans ces oeuvres aussi, les conflits, la vie chevaleresque sont souvent présentés avec les éléments de la mythologie celtique. Elles placent les histoires dans un contexte mythique, dans le merveilleux, avec l'intention de fasciner les lecteurs. Aujourd'hui, on lit ces textes pour l'enchantement qui éveille l'imagination. Ces histoires saisissent le lecteur et le transportent dans un monde mystérieux qui garde la pensée des âges lointains et l'univers des légendes celtiques. Il vit les aventures lui-même, devient le témoin des exploits chevaleresques accomplis dans une sphère qui n'appartient pas à ce monde, il rencontre des fées charmantes et des monstres terribles. En

¹² Selon Loomis, cet épisode nous donne une image sur la société et les coutumes contemporaines; cela nous donne une image également sur les jeux d'escrime à l'époque, cela nous présente les conditions féminines - en ce temps-là, les femmes de haute naissance s'occupaient de la lecture et de la broderie (comme la jeune fille dans le verger). La présentation des captives attelées à la corvée renvoie aux conditions des femmes esclaves chrétiennes qui étaient employées dans les manufactures de soie dans le monde musulman (Loomis: 323-324).

¹³ On a déjà rencontré quelques-uns des motifs des contes macabres dans *Érec*: on trouve que l'aventure d'Yvain au Château de la Pire-Aventure évoque celle d'Érec dans le château du comte de Limors.

lisant ces histoires, il est capable de parcourir des endroits qu'il ne pourrait atteindre que dans ses rêves.

Bibliographie

- Frappier, J. (1969): *Étude sur Yvain ou le Chevalier au Lion de Chrétien de Troyes*. Paris: Société d'Édition d'Enseignement Supérieur.
- Loomis, R.S. (1949): *Arthurian Tradition and Chrétien de Troyes*. New York: Columbia University Press.
- MacKillop, J. (2005): *Kelta mítoszok és legendák*. Budapest. (= *Myths and Legends of the Celts*. UK: Penguin Books. Traduit par Szieberth Ádám.)