







Ehwaz

Mots étymologiquement apparentés: Anglo-Saxon *eoh* ou *eh* (cheval). Il semble que la racine *ehw- et le mot *eoh* n'aient aucun descendant ni en Anglais (c'est l'Anglo-Saxon *hors* qui a eu une descendance) ni en Allemand. Ils viennent d'une racine indo-européenne *ekw- (cheval) qui a donné *equus* en Latin et *hippos* en Grec. Ainsi Ehwaz est reliée au Français équestre et hippopotame et à l'Anglais *equestrian* et *hippopotamus*, mais ces mots ne se sont pas développés à partir du proto-germanique *ehwaz. Sur quelques inscriptions runiques, on trouve la suite de trois runes 'ehw' qui atteste de l'importance de la rune Ehwaz.

Les deux formes possibles pour Ehwaz sont :  et . La forme  prédomine en Scandinavie de 200 à 400 puisque les six premières apparitions sont des , alors que  n'apparaît qu'en 400. Après 400 la forme  prédomine en Scandinavie, elle est la seule utilisée sur le continent et en Angleterre.

C'est la rune du cheval, elle évoque à la fois le dynamisme des chevaux et la virilité de l'étalon. La virilité de l'étalon est certainement la raison pour laquelle il est dédié à Freyr, comme nous l'avons vu au chapitre 2 et nous ne reviendrons pas encore sur ce sujet.

Pour mieux comprendre l'importance donnée au cheval dans la civilisation nordique, voici les mots destinés à le nommer. Pour un étalon, plus dans le sens de cheval vigoureux que de reproducteur, on trouve : *ess*, *skær*, *vigg*, *reini*. Pour un cheval, pris dans un sens plus général : *marr* (aussi : monture), *drasill*, *fákr* (en mauvais état), *hest* (aussi : étalon), *hross* ou *hors* (aussi : jument), *skjótr* (en tant que véhicule). Pour une jument : *hryssa*, *jalda*, *merhross*, *merhryssi*, *merr*, *stedda*. Quant au rôle reproducteur, on a *jór*, *reini*, *stóðhest* pour l'étalon et *stóðmerr* pour la jument reproductrice.

Tous ceux qui ont l'habitude de monter un cheval partagent cette sorte de connivence que l'on ressent pour ce splendide et sensible animal dès qu'on l'aborde en lui caressant la tête, puis cette ivresse qui vous prend à surmonter un peu le sol puis à s'identifier aux muscles puissants qui vous propulsent vers l'avant. Cette sensation moderne est évidemment aussi une sensation antique, la richesse du vocabulaire relatif au cheval le montre, commune à tous les cavaliers et toutes les cavalières de tous les temps, encore magnifiée pour ces derniers par le fait que la sensation de vitesse ressentie par les cavaliers était alors unique. Ehwaz signifie cheval. C'est la rune du cheval, elle contient ces concepts de connivence avec la nature, d'exaltation au contact avec sa force dont le cheval est une des manifestations les plus agréables pour les humains. Bien entendu, et par exemple, le *surfer* chevauche aussi la vague, le montagnard qui court en descendant dans le névé, et les skieurs peuvent ressentir une exaltation semblable à chevaucher ainsi les éléments. Tous les cavaliers, les *surfer* ou les montagnards n'en appellent cependant pas à Ehwaz. Cette rune représente l'ivresse de simultanément s'identifier à une force de la nature qui nous dépasse tout en maintenant l'équilibre entre cette force et nous-mêmes. Dès que notre sensation d'identification est dépassée par celle de domination, de contrôle de la nature, alors Ehwaz nous quitte. Par exemple, je suppose que le motard qui fonce sur les petites routes se concentre plus sur le sentiment de domination que d'identification : sa machine n'est pas une force naturelle, il la domine complètement. D'ailleurs, il est bien certain qu'il existe des cavaliers qui pensent, eux aussi, dominer leur monture.

Cette ivresse est communicative : on peut remarquer que, si un groupe de cavalier se forme, une sorte de solidarité se crée immédiatement, aujourd'hui encore, et je peux raisonnablement supposer que cela était vrai aussi dans l'antiquité : voilà ce que Ehwaz illustre dans le troisième ætt,

elle est aussi la rune de la communion entre cavaliers. Cette communion peut contenir une composante guerrière, et la communion devient plutôt celle d'individus engagés dans le même danger qu'une communion entre les hommes et les animaux.

Cependant, je reste convaincu que Ehwaz ne disparaît jamais complètement. Peut-être suis-je un enragé optimiste, mais je crois que même les humains les plus assoiffés de pouvoir, quand ils chevauchent leur cheval, leur surf, leur moto, leurs skis, ressentent la force de Ehwaz en eux.

Avant de continuer une description plus détaillée des propriétés de cette rune, je dois vous prévenir de deux particularités de la description que je vais en donner.

