



Ionel Bușe

Créatures fantastiques dans les contes de fées roumains : certains aspects symboliques à découvrir

FANTASTIC CREATURES IN ROMANIAN FAIRY TALES: SOME SYMBOLICAL ASPECTS

ABSTRACT

The ethnography, the history of religions, the psychology of the collective unconscious and other studies on the archaic imaginary have underlined the universality of the theriomorph symbols that display in totemism, in the various religious beliefs and in the people's mythology. In our study, we have tried to emphasize the semantic polyvalency at the level of the symbolical object in the Romanian fairy tales and, particularly, the positive and negative developments of the theriomorph imaginary as its ambivalent expression.

KEYWORDS

Romanian Folklore; Symbol; *Iele*; Serpent; Dragon; *Zmeu*.

IONEL BUȘE

Université de Craiova, Roumanie
ionelbuse@yahoo.com

L'ethnographie, l'histoire des religions, la psychologie de l'inconscient collectif et d'autres études sur l'imaginaire archaïque ont souligné l'universalité des symboles thériomorphes qui se manifestent dans le totémisme, dans les diverses croyances religieuses et dans la mythologie populaire. Ce qui est important, dans la perspective d'une herméneutique symbolique, c'est la polyvalence sémantique au niveau de l'objet symbolique et particulièrement les valorisations positives et négatives de l'imaginaire thériomorphe en tant qu'expression ambivalente de celui-ci.

Le dragon

Parmi les symboles comportant un caractère archaïque et universel prononcé, une place importante est réservée au symbolisme ophidien, qui n'est qu'un complexe archétypal et une illustration essentielle de l'ambivalence du symbole. Dans le conte, le symbolisme des monstres thériomorphes, et spécialement celui du dragon (en roumain *balaur*), est valorisé plutôt négativement. Il est consubstantiel au symbolisme aquatique. « Les dragons, les serpents, les coquilles, les dauphins, les poissons, etc., sont des emblèmes de l'eau : cachés dans les profondeurs de l'Océan, ils sont *par la force sacrée de l'abîme* ; dormant dans les lacs ou traversant les fleuves, ils distribuent la



pluie, l'humidité, l'inondation, contrôlant la fécondité du monde. Les dragons logent dans les nuages et dans les lacs ; ils sont les maîtres de la foudre ; ils déchargent les eaux uraniennes, fécondant les champs et les femmes. »¹ Mircea Eliade souligne particulièrement l'ambivalence du symbole sacré du dragon dans différentes traditions orientales. Il faut retenir que le symbolisme de l'eau noire, dont parlait Gaston Bachelard, l'eau létale qui invite à la mort et à la régression, la copie substantielle des ténèbres en tant qu'épiphanie du temps, fait partie aussi de l'archétype thériomorphe qui n'est que le *dragon*. Le serpent est identifié, non seulement à l'univers aquatique, mais aux quatre éléments du monde, aux quatre éléments de la nature et du cosmos, vivant sous la terre et dans l'air et ayant, en même temps, les propriétés du feu tellurique et céleste. Il a aussi des attributs cosmogoniques, dans certaines traditions, en participant à la création du monde. Dans plusieurs mythes cosmogoniques, la création du monde commence avec la mort d'un ophidien, tué par une divinité aux attributs de démiurge et civilisateur.² Cette « participation » à la création du cosmos exprime la transfiguration du symbole nocturne en symbole diurne – expression de l'existence de l'unité des contraires dans la pensée archaïque.

Selon Gilbert Durand, le dragon semble symboliser tous les aspects du régime nocturne de l'imaginaire : monstre antédiluvien, bête de la foudre, furie des eaux, celui qui apporte la mort, création de la terre, nœud qui attire et où se mêlent l'animalité avec son grouillement, la vérocité épouvantable, le vacarme des eaux et de la foudre, l'aspect visqueux, écailleux et ténébreux de « l'eau dense ». On a la sensation que l'imagination construit l'archétype du Dragon ou du Sphinx à partir des terreurs fragmentaires, des dégoûts, des craintes, des

répulsions instinctives.³ Comme on l'a déjà remarqué, dans les traditions orientales le symbolisme du dragon est ambivalent, mais cela n'a pas empêché sa valorisation positive. Les deux dragons sont placés face à face dans l'art oriental et dans l'hermétisme médiéval – analogiquement au caducée – ils symbolisent la neutralisation des contraires et des tendances opposées. Symbole de la totalité cosmique (en tant qu'animal aquatique, terrestre, souterrain et céleste) le serpent est le symbole unique *du principe actif et du démiurge* : la *force divine*, l'essor spirituel. Symbole des hauteurs célestes il est assimilé au symbole de l'empereur en Chine, d'empereur chez les Celtes, dans certains textes hébraïques, chez les peuples nordiques et chez les Grecs.

Dans les contes de fées roumains, le dragon n'est que le monstre reptile, géant et parfois ailé. Ses dimensions sont variables, entre 12 et 15m, avec 3, 7, 9 ou 12 têtes. Bien que son logement soit le plus souvent situé dans les sources, les puits abandonnés, les forêts, les cavernes, son corps est chaud. Il jette aussi des flammes par le nez. Selon les croyances populaires, il provient d'un serpent qui, pendant 7 ou 12 ans, n'a mordu personne et qui a des pieds et des ailes. Il a des écailles de poisson de la dimension d'une paume de main, des oreilles jaunes et une tête de chien⁴. La métamorphose du serpent en dragon-*balaur* symbolise le passage de la condition naturelle à la condition surnaturelle. Cela pourrait se réaliser de deux façons : il se retire du monde par *ascèse* et par *l'ébullition d'une pierre précieuse*⁵. Son pouvoir infini thériomorphe se manifeste par l'apparition de cet objet magique – la pierre précieuse. Celui qui possède cette pierre pourrait guérir les maladies, maîtriser les mauvais esprits et entendre le langage des oiseaux. « Les dragons d'une espèce particulière produisent la pierre précieuse. Ils habitent les abîmes dans le pays arménien ; c'est pourquoi beaucoup



d'Arméniens s'occupent du commerce des bijoux. »⁶ Les pierres précieuses, le jade, dans le symbolisme archaïque, représentent la souveraineté et le pouvoir, tout comme le dragon. Elles jouent un rôle spécial en ce qui concerne l'immortalité dans la médecine et la magie. Dans les contes roumains, le motif se présente sous la forme du don que le serpent offre au protagoniste et qui n'est que *le caillou tenu en-dessous de la langue* (*Le don du serpent*, relaté par Alex Popescu ou *L'histoire de Pahon*, relatée par Pop-Rete-ganul). Aussi, selon les croyances populaires, celui qui mange un serpent ensorcelé comprend le langage des plantes, des fleurs, des oiseaux et des animaux, autrement dit il acquiert un état paradisiaque. Dans le récit, la récompense est la possibilité de comprendre la langue des animaux (*L'homme qui connaissait toutes les langues*, relaté par Cosmescu). D'ailleurs, comme il a les pouvoirs magiques des profondeurs souterraines, des énergies surnaturelles chthoniennes ou uraniennes, le serpent-dragon est le gardien des voies de l'immortalité, des objets magiques, des fontaines et des plantes magiques, des sources d'eau vive et d'eau morte. Il garde le *jardin des Hespérides*, la *Laine d'or*, les *trésors*. Le protagoniste, le Prince Charmant, se bat contre lui et d'autres monstres thériomorphes pour aboutir au pays de la *Jeunesse sans vieillesse*, pour sauver une fille d'empereur, etc. « La lutte contre le monstre a, de toute évidence, un sens initiatique : il faut que l'homme fasse ses « épreuves », qu'il devienne un « héros » pour avoir le droit d'acquérir l'immortalité. Celui qui ne peut vaincre le dragon ou le serpent n'a pas accès à l'arbre de vie, c'est-à-dire qu'il ne peut acquérir l'immortalité. »⁷

Dans le dictionnaire d'Arne et Thompson⁸, le thème le plus répandu est celui du dragon se présentant en tant que maître d'une fontaine qui offre de l'eau si on lui donne une tête d'homme (*Basilic et Marjolaine*, conte de fées relaté par G. Sima

et *Les fils du veuf*, relaté par Petre Ispirescu). « Chez nous, on a l'habitude que chacun donne une tête d'homme à ce dragon affamé pour qu'il permette de prendre de l'eau de la fontaine, car c'est la seule fontaine dans la région, et maintenant c'est notre tour d'offrir un homme pour nourrir le reptile » (*Les fils du veuf*). Le sacrifice rituel a le sens de réactualiser la cosmogonie, tout comme dans les mythes de construction. D'ailleurs, la lutte du protagoniste contre le dragon et la mort du reptile signifient d'une façon symbolique l'éloignement du chaos et la renaissance de l'équilibre et de l'ordre. De plus, on ne peut pas exclure l'existence des réminiscences des scénarios rituels agraires qui supposaient des sacrifices humains.

En tant que symboles météorologiques, les dragons ailés peuplent le ciel. Ils se battent entre eux, se heurtent, jettent des flammes par le nez en amenant des tempêtes et de la grêle. Dans les croyances populaires roumaines, il y a des pratiques magiques à ce sujet, visant l'activité des magiciens qui font verser les eaux. Les sources folkloriques présentent le magicien en tant qu'homme aux pouvoirs surnaturels, aux attributs ambivalents (disciple du Diable et serviteur de Dieu), qui a une bride pour maîtriser le dragon et un livre de sagesse (héritier de la sagesse de Salomon). Il s'en va aux lacs et en tire le dragon.⁹ Toute la technique étudiée dans l'école diabolique du magicien est résumée à la bride et au livre duquel on lit au dragon des formules magiques qui ne sont plus des sortilèges. Forcé par le magicien, le dragon (ailé) avale l'eau du lac et la verse au lieu indiqué lorsque le magicien traverse le ciel sur son dos.¹⁰

Il faut remarquer, selon Mircea Eliade, « la polarité Serpent (poisson, monstre marin, symbole des eaux, de l'obscurité, de l'immanifesté) – Soleil (« fils du soleil » ... symbole du manifesté) »¹¹ en tant que lutte entre le protagoniste et le dragon, qui



symbolise l'abolition des contraires (*coincidentia oppositorum*), qui conclut un cycle par une régression à l'unité primordiale suivie de l'inauguration d'un nouveau cycle historique comme dans les traditions orientales. Symbole de la transformation temporelle, de la fécondité et de la pérennité ancestrale, le serpent *ouroburos* exprime, selon Gaston Bachelard, la dialectique matérielle de la vie et de la mort. Être hybride dans l'imagination archaïque des différents peuples, des forces fastes et néfastes, propriétaire de l'Arbre de la Vie, symbole de la totalisation et de la dialectique des contraires, le serpent représente aussi le rythme perpétuel des phases alternatives, négatives et positives de notre transformation cosmique en ajoutant partiellement le symbolisme lunaire. C'est l'image de la fécondité totale hybride – animal féminin lunaire qui par sa forme allongée suggère la virilité du pénis. Les dragons et les serpents qui habitent les étangs contrôlent la fertilité et la fécondité des champs et des femmes. Principe hermaphrodite de la fécondité, le serpent est considéré comme un gardien de la pérennité, mais aussi du mystère final du temps : la mort. Complément vivant du labyrinthe, animal chthonien et funéraire par excellence, le serpent devient le symbole d'un mystère : le mystère de la mort vaincue par la promesse du recommencement. Le sens initiatique de la lutte des protagonistes contre les dragons et les monstres où ceux-ci sont vaincus a une valorisation positive. Le serpent occupe donc une place symbolique positive dans le mythe du héros vainqueur de la mort. Il n'est plus l'obstacle, l'énigme, mais l'obstacle que le destin devra dépasser. C'est le rôle dialectique que l'étymologie de son nom va imposer à Satan (au Diable biblique). Le serpent est en même temps obstacle, gardien détenteur « de toutes les voies de l'immortalité ». Il s'y intègre comme moment indispensable du drame eschatologique et de la victoire sur la mort.¹²