Premièrement, elle va vous paraître très féministe. En effet, je vais insister ici sur les aspects féminins de cette rune. La raison est que le cheval est un animal qui est évidemment lié à des activités considérées comme typiquement masculines. Nous reviendrons là-dessus mais, du fait de cette évidence, je ne vais pas m'appesantir sur cet aspect. Inversement, le lien entre la femme et le cheval est beaucoup plus rare qu'on le croit, mais nous verrons quelques preuves de ce lien, si bien que je tiens à les rapporter si possible exhaustivement. Ils se trouvent principalement dans la mythologie celtique.

Deuxièmement, je vais développer une argumentation qui peut paraître bizarre vis à vis de la 'jument cauchemar'. D'une part, c'est une absurdité étymologique : l'anglais *mare* (jument) n'a rien à voir étymologiquement avec le 'mare' de *night-mare* ni avec le 'mar' notre cauche-*mar*. D'autre part, il existe des traces de coutumes ou croyances qui permettent de comprendre comment cette étymologie fantaisiste a pu devenir effectivement populaire puis s'est imposée dans le milieu des écrivains de la mystique nouvelle. Cependant, nous verrons que cette conception est pour le moins tirée par les cheveux et contredit le fond des croyances populaires : c'est certainement une des ces nombreuses légendes modernes issus d'imaginations délirantes mais bien en accord avec l'esprit de leurs temps.

Pour donner un peu de structure à mon argumentation, je vais diviser en trois paragraphes la description de cette rune. Nous verrons premièrement en quoi le cheval est un animal magique. Deuxièmement, nous examinerons les mythes liés à la femme cavalière-cheval. Troisièmement, nous verrons comment la *mara*, un mauvais génie sans doute de nature féminine, peut chevaucher ses victimes.

1. La magie du cheval

Ehwaz a été éliminée du nouveau Futhark, les seuls commentaires que nous possédions sur elle sont donc ceux du poème runique anglais.

Poème runique vieil anglais :

Meh (étalon) (ou cheval entraîné au combat) est pour les princes et la joie des nobles;
le cheval de bataille arrogant dans le hall,
où les riches héros sur les chevaux échangent leur éloquence;
et il se montre toujours un refuge à ceux qui ne restent pas tranquilles.

L'original donne *hofum* qui peut être lu tel quel, datif pluriel de *hof*, (hall, cour), ou bien de *hōf* (sabat, cf. l'anglais *hoof*). Par exemple, le poème Beowulf dit : «*gif ... to hofum Geata gepinged*» c'est à dire « s'il allait à la cour des Geats », où *hof* signifie même la cour du roi. Les universitaires ont choisi (et, comme d'habitude, imposé) la lecture *hōf* en publiant la version anglo-saxonne du poème avec cette interprétation si bien que celui qui traduit comme moi par 'hall' a l'air d'un ignorant qui ne sait pas distinguer un 'o' d'un 'ō'. Leur choix conduit à des traductions comme le

‘cheval fier de ses sabots’ ou quelque chose comme cela, ce qui n’a pour moi aucun sens. Par contre, il leur semblait impossible qu’un cheval fût dans la ‘cour’ ou le ‘hall’. Cela dépend évidemment de la taille du hall, et cela ne devait pas arriver tous les jours, mais un cavalier arrogant sur son cheval adore en effet regarder de haut la piétaille, ce qui est rendu par ma traduction.

Dans ce poème, c’est le sens d’étalon qui a dominé, et même celui d’animal destiné au combat. Le poème anglais, en présentant de « riches héros » en train de pavaner à la cour ridiculise les nobles en train de se livrer à cette activité futile. De plus, le dernier vers présente de façon très négative ce qui ressemble à une sorte de fébrilité supposée du cavalier.

Contes de Grimm :

Les autres sources relatives à la magie du cheval se trouvent dans les traditions chamaniques : le cheval est aussi un des animaux les plus utilisés pour pratiquer le chamanisme et se rendre dans le monde des Esprits sur son dos. Bien entendu, les détails de cette tradition se sont perdus mais on retrouve des allusions à ce pouvoir dans les contes populaires.

Les Enfants Couleur d'or

Ce conte ne donne pas de détails sur la magie des chevaux, mais les place dans un environnement magique. En fait, il illustre surtout au départ une fécondation buccale et le pouvoir générateur du poisson. Un pêcheur attrape pour la troisième fois un poisson d’or qui accepte alors son destin et conseille au pêcheur de le tuer, de le couper en six, puis de faire manger deux morceaux de son corps à sa femme, à une jument, et de mettre les deux derniers morceaux en terre. Il obtient ainsi deux enfants d’or, deux poulains d’or et deux lis d’or. Les enfants d’or partiront courir l’aventure sur le dos de leurs poulains d’or :

« Cher père, permettez-nous de monter nos coursiers d’or et de nous mettre à courir le monde. »

La gardeuse d'oies ('Die Gänsemagd')

Inversement, et malgré son titre anodin, ce conte illustre une magie chevaline comparable à la magie de la tête humaine que l’on trouve dans la mythologie nordique sous forme de la « tête de Mimir » qui donne de sages conseils à Ódhinn. Dans la mythologie celtique, un mythe semblable est décrit dans la deuxième branche du Mabinogi, celui de Branwen, fille de Llyr où le frère de Branwen demande qu’on lui coupe la tête pour la cacher sur la « colline blanche » et qui a cette propriété que aucun fléau ne pouvait en effet venir dans cette île, tant que la tête aurait été cachée en cet endroit.