Le symbolisme ophidien qui exprime le secret de la mort, de la fécondité, de la cyclicité s'approche beaucoup du symbolisme cyclique du végétal, associé à l'arbre dans plusieurs traditions : « le sens de cette coexistence (homme, arbre, serpent) est assez clair : l'immortalité s'acquiert difficilement ; elle est concentrée dans un Arbre de vie (ou une Fontaine de Vie) qui se trouve dans un endroit inaccessible (au bout de la terre, au fond de l'océan, dans un pays des ténèbres, au sommet d'un mont très élevé ou dans un « centre ») ; un monstre (un serpent) garde l'arbre ; l'homme qui, non sans de multiples efforts, a pu s'approcher de lui, doit lutter avec le monstre et le vaincre pour s'emparer des fruits de l'immortalité. »¹³ Dans certains contes, les héros apparaissent sous la forme du serpent – suite à une malédiction des mauvais esprits, des sorcières ou des dragons. Pour éliminer les conséquences de la malédiction, ils doivent passer plusieurs épreuves qui ont un caractère d'initiation. Le retour à l'aspect humain symbolise la renaissance, la régénération, la fin d'un cycle.

Les anthro-po-ophidiens

Les monstres thériomorphes – les *zméous* – sont parfois identifiés aux dragons. Bien qu'ils aient des attributs communs de facture ophidienne, les *zméous* sont des humanoïdes et ont des pouvoirs surnaturels. *Anthropoïdes* et *thériomorphes*, ils sont des reptiles avec un corps et une queue pourvus d'écailles. L'imagination populaire les place dans la catégorie des sylphes ou des diables. Donc ils seraient la dernière étape sur l'échelle de l'évolution : serpent – dragon – *zméou*. Le dragon se change en *zméou* après une claustration initiatique de 7 à 9 ans sous la surveillance d'un magicien : « après 7 ans, il devient *zméou* ; il jette des flammes par la bouche et a une queue grise, munie de deux drapeaux



de chaque côté et il a des ailes aiguës. À l'aide de ses ailes, il nage ; à l'aide de sa langue et de sa flamme, il s'envole vers les nuages». ¹⁴

L'initiation, qui dure de 7 à 9 ans sous la surveillance du magicien, comporte quelques épreuves. Une fois l'initiation terminée, «le dragon descend dans l'autre monde, jette sa peau, garde certains éléments ophidiens en tant que signes de son origine : les ailes et la queue ont de petites dimensions. Il a un aspect terrestre, d'être humain étrange. La Mère des *zméous* l'accepte facilement, le traite comme son fils ; ses filles en font autant envers lui, puisqu'elles l'appellent « frère » [...] Ils habitent dans l'autre monde, dans un palais [...] Ils ont leur terre, qu'ils labourent et sèment, des jardins avec des fruits et des fleurs. Ils viennent plusieurs fois voir le Mont blanc, c'est-à-dire le monde des humains, pour enlever des jeunes filles qu'ils mangent ou épousent. Ils sont toujours prêts à se battre. Les outils et les armes qu'ils emploient sont miraculeux... » ¹⁵ Dans certains récits d'influence slave, ils se présentent en tant qu'êtres pluricéphales. Ils apparaissent aussi au dos d'un cheval ailé et qui a plusieurs cœurs. Ils viennent en vol aux fêtes, aux rondes, épris comme de jeunes séducteurs enlevant de belles jeunes filles. Pour cette raison, les *zméous* sont parfois confondus avec les *zbourotori* dans certaines régions, ceux-ci étant désignés par les mots « une sorte de *zméou* au corps de dragon volant, pareil au feu, qui descend la nuit suivi d'étincelles. » ¹⁶ Le *zméou* apparaît donc en tant qu'être igné (tout comme le dragon), étant un être aérien, ayant des attributs fantastiques et qui s'en va « très fâché, avec une pierre précieuse qui éclaire comme le soleil, sur la tête ». ¹⁷

La relation entre le *zméou* et le feu souligne l'existence d'un symbolisme ancestral concernant l'un des éléments primordiaux du monde – le feu, qui est un attribut

des hauteurs aériennes, solaires, mais également des ténèbres. Dans ce cas aussi,

le *zméou* est symbolisé comme ambivalent. Un deuxième élément matériel mis en relation avec sa nature est l'eau. Dans plusieurs contes, le *zméou* apparaît en tant que dragon, d'ailleurs en tant qu'habitant des eaux, des étangs et des îles de l'autre monde. Ainsi donc, l'eau et le feu symbolisent l'unité des éléments contraires spécifiques à l'androgynie primordiale et aux origines du monde. Le symbolisme ambivalent se manifeste aussi par le fait qu'il est, d'une part, l'être démoniaque, ancestral, expression d'un sacré sauvage aux pouvoirs miraculeux qui habite dans l'air, dans l'eau, sous la terre, dans l'autre monde et, d'autre part, étant anthropomorphe, il vit comme les hommes. Il est valorisé négativement spécialement dans les contes et les légendes, mais aussi positivement lorsqu'il est reconnaissant envers le protagoniste et le récompense par des dons miraculeux.

Dans les contes, on assiste au voyage initiatique du protagoniste : le Beau Vaillant, le Pauvre garçon, etc., qui doivent monter au Ciel ou descendre sous la terre, dans le monde des ténèbres, au-delà de la rivière en feu (comme dans les contes russes) pour libérer les filles des empereurs, chercher les pommes volées, la Lune et le Soleil, l'Étoile de jour et l'Étoile de nuit, etc. La lutte contre le *zméou* est l'épisode le plus important du conte de fées. Ayant des pouvoirs miraculeux – par exemple ils deviennent invisibles et ont des chevaux à sept, huit ou neuf cœurs – ils sont vaincus difficilement. La mort du *zméou* ne suffit pas pour échapper au danger. Le protagoniste est poursuivi par la *zméoune* (la mère des *zméous*). Parfois, après la lutte avec le *zméou*, les protagonistes acquièrent des pouvoirs miraculeux par les objets magiques qu'ils obtiennent de ceux-ci, le pouvoir de guérir ou de comprendre le langage



des oiseaux et des animaux. Ce fait atteste sans doute un scénario rituel symbolique par lequel les protagonistes accèdent à une condition surhumaine.