Dans le conte, le rôle de la tête du cheval Falada est moins prestigieux mais fait montre de la même magie.

La princesse et sa servante quittent leur royaume pour rejoindre le fiancé de la princesse. En chemin, la servante trouve le moyen de se substituer à sa maîtresse, mais :

Un cheval fut remis à chacune des deux femmes. Celui de la princesse se nommait Falada et savait parler.

La servante se méfie de Falada et le fait tuer puis accrocher sa tête au dessus d’une porte devant laquelle la princesse passe chaque jour en menant le troupeau d’oies aux champs.

- <i>O du Falada, da du hängest.</i>	[La jeune princesse dit:] - Oh toi Falada, tu es accroché là.
- <i>O du Jungfer Königin, da du gangest, Wenn dein Mütter wüßte, Ihr Hertz tät ihr zerspringen.</i>	[La tête de Falada répond:] - Oh toi reine demoiselle, tu t’en vas là, Si ta mère le savait, Son cœur volerait en éclats.

Un jour, le roi entend les paroles de Falada et fait justice.

Ferdinand le loyal et Ferdinand le déloyal ('Ferenand getrü und Ferenand ungetrü')

Ce conte présente une histoire ressemblant de façon frappante à celle de la saga bretonne de Yann. Ferdinand le loyal a pour parrain un sorcier qui lui offre la clé du château qui est 'là-haut sur la colline', et où il pourra pénétrer le jour de ses quatorze ans. Il trouve un cheval blanc qui peut voyager :

„Nu hew ik auck 'n Schümmel, nu will ik auck reisen,' segd he.“

Maintenant que j'ai un cheval blanc, maintenant je peux aussi voyager, dit-il.

Ce cheval peut parler et va conseiller son maître et lui permettre d'échapper aux pièges que lui tend Ferdinand le déloyal qui lui, de son côté, utilise une magie destructive.

Nu was et schlimm, dat de Ferenand ungetrü allet wuste, wat 'n annerer dacht hadde un doen wulle; dat wust he döre so allerhand slimme Kunste.

Alors, c'était malheureux, que Ferdinand le déloyal sache tout ce que l'autre pensait et voulait faire, cela il le savait par toutes sortes d'arts mauvais.

De façon similaire, le conte basque de *Miren et Maya*, bien que fortement christianisé puisque c'est le Diable qui martyrise injustement Miren (elle n'a pas vendu son âme au Diable, il l'a épousée contre son gré à cause d'un père très stupide), présente encore une jument magique, qui rétablit le bon droit de Miren.

Ces quatre contes semblent sans grand rapport alors qu'ils ont une concordance profonde, en plus du fait que le héros et le cheval échangent des paroles. Dans tous les cas, la magie du cheval sert à rétablir le bon droit et, même si le conte de la gardeuse d'oies rationalise fortement l'histoire et celui de Miren et Maya le christianise. La magie du cheval tend à lutter contre une magie coercitive (dite « noire »), exercée dans un des contes par une femme, dans un autre par un homme et dans le troisième par le diable.

Je sais que les utilisateurs mystiques de runes cherchent avidement des runes de protection. Je vous ai déjà montré que Fehu est sans doute la rune principale de protection et que Thurisaz est bien une rune de protection, mais pour les monstres seulement. Voici maintenant Ehwaz, une rune désignée clairement par la tradition populaire comme une rune de protection pour les 'naïfs humiliés', à utiliser contre les 'méchants oppresseurs'.

2. La cavalière et la femme-cheval

Il me faut tout d'abord référer à deux des ouvrages parlant des animaux associés à la femme, je veux dire le livre de Buffie Johnson (*The Lady of the Beasts*, Harper and Row, 1988) et un livre de Marija Gimbutas (*The Language of the Goddess*, Harper Collins, 1989). Ces deux femmes auteurs sont célèbres pour avoir fait preuve d'un féminisme parfois exagéré. Il n'en est que plus frappant que Mme Johnson ne cite pas du tout le cheval, pas plus que Mme Gimbutas parmi ses centaines d'exemples datés entre le paléolithique et le néolithique. Mme Gimbutas signale seulement que les premiers liens entre femme et cheval datent de l'âge du bronze (c'est-à-dire postérieurement à 2000 Av JC). Selon les régions, monter à cheval a pris place à des époques différentes. Dans ce qui est devenu l'Europe, il semble que la date la plus probable soit de 1500 Av JC, c'est-à-dire en plein dans l'âge du bronze. Ainsi, il est tout à fait normal que le mythe de la femme cheval/chevaucheuse ne date pas d'une antiquité qui se perd au fond des âges.

Dans le monde germanique et nordique, la chevaucheuse est considérée comme un démon, une *mara*, nous reviendrons sur ce thème plus tard. Dans le monde celtique, il existe quelques légendes qui associent plus ou moins étroitement la femme au cheval, sans la diaboliser.

Les témoignages populaires

Le plus frappant de ces témoignages est celui de la 'monnaie des Redons' dont je vous donne une image simplifiée ci-dessous.



Ce dessin est tiré d'une pièce de monnaie, dite Monnaie des Redons (Bibliothèque nationale). La pièce complète porte de nombreux autres symboles celtiques, mais j'ai isolé la Déesse au bec d'oiseau, mais dont la féminité est évoquée sans ambiguïté, et son cheval. Dans le carré, le détail du bec de la Déesse.

Un autre témoignage populaire est celui de la Guillaneu (celle que tout le monde appelle à tort 'le' « gui l'an neuf ») qui était encore évoquée au 19^{ème} siècle en France comme en témoigne van

Genest [Note 1] dans des chansons chantées en Vendée et en Poitou. Voici la version originale de celle que je vous ai traduite en Français pour la rune Pertho.

La voué beille la guilloneu
La hoou peur la fenête
Sur in petit chevau grisan
Qui n'a ni quû, ni pés ni tête
Les quatre pés ferrés tot nus.

La Guillaneu chevauche un cheval visiblement mystique (et même irrationnel puisqu'il n'a pas de pieds et qu'ils sont quand même ferrés !) ce qui pourrait faire douter du sérieux de cette coutume s'il n'y avait de nombreuses autres version plus rationnelles, par exemple :

La Guillaneu est là-dedans	La Guillaneu e l'est dans la méson	L'aguillanu elle est là-haut
	Y voyons par la fenaite	Sur la fenête
Je la vois par la fenêtre	Manté sus in chebale blanc	Oi est un petit chevau blanc
Montée sur un p'tit cheval	Qui n'a ni queue ni taite	Sans queue ni tête
blanc	Qu'a les qut' patt's ferré à neu	I vous souhaitons la bonne année
Qui n'a ni queue ni tête.	Donnez-nous, va, La Guillaneu	Donnez-nous va l'aguilaneu

Sans vouloir entrer dans le débat linguistique de l'origine de ces noms multiples, la Guillaneu est clairement une femme montant un cheval qui visitait l'ouest et le centre de la France à la période du nouvel an et qui avait un lien avec les dons du nouvel an, comme le montrent les deux dernières versions. De façon détournée mais finalement très convaincante, ce lien est confirmé par les déformations humoristiques qui transforment les souhaits de nouvel an par une astuce ordurière sur le nom de la Guillaneu [Note 2].

Les déesses cavalières

Sous forme de monuments portant de brèves inscriptions, il existe de nombreux témoignages d'une déesse gallo-romaine, Epona, mais nous ne disposons d'aucun témoignage écrit où ses pouvoirs soient clairement décrits. Par exemple, Juvenal nous dit qu'on peignait son image dans les écuries, Agesilaos qu'elle serait née de l'union d'un homme et d'une jument mais aucun mythe complexe relatif à Epona n'est parvenu jusqu'à nous.

Dans le monde celtique, il existe deux divinités féminines pouvant être reliées au cheval. L'une est gaélique, Macha. Il semble que, sous ce même nom, plusieurs fonctions divines aient été exercées. Il existe une Macha devineresse, une Macha reine et guerrière, et enfin une Macha plutôt déesse de la fécondité qu'une déesse des chevaux. Cette dernière, enceinte, a été contrainte à faire la course avec des chevaux, les a battus mais a accouché juste après sa victoire. Aussitôt, elle a lancé une malédiction sur ses tourmenteurs qui sont condamnés à ressentir les douleurs de l'accouchement.

Finalement, la seule déesse celtique authentiquement liée au cheval est galloise, elle s'appelle Riannon, comme cela s'écrit en Gallois. Les anglais l'ont écrit Rhiannon ou Rhianon. C'est ce nom qui est connu d'après le premier Mabinogi, donc en Gallois 'moyen' des 13-14èmes siècles. A partir de ce nom, et du mot *rigani* (signifiant la reine, attesté sur une unique inscription), les spécialistes de linguistique historique ont reconstitué un nom protoceltique (c'est-à-dire qu'il n'est attesté dans aucun texte connu) 'théorique' *Rīgantona, signifiant 'grande reine'.

La légende de Riannon

Riannon est le seul témoignage un peu précis qui nous reste sur la déesse cavalière celte et les interprétations sont allées bon train à son sujet. J'ai donc entendu tant d'affirmations fantaisistes au sujet de Riannon que je vais me permettre de vous donner maintenant le texte original, dans la traduction de Joseph Loth, qui décrit ses liens avec le cheval. Ce texte appartient au premier Mabinogi, dit le Mabinogi de Pwyll. Nous allons voir que Riannon chevauche un cheval 'magique' que nul ne peut rattraper sauf en le lui demandant au nom de son bien-aimé.

[La rencontre de Pwyll et de Riannon]

Un jour il se trouvait à Arberth, sa principale cour, ... Pwyll ... alla se promener, et se dirigea vers le sommet d'un tertre plus haut que la cour ...