Bien qu'il soit très rarement présenté en tant que bienfaiteur, à l'origine il n'était pas valorisé négativement. Son caractère d'être ambivalent correspond au symbolisme de l'animal-totem archaïque. La dégradation des mythes et des rites au niveau des scénarios imaginaires a conservé l'image du *zméou* malfaiteur. Vladimir Iakovlevici Propp considère que la forme la plus archaïque du *zméou* que l'on rencontre dans toutes les religions de l'Europe, mais aussi en Orient, est l'image du *zméou dévoreur*¹⁸. La déglutition et la régurgitation rituelle sont les éléments d'un rite d'initiation par lequel les néophytes redeviennent des hommes nouveaux. En Afrique du Sud, les initiés étaient torturés et mutilés, éléments qui symbolisaient le fait qu'ils étaient tués par l'animal mythique qui est le maître de l'initiation.

L'assimilation des tortures initiatiques avec les souffrances du novice, suite à l'ingurgitation par le monstre, est confirmée par le symbolisme de la cabane où sont isolés ceux qui participent au rite. Parfois, «la lutte» représente le corps ou la bouche ouverte d'un monstre aquatique, un crocodile ou un serpent¹⁹. Le séjour du néophyte dans l'estomac des animaux est assimilé dans le conte au séjour des héros ou des protagonistes dans le palais des *zméous*, dans l'*au-delà*. Le *zméou* constitue un phénomène tardif, son aspect s'est formé ultérieurement en rapport avec ses fonctions dans divers rites, le rôle du dévoreur et de celui qui avale revenant à différents animaux : le serpent, le loup, et plus tard l'animal fantastique qu'est le dragon, parfois confondu avec le *zméou*. Être hybride, il naît de l'union du serpent-dragon avec l'homme.

En ce qui concerne le symbolisme du «rapt» dans le conte, c'est l'élément

constitutif de certains rites archaïques où la mort est considérée comme le ravisseur. Il y a des croyances, citées par Georges Frazer, où ceux qui meurent perdent la vie, puisque leur âme est enlevée par les morts, qui souvent ont un aspect zoomorphe²⁰.

L'hypothèse de Propp sur l'appétit sexuel qu'on rencontre dans le conte du *zméou* nous semble intéressante. Dans d'autres croyances populaires, il se présente même en tant que *zburator*. Dans certaines traditions, l'appétit sexuel est attribué aux morts et considéré comme l'image de la mort qui enlève. «La divinité choisit une bien-aimée ou un bien-aimé parmi les mortels. La mort intervient puisque l'esprit ravisseur s'est épris d'un vivant et l'a emmené dans le monde des morts pour l'épouser».²¹ Les croyances les plus nombreuses de ce type ont apparu et se sont développées en Grèce et dans l'espace sud-est européen, ce qui explique leur présence dans la mythologie populaire et dans les contes de fées roumains. Il est possible que cet enlèvement soit l'image dégradée d'un rite archaïque d'initiation des jeunes filles en amour. Comme chez les garçons aussi, le symbolisme des ténèbres est présent dans ce rite par l'isolement rituel, les filles étant isolées dans un coin obscur de la demeure et, chez plusieurs peuples elles n'ont pas le droit de regarder le soleil – un *tabou* dont l'explication est mise en relation mystique lune-femme²². Dans le conte de fées, l'enlèvement de la jeune fille de l'empereur par le *zméou* n'équivaut pas à la mort proprement dite. La jeune fille est sauvée par le Beau Vaillant. Cela n'est qu'une épreuve initiatique de la jeune fille dans un rituel d'initiation féminine de puberté.

Bien qu'il ne soit pas présent dans le conte, le sylphe-*zburator*, parfois confondu avec le *zméou*, présente quelques traits caractéristiques qui le font ressembler à ce dernier. Le plus important, c'est l'amour. Les jeunes filles amoureuses et même les



femmes sont visitées par des sylphes-*zburatori* qui viennent à elles pendant la nuit sous l'aspect d'un très joli jeune homme. Celui-ci ne se contente pas d'embrasser et de plaisanter, il les prend dans ses bras, les mord, les frappe ou les brûle si fortement que les filles décèdent. L'être féminin ainsi visité par le *zburator* présente des traces de ses morsures sur le corps, il est fatigué, devient pâle, maigrit...²³ Pour empêcher cette apparition, les hommes utilisent certaines pratiques de protection. Ils portent des objets au caractère magique qui les défendent : des mauvaises herbes, des pommades, etc. Sont donc évidentes les similitudes des enlèvements par les *zméous* dans les contes avec des rites d'initiation en amour, présents au niveau des croyances et de l'imagination populaire.

Les géants

On retrouve les géants dans la Bible, dans les mythes gréco-romains, germaniques et caucasiens, roumains, etc. Parfois, ils sont assimilés aux cyclopes pourvus d'un seul œil et considérés comme anthropophages. Ils sont hauts de taille : « ils ont plus de 8 mètres, reposent avec les pieds sur deux sommets de montagne et les mains à l'anse du ciel. »

Dans les cosmogonies des peuples de l'Orient, on rencontre un géant primordial qui symbolise le chaos (*Tiamat* chez les habitants de Mésopotamie, *Purusha* chez les anciens Indiens, etc.). On croit que par le « démembrement sacrificiel » du corps de ces géants ont été créés tous les êtres de la nature. Dans la mythologie grecque, il y a des monstres géants, les Titans, avec lesquels se battent les Dieux de l'Olympe pour instaurer l'ordre cosmique.