« Seigneur, » lui dit quelqu'un de la cour, « le privilège de ce tertre, c'est que tout noble qui s'y assoit, ne s'en aille pas sans avoir reçu des coups et des blessures, ou avoir vu un prodige. »

[Une cavalière inconnue se présente et personne ne peut la rattraper et, dit le conte :
« cependant son cheval paraissait avoir gardé la même allure qu'elle lui avait donnée au début. »
Lorsqu'elle se présente pour la troisième fois :]

« Valet, » dit Pwyll, « je vois venir la cavalière; donne-moi mon cheval. » Il n'était pas plutôt en selle qu'elle l'avait déjà dépassé. Il tourna bride après elle, et lâcha les rênes à son cheval impétueux et fougueux, persuadé qu'il allait l'atteindre au deuxième ou au troisième bond. Il ne se trouva pas plus près d'elle qu'auparavant. Il lança son cheval de toute sa vitesse. Voyant qu'il ne lui servait pas de la poursuivre, Pwyll s'écria

« Jeune fille, pour l'amour de l'homme que tu aimes le plus, attends-moi. »

- « Volontiers, » dit-elle; « il eût mieux valu pour le cheval que tu eusses fait cette demande il y a déjà quelques temps. » La jeune fille s'arrêta et attendit.

[Pwyll pose quelques questions à cette jeune fille, puis il demande :]

« ... Me diras-tu qui tu es? »

- « Prince, je suis Riannon, fille de Heveidd Hen [en Gallois : *Riannon, uerch Heueyd Hen*]. On veut me donner à quelqu'un malgré moi. Je n'ai voulu d'aucun homme, et cela par amour pour toi, et je ne voudrai jamais de personne, à moins que tu ne me repousses. C'est pour avoir ta réponse à ce sujet que je suis venue. »

- « Par moi et Dieu, la voici : Si on me donnait à choisir entre toutes les femmes et les pucelles du monde, c'est toi que je choisirais. »

[La pénitence de Riannon]

[Pwyll et Riannon ont un fils qui est enlevé la nuit de sa naissance. Les femmes chargées de surveiller le bébé accusent Riannon d'avoir tué son enfant et les nobles le pressent de quitter sa femme. Pwyll refuse et dit :]

« ... Si elle a mal fait, qu'elle en fasse pénitence. » Riannon fit venir des docteurs et des sages, et il lui parut plus digne d'accepter une pénitence que d'entrer en discussion avec les femmes. Voici la pénitence qu'on lui imposa : elle resterait pendant sept ans de suite à la cour d'Arberth, s'assoierait chaque jour à côté du montoir de pierre qui était à l'entrée, à l'extérieur, raconterait à tout venant qui lui paraîtrait l'ignorer toute l'aventure et proposerait, aux

hôtes et aux étrangers, s'ils voulaient le lui permettre, de les porter sur son dos à la cour. Il arriva rarement que quelqu'un consentît à se laisser porter. Elle passa ainsi une partie de l'année.

Ce conte médiéval a bien évidemment reçu un polissage pour ne pas trop choquer les bons chrétiens, et a été remanié pour en faire une œuvre littéraire, mais il faut bien nous dire que nous n'avons aucune autre connaissance sur cette déesse.

En essayant de ne pas trop fantasmer, voici ce que les dits, et les non-dits, de ce texte peuvent nous indiquer au sujet de Riannon.

Pwyll l'appelle princesse, mais elle-même ne se donne aucun titre, excepté celui d'être la fille de Heveidd Hen, dont le nom évoque un personnage très ancien. Elle est donc une cavalière venue du fond des âges, et à qui nul ne peut imposer une règle qu'elle n'accepte pas d'elle-même puisqu'elle peut échapper à n'importe quel poursuivant. Le mot de magie n'est jamais prononcé mais le conteur nous le souffle en précisant que son cheval ne semble jamais changer de rythme pour échapper aux poursuivants. De même, leur rencontre a un aspect artificiellement fortuit : Pwyll décide brusquement d'aller sur le tertre d'Arberth et, comme par hasard, Riannon apparaît. Il lui demande de s'arrêter « pour l'amour de l'homme que tu aimes le plus » et, comme par hasard, elle lui déclare son amour et lui, il y répond instantanément. Dans une tradition plus ancienne, il est clair que leur rencontre était pré-arrangée et, donc, une rencontre préalable entre eux devait avoir pris place, sur un autre plan peut-être. Ce n'est pas du tout étonnant dans la mesure où Pwyll est une sorte de magicien, car le premier épisode de son histoire le montre échangeant sa place et surtout sa forme avec le prince d'Annwvyn, mot qui signifie un abîme, et souvent le séjour des morts. Il n'est donc pas plus étonnant qu'une fiancée céleste le rejoigne.

Le caractère hautain de cette fiancée céleste se manifeste clairement deux fois. D'abord, en exigeant qu'on lui demande de s'arrêter après avoir abondamment montré que nul ne peut l'y obliger. Ensuite, lorsque son fils a été enlevé, « il lui parut plus digne d'accepter une pénitence que d'entrer en discussion avec les femmes. » Une troisième fois, moins évidente, est probable quand le conte signale que rares furent ceux qui acceptèrent de se faire porter. Sa pénitence, si pénitence il y a, semble être tellement bien acceptée par elle, que ceux qui sont censés appliquer cette pénitence montrent peu d'enthousiasme à le faire.