Il est possible que ce terme vienne du hongrois *óriós* (homme gros)²⁴, (dans la mythologie populaire roumaine, ils sont désignés

comme *novaci*, *arapi*, *jidovi*). Lazăr Șăineanu apprécie le fait que cette classification a pour principe le caractère païen de ces peuples auquel on ajoute la distance dans le temps et dans l'espace²⁵. Dans certains contes des peuples roumains, ils sont considérés comme anthropophages et parfois confondus avec les démons du monde souterrain. Dans les légendes populaires roumaines, ils sont ceux qui avaient peuplé la terre avant les hommes²⁶. En Olténie, ils sont connus sous la dénomination de *jidovi* (bien que les deux termes ne soient pas synonymes). Ils étaient « grands, géants et laids, avec une tête comme un baquet, ils franchissaient les eaux sans utiliser les ponts, ils marchaient de colline en colline »²⁷. Lazăr Șăineanu explique leur dénomination à partir d'une population orientale d'origine mongole et de religion mosaïque. Influencé par la Bible, Ovidiu Bârlea considère que *jidov* (Juif) et *géant* c'est la même chose. Victor Kernbach cite une cohorte de Juifs qui faisait partie de la XIII^e Légion romaine Gemina stationnant en Olténie.

Il est possible qu'une tradition marginale élargisse l'action de la cohorte à toute l'armée romaine d'occupation. Le nombre important de toponymes renforce la croyance et la désignation mythique de ceux-ci (puissants, maîtres du monde, constructeurs de cités, etc.): *Jidosita*, *Jidovina*, *Jidova*, *Jidovu*, etc.²⁸ En plus, le mythe des Novacs est assimilé à celui des géants, parfois les deux termes sont confondus. Les *Novacs* sont des humanoïdes gigantesques, anthropophages. Il est possible que ce terme de Novacs soit seulement un adstrat et pas l'archétype proprement dit.

Les ogres sont assimilés à une espèce de géants à tête de chien. « C'est une variante des *kinocephales*, une doublure du Diable ; c'est le signe de l'humanité dégradée ou de l'animalité, de la déshumanisation et de la mort qui dévore. On croit qu'ils



habitaient dans des grottes, dans des crevasses, dans les forêts ténébreuses et qu'ils ont été exterminés, soit par les géants, soit par le déluge. »²⁹ Bien que dans le conte de fées roumain le géant apparaisse très rarement, son symbolisme est ambivalent, avec valorisation positive en tant que compagnon extraordinaire. Valorisé négativement, l'ogre a les mêmes traits que les monstres thériomorphes. Comme les *zméous*, ils demeurent dans des palais, dans des cités en pierre, au-delà de ce monde. Ils attrapent des gens qu'ils enferment dans des caves, puis ils les mangent (*L'empereur des roseaux* relaté par Maldarescu). L'enlèvement et l'ingurgitation font partie du symbolisme du rite initiatique. Il est possible que l'aspect de l'ogre nous rappelle un adstrat de l'archétype d'un animal-totem plus vieux que le mythe des géants. Dans le conte de fées, les géants aident le protagoniste. Dans une variante du type d'Aarne et Thompson, le cadet de l'empereur, qui s'en va libérer ses trois sœurs enlevées par les *zméous*, devient frère de croix avec le Mont Gris qui est si haut qu'il arrive avec la tête à l'ombre d'un arbre et les pieds au soleil.

Dans le conte *Beau Vaillant Parsion*, relaté par Pop-Reteganul, le cadet d'un petit vieu, en suivant un oiseau qui lui avait volé un épi de blé, entre dans une forêt où il rencontre un géant enroulé autour d'un feu comme un serpent. Lorsque celui-ci se réveille « il l'adopte » et l'aide à retrouver les trois fées colombes qui se baignaient dans un étang au milieu de la forêt. « Va à l'étang de la forêt, et lorsqu'elles se baigneront, vole leurs ailes et emporte-les immédiatement, mais *ne regarde pas en arrière*, car, si tu regardes, tu auras des ennemis. » On y découvre un élément mythique de nature orphique. Dans un autre conte *Mogartzea et son fils*, relaté par Petre Ispirescu, un géant sera aidé, à son tour, par le protagoniste, pour récupérer le cœur volé par les méchantes fées.

La lutte entre les protagonistes et les géants est bien rare dans les contes. Elle symbolise la maîtrise du chaos et des pouvoirs chthoniens primordiaux. Le motif mythique tire ses origines de la lutte entre Ulysse et le cyclope Polyphème, entre David et Goliath, etc. Le héros du conte *Crânc – le chasseur du bois* – rencontre sept géants dans une forêt, auxquels il demande un fumeron. Ceux-ci acceptent à condition qu'il ramène les trois filles de *Verdes-l'empereur*. *Crânc* passe cette épreuve et tue les géants. Maîtres du feu, comme tous les autres monstres thériomorphes, les géants y symbolisent les forces primordiales des éléments – le feu, qui du feu chthonien, nocturne, est transfiguré, par la lutte, en feu uranien, diurne, par l'abolition des contraires.

Beaucoup de géants accompagnent Beau Vaillant (Bel Enfant) et l'aident dans ses épreuves : *Strâmba-Lemne*, *Sfarma-Piatra*, *Flamanzila*, *Setila*, *Gerila*, *Ochila*, *Fugila*, etc. Ces *compagnons extraordinaires* – êtres tératologiques – jouissent d'une valorisation positive. D'ailleurs ils sont des hommes pourvus de toutes sortes de qualités et ayant des dimensions invraisemblables. Les épisodes les plus fréquents mettant en scène ces compagnons extraordinaires sont liés à la demande en mariage de la fille de l'empereur. Dans le catalogue d'Aarne et Thompson, on le rencontre aux types 531, 513 et 514. Lazăr Șăineanu les présente dans *le Cycle des trois frères* comme le *type des compagnons extraordinaires*.