Il est aussi frappant de constater le caractère improbable de cette punition. Ici aussi, on peut supposer que la culture chrétienne a gommé le pouvoir magique de Riannon. Il me semble plus 'logique', bien que plus irrationnel, qu'elle ait refusé de passer en jugement et qu'elle se soit transformée en jument, ce qui serait en accord avec les pouvoirs qu'elle démontre au cours de son apparition. Ainsi, le conte décrit une Riannon qui est alternativement cavalière et jument, si bien qu'elle est évidemment une incarnation d'une déité très intimement liée au cheval. En conclusion, je tends à conforter, certes partiellement, les vues enthousiastes de ceux qui lui prêtent sans hésiter une nature divine. Je veux simplement vous montrer combien cette conclusion repose sur toute une série d'interprétations de la seule trace avérée de son existence.

Ainsi, Riannon représente une femme à la fois chevaucheuse et chevauchée et donc assimilable à une jument, en effet. Dans ces conditions, on peut comprendre comment la Mara est devenue une sorte de jument magique à laquelle on a donc associé le rôle le rôle de Mara. Tout cela me semble très clair : le nom et le rôle des Mara ont été oubliés au cours des siècles et les mystiques modernes, grands amateurs de pseudoscience et en particulier d'étymologies fantaisistes, se sont jetés sur ce qu'ils connaissaient : la 'mare', la jument. Ceci est non seulement pitoyable mais destructeur. En effet, on oublie le rôle de la Mara, cette entité féminine maléfique qui est exclusivement chevaucheuse, et on le rejette sournoisement sur Riannon, la femme jument, qui justement est une entité féminine positive et pleine de fierté. Au cours de cette substitution, on oublie l'enseignement

des contes comme ceux recueillis par Grimm : l'étalon comme la jument, symbolisés par Ehwaz, sont porteurs de protection. Ils éloignent nos cauchemars au lieu d'en apporter.

Freyja la cavalière

La légende de Freyja voyageant sur un chariot tiré par des chats, donnée par Snorri dans son Edda (ch. 24, *Frá Frey ok Freyju*), a eu un tel succès qu'on oublie que le même Snorri dit, quelques lignes plus haut :

*Ok hvar sem hon ríðr til vígs,
þá á hon hálfan val, enn hálfan Óðinn ...*
Et si même elle chevauche [*ríðr*] à la bataille,
alors elle (va) vers [elle reçoit] une moitié des tués, Óðinn encore une
moitié...

Ceci signifie d'abord que Freyja ne regarde pas la bataille de loin mais qu'elle participe à la bataille, ensuite qu'elle joue un rôle psychopompe identique à celui de Óðinn. Enfin, implicitement, elle est la première à choisir et elle laisse la seconde moitié à Óðinn.

J'ai insisté sur le *ríðr* ('elle chevauche') parce que certains traducteurs la voient sur un cheval ce qui n'est pas dit dans le texte : elle peut chevaucher un autre animal. Le Chant de Hyndla (*Hyndluljóð*) nous fournit une indication qui ne semble pas avoir excité les imaginations, je me demande bien pourquoi. Freyja demande à la géante Hyndla de la suivre jusqu'au séjour des Dieux. Hyndla refuse et met en doute le fait que Freyja puisse y aller elle-même :

Seinn er göltr þinn goðveg troða, ...
Lent il est ce sanglier tien pour tracer la voie des dieux, ...

Le mot *göltr* a le sens de sanglier, ou même de 'arête rocheuse', et indique donc un animal au dos rugueux. Cependant, il est évident que Hyndla cherche à insulter Freyja et sa monture, donc nous ne pouvons pas être certains que Freyja chevauchait un sanglier. De plus, et comme nous n'avons pas d'autre témoignage, ni écrit ni graphique, que Freyja chevaucherait un animal grossier comme un sanglier, ceci n'est qu'une possibilité.

Dans le contexte des légendes associées au cheval, et dans la mesure où le cheval est un animal protecteur, on peut penser que si Freyja chevauche un cheval, elle est considérée comme une divinité bénéfique. Inversement, si elle chevauche un animal sauvage comme un sanglier, c'est plutôt son aspect de magicienne (sous-entendu : maléfique) qui est souligné.

Les sorcières et les femmes-troll chevaucheuses de loups

La sorcière nordique ne chevauche pas un balai mais un loup. Ceci vient de ce que les géantes, aussi appelées des 'femmes-troll', se déplacent en effet sur un loup. Il existe de nombreuses traces de cette particularité, dont un exemple est donné en appendice à cette rune. Nous n'en verrons maintenant qu'une seule : celle tirée du Chant de Hyndla dont nous venons de parler. Pour demander à Hyndla de la suivre, Freyja dit :

Nú taktu ulf þinn Maintenant prends ton loup
einn af stalli, l'un de là où ils sont debout [*stallr* aussi = autel païen]
lát hann renna qu'il coure
með runa mínum. avec les mémoires des runes.