Autres monstres thériomorphes

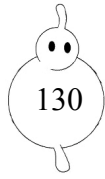
Bien qu'ils apparaissent très rarement dans les contes de fées, les revenants ne manquent pas à la mythologie populaire roumaine. Dans la mythologie roumaine, la *striga* (stryge) était un oiseau-vampire qui volait seulement pendant la nuit.³⁰ Elle est considérée comme une divinité maléfique inférieure assimilée au « *revenant* ou à toute autre sorcière laide, maigre, au visage blanc et avec une queue de chien ».³¹

Les revenants, les vampires, abandonnent les tombeaux pendant la nuit. Dans les croyances populaires roumaines, les revenants proviennent de ceux qui sont nés pendant les grandes fêtes ou à la veille de celles-ci, de mauvais parents. On les reconnaît dès la naissance puisqu'ils ont la peau rouge sur la tête, qu'ils mangent après la naissance. La calotte rend les revenants invisibles. Ils ont une queue et leur pouvoir y réside. Ils peuvent « défigurer » les gens ou boire leur sang. Tout comme les *zméous*, ils enlèvent les vierges et les emmènent dans leurs tombeaux où ils vont les dévorer. Il y a des revenants de terre et d'eau qui peuvent arrêter les pluies et provoquer la sécheresse. Les ressemblances avec les caractéristiques des dragons y sont évidentes. En ce qui concerne leurs actes, on a créé diverses pratiques magiques pour s'en protéger, parmi lesquelles il faut citer *les incantations*. On peut les éloigner à l'aide de buccins, d'ail (on graisse les fenêtres, les cheminées, les murs, les animaux, etc.)³², pendant la nuit de la Saint-André, quand leur pouvoir et celui des loups-garous est très grand. De plus, dans certaines zones du nord de l'Olténie (le département de Gorj) on plante des églantiers sur les tombeaux de ceux qui pourraient se transformer en revenants – souvent on les reconnaît dès la naissance. Il est possible que cette pratique serve à la protection.³³ Leurs moyens de transport sont les

tonneaux et les balais. On les rencontre uniquement la nuit, dans certains lieux : sur les ruines des églises, aux carrefours, dans les clairières³⁴, etc. Dans la plupart des croyances, les revenants sortent des tombeaux pendant la nuit de la Saint-André, de la Saint-Sylvestre, de la Saint-Georges et dansent dans les cimetières. Parfois, ils sont assimilés aux *loups-garous* dans leur hypostasie lycanthropique.

Dans la mythologie grecque, les démons étaient considérés comme des êtres semi-divins identifiés dans certaines croyances archaïques aux esprits des ancêtres. Généralement, ils étaient des êtres symbolisés comme ambivalents, celui qui était possédé par le Démon était protégé par Dieu. Dans le christianisme, le Démon a été valorisé exclusivement sur base de sa dimension négative, en tant qu'être maléfique (le Diable). Cette transformation s'explique par son origine primitive, païenne. Le Diable conserve même l'aspect d'un être thériomorphe ancestral (serpent, dragon, griffon, etc.). Souvent, il est *boiteux* – c'est une réminiscence des attributs des forces ancestrales chthoniennes. Quant aux contes, le Diable y apparaît assez rarement et son rôle y est peu important. Il remplace parfois les *zméous*, ce qui prouve l'influence chrétienne sur le narrateur populaire.

En ce qui concerne les revenants, ils sont toujours valorisés négativement dans les contes fantastiques. Dans la typologie d'Arne et Thompson (307) ils sont présents dans un conte où la mariée se lève pendant la nuit et mange les gardiens. Un soldat lui perce le cœur de sa lance – cette croyance est présente dans tout l'espace européen et met en évidence la force magique du fer en tant qu'objet uranien. Dans le conte *La Stryge*, relaté par Cosmescu, la sœur d'un jeune homme était devenue stryge et voulait le manger. Il est sauvé grâce à l'aide de trois chiens extraordinaires : *Marcu*, *Murgu* et



Sarcu. L'impératrice des stryges (chez les Roumains de Transylvanie) est la vieille

Craja, une ogresse qui a un pied en fer, les ongles en cuivre et un long nez en verre. Elle tue les enfants qui n'avaient pas été baptisés et enferme leurs âmes dans un genévrier. On y voit l'influence chrétienne, qui démontre que la croyance aux démons est très archaïque – les démons sont des archétypes de la mort. Dans un autre récit de Bucovine, recueilli par Sbierea, *Le Revenant et la jeune fille*, une pauvre fille, triste car les jeunes ne venaient pas la demander en mariage, rencontre un beau garçon qui reste près d'elle jusqu'à minuit. Le même motif est présent dans la variante *La Fleur d'or*, relaté par Stănescu. On y observe des similitudes entre les revenants, les *zméous* et les sylphes-*zburatori* qui prennent l'aspect des jeunes et enlèvent les vierges. Dans la variante moldave du conte du type *Les Revenants*, relaté par Sevastos, une jeune fille aime un jeune homme qui meurt. Elle prie Dieu de le lui faire venir en rêve. Il arrive comme un chevalier sur un cheval blanc comme neige.³⁵

Le même motif est présent dans la littérature fantastique roumaine de facture mythologique de Mircea Eliade, la nouvelle *Mademoiselle Christine*. Avec le risque de se répéter, il faut rappeler ces thèmes expliquant, dans une forme ultérieure, le symbolisme de la mort initiatique, les revenants n'étant que les démons archétypes de la mort. La terre des morts d'où viennent les revenants ne représente qu'un lieu de passage du héros vers l'autre monde. On rencontre le même scénario dans les enlèvements amoureux des *zméous* qui habitent l'autre monde. Les pratiques de protection entrent plus tard dans la culture populaire en mettant l'accent sur la valorisation négative des symboles des démons de la nuit. De la perspective psychanalytique, le revenant pourrait être l'apparition du moi, d'un moi

inconnu qui vient de l'inconscient, qui provoque de la peur, une peur agressive et qui est refoulée dans l'obscurité.³⁶