Vous voyez que ce texte nous dit que Hyndla va voyager avec un loup en guise de monture (elle en parle d'ailleurs plus loin en le désignant comme une monture (*mar*) qu'elle va seller (*hlæða*). En guise de bride, elle conduit son loup avec des 'mémoires de runes' c'est-à-dire qu'elle utilise les runes pour enchanter et se faire obéir du loup. Ce 'petit' détail est d'une grande importance car avons

quantité de témoignages où les runes sont utilisées pour se défendre de la magie des géants ou autres êtres monstrueux. Nous n'avons que très peu de témoignages où ils utilisent eux-mêmes les runes et celui-ci est particulièrement frappant car il vient, pour ainsi dire naturellement, dans la bouche de Freyja.

Vous constatez que ces femmes-troll ne chevauchent pas un cheval mais un loup, un animal dont le nom (*vargr*) est aussi utilisé comme synonyme de 'banni pour sacrilège'. C'est donc un peu *a contrario* que cet exemple souligne l'aspect protecteur, amical du cheval et des chevaucheuses de chevaux.

L'amoureuse cavalière

Il existe encore un aspect plus connu de la déesse cavalière qu'il me paraît intellectuellement indécent – au contraire de l'hypocrisie habituelle – de ne pas aborder, au moins rapidement, celui de l'aspect sexuel de la femme chevauchant un amant. Cela fait partie des choses que tout le monde connaît, mais dont notre culture fait croire qu'il est indécent de parler. Je serai donc bref, mais on ne peut pas oublier que dès qu'une femme perd ses inhibitions, et sans qu'elle soit du tout une dominatrice effrénée, elle va chevaucher son amant, au moins par jeu, mais certainement aussi par plaisir. Ces inhibitions étant sans doute liées à une pudeur qui a été définie assez récemment dans l'histoire de l'humanité [Note 3], cela m'étonnerait énormément que les femmes n'aient pas pratiqué ce type de chevauchée depuis fort longtemps, surtout avant la montée du pouvoir masculin qui a inventé la « pudeur féminine » comme plus sûr moyen de coercition. Inversement, et sauf si l'homme est un crétin complet, en plus du plaisir que procure la femme chevauchante, il faut bien avouer qu'elle offre un spectacle d'une beauté incroyable, même si (j'irais jusqu'à dire : surtout si ..., pour le 'incroyable') elle ne correspond pas aux canons de beauté tels qu'ils sont définis dans la société où elle vit. Je ne pense pas que la rune Ehwaz soit dédiée à cet aspect de la vie, comme peut l'être Wunjo, mais il est tout simplement évident que le magicien (qui, par définition, ne devrait pas être un complet crétin !) ou la magicienne (qui, par définition, a surmonté ses inhibitions) qui utilisent cette rune sont des humains, et que toute utilisation de Ehwaz baigne dans cette composante de notre vie.

Conclusion

L'aspect féminin de la chevaucheuse est illustré très souvent par la 'mauvaise' Mara, un esprit destructeur que les sorcières semblent pouvoir habiter. Ceci nous permet de complètement clore le cycle des forces féminines représentées dans les runes : Fehu est la force de la douceur, Uruz la force d'une forme de brutalité semblable à celle des forces de la nature, et 'la' soleil, Sowelo, est chargée de maintenir l'équilibre du monde. Mais Ehwaz n'est pas la Mara chevaucheuse exerçant son pouvoir lorsque la féminité cherche vengeance. En effet, chevauteur n'est pas chevauché, et Ehwaz est la rune du cheval, de celui ou celle qui est chevauché(e), donc elle n'est pas la rune de la Mara. C'est par un tour de passe-passe étymologique qu'on a pu inventer cette fable. On comprend bien pourquoi les sorcières chevauchant leur balai ont été facilement diabolisées par les Églises chrétiennes parce que la Mara était déjà connue des païens comme un esprit féminin mauvais.

Le cheval, la jument et donc Ehwaz sont constamment présentés sous un jour positif dans les légendes, y compris celle de Riannon qui est à la fois chevaucheuse et chevauchée, un cas unique dans les mythes reliés au cheval. En tous cas, le cheval est là pour protéger et rétablir le bon droit.

Le cheval est le ciment qui crée la communauté au sein des groupes de cavaliers et bien entendu au sein de groupes guerriers.

Dans la tradition chamanique de la Sibérie centrale, les chamans et les chamanes parcourent souvent le monde des Esprits sur leur cheval. Il existe même une légende sibérienne parlant d'un chamane qui avait, comme notre Ódhinn, un cheval à huit pattes : Ehwaz est la rune qui permet de pratiquer le voyage chamanique tout en étant protégé des Esprits agressifs.

Qu'elle représente le cheval ou la jument, qu'elle s'adresse aux hommes ou aux femmes, Ehwez présente donc trois caractères principaux. Elle protège et rétablit le bon droit, elle sert à conforter les liens au sein d'une communauté, elle aide à effectuer le voyage chamanique.