Avestitza et *Samca* sont aussi des démons de la mort que Simion Florea Marian identifie dans le conte *La vieille Coaja*. Elle a l'aspect « d'une vieille, nue, les yeux étincelants, les seins jusqu'aux genoux, les cheveux jusqu'aux talons, les ongles comme des faucilles. »³⁷ En ce qui concerne ce démon, l'idée de Mircea Eliade³⁸ est pleinement suggestive, car il cite plusieurs études importantes dans le domaine des pratiques magico-rituelles se proposant de chasser le Démon qui vient attaquer les nouveaux-nés. Il cite en ce sens le chercheur orientaliste français Jean Filliozat (*Étude de démonologie indienne*, Paris, 1937) en soulignant le fait qu'entre les pratiques magico-rituelles indiennes et celles du folklore roumain il y a de véritables similitudes. Ces démons féminins rapaces, qui enlèvent les enfants, sont vaincus en duel par d'autres démons, ce qui illustre le fait qu'à l'origine on a dépassé la dualité Bien – Mal (simples apparences opposées voilant la réalité unique). « Il nous semble que, dans cette variante assez ancienne de la légende (le chercheur se réfère à une légende éthiopienne), on entrevoit la pensée traditionnelle de l'origine commune du Saint et du Démon. Le frère et la Sœur, le Bien et le Mal, ont une origine commune. La légende chrétienne a dramatisé cette origine du Bien et du Mal et plus tard on l'a oubliée. Plus le temps passe, plus le dualisme devient important et les sources du Bien et du Mal s'éloignent l'une de l'autre. En Inde, au contraire, il n'y a pas de conflit entre le Bien et le Mal, il y a confusion entre eux. »³⁹

Il y a d'autres monstres terriomorphes dans les contes populaires roumains, tels que *Muma Pădurii* (*l'Ogresse de la forêt*), *Baba Cloanță*, la Sorcière, la Mégère, *Ciuda Lumii*, *Ciuda Nevăzută*, la Fille-du-bois, le Demi-mot, *Barbă Cot*, *Vâlva Pădurii*, les méchantes fées.



L'Ogresse de la forêt n'a pas la même image. On l'appelle aussi *Stima* de la forêt ou des lacs, *Tourbillon* de la forêt, etc. Dans les légendes, elle est présentée comme une mauvaise femme, grande comme une porte ou un arbre, le corps maigre, voûté et poilu, des pieds de bœuf, longs, une grosse tête, les cheveux jusqu'aux talons. Elle pouvait se transformer comme les autres monstres thériomorphes en diverses plantes ou animaux. Elle habite les forêts, elle est la maîtresse des bêtes sauvages⁴⁰ et fait du mal aux enfants. Comme dans le cas des démons-monstres, dans le folklore on rencontre plusieurs pratiques magiques, telle que l'incantation contre *l'Ogresse de la forêt*. Elle est anthropophage. Le terme de *Ciuda Lumii* (*La Rage du Monde*) est d'origine slave et désigne généralement les monstres de la forêt. Dans les contes russes, le rôle de *l'Ogresse de la Forêt* est joué par la *Vieille Jaga*.

Dans les contes fantastiques roumains, on rencontre un personnage thériomorphe qui fait son apparition au milieu du bois et sur le chemin des héros. Dans le récit *L'Étoile de jour et L'Étoile de nuit*, relaté par Petre Ispirescu, Siminoc s'en va à la recherche de son frère Busuioc, le fils d'un empereur. Dans la forêt, il rencontre *l'Ogresse de la Forêt* qui se prépare à le manger, comme elle avait procédé avec son frère, mais elle est tuée par les chiens du héros. Elle le prie de calmer les chiens et fait sortir de sa bouche Busuioc et ses chiens. Cette ingurgitation et régurgitation a un sens rituel archaïque. Le thème est rencontré dans les contes *Pommier et Poirier*, relaté par Pop-Reteganul, *Busuioc et Maghiran*, relaté par Grigore Sima, *Piparus Pierre et Florea fleuri*, relaté par Pop-Reteganul. Ces monstres habitent loin du monde d'où vient le protagoniste, l'au-delà, dans le royaume des morts, etc. Le voyage et les épreuves par lesquelles passe le héros pourraient être assimilés à des archétypes rituels

d'initiation. En symbolisant les ténèbres, l'au-delà, la forêt ancestrale, ces monstres ne sont à l'origine que des symboles de la mort initiatique. La cabane de la forêt est placée dans un lieu bien caché, elle a une forme zoomorphe, est entourée par des bêtes sauvages (présence permanente des rites d'initiation). Tout comme le *zméou*, *l'Ogresse de la Forêt* repère la présence d'un mortel dans son royaume par son odeur.

Un symbolisme spécial à l'intérieur du symbolisme thériomorphe est celui des *iele* (les méchantes fées – sorte de Valkyries). Elles sont des semi-divinités valorisées comme exclusivement négatives. Bien qu'elles n'aient pas de qualités thériomorphes spécifiques, leur comportement et leurs actions les placent à côté des êtres démoniaques. Dans la mythologie populaire roumaine, on les rencontre sous la dénomination de Fées, Saintes, Belles, Vierges, Pentecôtes, Reines du chaos, etc. Elles sont toujours trois ou plus de trois, parfois jusqu'à neuf. Le plus souvent elles sont assimilées aux Pentecôtes, qui dans certaines croyances sont considérées comme des vieilles laides qui volent les jours de Pentecôtes et d'autres jours.⁴¹

Les méchantes fées sont ailées et s'envolent les cheveux au vent, habillées de blanc. Le jour on ne les voit pas, mais pendant la nuit elles peuvent être vues par les hommes. Elles habitent les forêts, aux confins des eaux ou aux carrefours. Elles déjeunent sur l'herbe, boivent l'eau des fontaines et se baignent dans des sources et des lacs. Ces êtres aiment le chant et le jeu.⁴² Selon plusieurs croyances populaires roumaines, il ne faut pas les appeler par leur nom. Quant au rôle des méchantes fées dans la vie des hommes, on connaît plusieurs interdictions : on n'apporte pas d'eau de la fontaine pendant la nuit, il faut éviter les carrefours, il faut éviter aussi les lieux où elles jouent pendant la nuit. Elles apportent



la maladie. « Selon la médecine magique, la maladie n'est qu'une émotion partielle ou totale dans le corps d'un mortel, causée par des forces surnaturelles, par un démon ou par les semi-divinités. »⁴³ La pratique magique de l'incantation est propre aux méchantes fées. Elles apportent d'autres malheurs encore : tuent les bêtes, provoquent des tempêtes, mettent le feu aux maisons, etc. Beaucoup de mauvaises herbes sont utilisées pour leurs qualités de protection : la gratiole, la livèche, l'ail. Ceux qui souffrent à cause des méchantes fées sont guéris en employant les objets oubliés par celles-ci dans les lieux où elles se sont arrêtées. Aussi ceux qui les aperçoivent doivent-ils se taire pour ne pas perdre la mémoire. Dans les contes populaires, elles sont valorisées aussi de façon négative. Elles habitent la forêt noire où on parvient en franchissant la *rivière de feu* sur un *billot* qui se change en chariot à douze chevaux de feu, etc.

Notes

¹ Mircea Eliade, *Traité d'histoire des religions*, Payot, Paris, 1996, p. 179.

² Ivan Evseev, *Parole, symbole, mythe* (Cuvânt simbol, mit), Ed. Facla, Timișoara, 1983, p. 138-139.

³ Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Ed. Univers, 1977, p. 118-119.

⁴ Elena Niculita-Voronca, *Traditions et croyances du peuple roumain* (Datinile și credințele poporului român), Cernăuți, 1903, p. 803.

⁵ Ion Muslea et Ovidiu Bârlea, *Typologie du folklore* (Tipologia folclorului), Ed. Minerva, Bucarest, 1970, p. 86.

⁶ Tudor Pamfile, *Mythologie roumaine*, Bucarest, 1916, p. 313.

⁷ Mircea Eliade, *op. cit.*, p. 247.

⁸ A. Aarne et S. Thompson, *The type of folk tale*, F.F.C., 1961, p. 184.

⁹ Tudor Pamfile, *op. cit.*, p. 315.

¹⁰ Victor Kernbach, *L'univers mythique des Roumains* (Universul mitic al românilor), Ed. Științifică, Bucarest, 1994, p. 245.

¹¹ Mircea Eliade, *op. cit.*, p. 181.

¹² Gilbert Durand, *op. cit.*, p. 399.

¹³ Mircea Eliade, *Traité d'histoire des religions*, p. 247.

¹⁴ Elena Niculita-Voronca, *op. cit.*, p. 840.

¹⁵ Romulus Vulcanescu, *Mythologie roumaine*, Ed. Academiei, Bucarest, 1987, p. 529.

¹⁶ Ovidiu Bârlea, *Petite encyclopédie des contes de fées roumains* (Mică enciclopedie a poveștilor românești), Ed. Științifică și Enciclopedică, Bucarest, 1976, p. 448.

¹⁷ *Ibid.* p. 458.

¹⁸ Vladimir Iakovlevici Propp, *Rădăcinile istorice ale basmului*, Ed. Univers, 1973, p. 280.

¹⁹ Mircea Eliade, *Naissances mystiques* (Nașteri mistice), Humanitas, Bucarest, 1995, p. 52.

²⁰ Vladimir Iakovlevici Propp, *op. cit.*, p. 313.

²¹ *Ibid.*, p. 315.

²² Mircea Eliade, *op. cit.*, p. 59.

²³ Ovidiu Bârlea, *op. cit.*, p. 449.

²⁴ Lazăr Șăineanu, *Les contes roumains* (Basmelor române), Ed. Minerva, Bucarest, 1978, p. 526.

²⁵ *Ibid.*, p. 527.

²⁶ Ovidiu Bârlea, *op. cit.*, p. 419.

²⁷ Adrian Fochi, *Coutumes et superstitions populaires à la fin du XIXe siècle* (Obiceiuri și superstiții populare la sfârșitul secolului XIX), Ed. Minerva, Bucarest, 1976, p. 176.

²⁸ Victor Kernbach, *op. cit.*, p. 298.

²⁹ Ivan Evseev, *Dictionnaire des symboles et des archétypes culturels* (Dicționar de simboluri și arhetipuri culturale), Ed. Amarcord, Timișoara, 1994, p. 32.

³⁰ Simion Florea Marian, *Ornithologie du peuple roumain* (Ornitologia poporului român), Cernăuți, 1883, p. 234.



³¹ Victor Kernbach, *op. cit.*, p. 302.

³² Ovidiu Bârlea, *op. cit.*, p. 383.

³³ Voir Romulus Vulcănescu, *op. cit.*, p. 305.

³⁴ *Ibid.*, pp. 302-303.

³⁵ George Călinescu, *L'esthétique du conte de fées* (Estetica basmului), E. L. U., Bucarest, 1965, pp. 100-102.

³⁶ Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaires des symboles*, Robert Laffont, Paris, 1969, vol. III, p. 273.

³⁷ Simion Florea Marian, *op. cit.*, p. 314.

³⁸ Mircea Eliade, „La démonologie indienne et une légende roumaine” in *Maître Manole*, Junimea, Iași, 1992, pp. 253-259.

³⁹ *Ibid.*, pp. 258-259.

⁴⁰ Ovidiu Bârlea, *op. cit.*, pp. 241-242.

⁴¹ Tudor Pamfile, *Les fêtes chez les Roumains* (Sărbătorile la Români), Ed. Saeculum, Bucarest, 1997, p. 24.

⁴² Ovidiu Bârlea, *op. cit.*, pp. 196-197.

⁴³ Romulus Vulcanescu, *op. cit.*, p. 316.