Notes

[Note 1] Il s'agit du dernier volume, publié de façon posthume par B. Guichard, tome 8, Picard 1988, pages 3473-3482. Elle est appelée guléno ou guillaneu en Angoumois ; aguilaneuf, guilaneu en Anjou ; ghinané, hoguilhanneu, eghinané en Bretagne ; aguilaneu en Champagne ; grianlée, guignando, guienlai, angrilanlai, guyonnet, guilannée dans l'Yonne, etc. Je vous renvoie à la page 3474 du van Genest pour trouver encore d'autres noms. En tous cas, cela montre abondamment qu'elle était répandue dans tout l'ouest et le centre de la France actuelle.

[Note 2] En Franche-Comté, on pouvait souhaiter la bonne année ainsi :

« Je vous souhaite la bonne année
La niaque [*morve*] au nez,
La guille au cul pour toute l'année ».

Il me semble assez évident que cette guille là soit une astuce irrévérencieuse avec le nom de la Guillaneu. Il est même possible que ce ne soit pas une pure grossièreté mais une forme perdue de souhait de chance qui nous est restée en Français moderne sous la forme de « avoir le cul bordé de nouilles. »

[Note 3] J'ai entendu dire que la malédiction associée à la prétendue première femme d'Adam, Lilith, était due au fait qu'elle aurait commis le crime de chevaucher Adam de la sorte. Ce genre de stupidité est donc en effet assez récent dans l'histoire de l'humanité.

[Note 4] Que ce thème soit très répandu se manifeste aussi par sa présence dans un conte basque fameux : Aquelarre. Voyez l'ouvrage de Mariana Monteiro, *Legends and popular tales of the Basque people* (la version de 1887 est accessible sur la toile dans *sacred-texts.com*). Ce conte est surtout connu pour sa description assez détaillée d'un sabbat. Le témoin de cette cérémonie apprend à l'occasion qu'une sorcière a ensorcelé la princesse au moyen d'un crapaud caché sous les morceaux d'une statue. Quand le crapaud a été écrasé, la princesse déclare : « Je ne sens plus ce poids, lourd, ici sur ma poitrine. » Ceci correspond bien au fait qu'une Mara ait chevauché la princesse.

[Note 5] Le dictionnaire de Cleasby choisit d'associer la racine *mar** à *marr*, signifiant 'mer, océan', ce qui est une erreur évidente, au moins dans le contexte de la saga, et non pas à *Mara* comme je le fais, mais il rectifie en donnant quand même le sens de 'sorcières' à ces *marlíðendr*.

Appendice : La chevauchée de la Mara et nos cauchemars

J'ai tellement entendu associer le cauchemar français et le *nightmare* anglais à la jument (= *mare* en Anglais) que je dois insister sur le fait qu'il s'agit d'une étymologie fantaisiste. En français, consultez par exemple le Robert pour les classes de 6ème, où on vous explique que cauchemar vient du Picard 'cauchier', presser, et du germanique 'mare', fantôme. En Anglais, la 'College edition' du Webster, au mot *nightmare*, renvoie au sens numéro 3 de *mare*, qui est « *an evil spirit once thought to produce nightmares* » (un esprit mauvais dont on pensait autrefois qu'il produisait des cauchemars). La notion de pression exercée par un esprit mauvais (qui serait assis sur votre poitrine) se retrouve dans d'autres façons de parler germaniques. Les mots utilisés par ces langues sont divers, avec des variantes comme *mara*, *mahr*, *mahrt*, *mart* et une variation allemande *Alp*, où cauchemar se dit *Alptraum* ou *Albtraum* (= rêve des 'alfes', les elfes) un mot qu'on peut encore confondre, cette fois, avec nos Alpes qui, pas plus que les juments, ne donnent des cauchemars! En Vieux Norrois, nous avons vu que le mot *merr* signifie jument, et un fantôme, un esprit maléfique se dit *mara*, tous

deux des mots féminins. Un autre mot est plus proche de *mara*, c'est le mot masculin : *marr*, qui signifie soit la mer, soit l'étalon. Tout ceci montre bien le ridicule de cette confusion étymologique. De plus, confondre les juments et les esprits mauvais est loin d'être innocent car le mythe celtique de femme-jument ou elle-même chevauchant, quoique isolé, est resté remarquablement puissant dans notre mythologie inconsciente moderne.

Cette croyance en un esprit mauvais et oppresseur se manifeste dans des contes dont on trouve trace dans tous les pays européens, celui du « poids sur la poitrine ». En Vieux Norrois, ce fait est manifesté par le sens du mot *martröð* (être piétiné par une *mara*) venant du verbe *troða* qui signifie piétiner. Ce type de croyance se retrouve dans de nombreux contes européens dans lesquels la Mara est représentée par un crapaud: un jeune garçon délivre une ville ou la fille du roi du poids qui les oppresse en tuant un crapaud caché sous des pierres ou des morceaux d'une statue brisée. Un exemple typique de ce thème se rencontre dans le conte de Grimm : Le diable aux trois cheveux d'or (no 29, *Der Teufel mit den drei goldenen Haaren*) [Note 4].

En fait, ces mythes trouvent leur source dans la croyance dans les *Mara*, ou bien en celle que certains sorciers, au lieu de prendre la forme d'animaux, prennent celle d'une *Mara*, et peuvent chevaucher des animaux ou des humains afin de les blesser. Comme le signale Jakob Grimm,

À la même période de l'année, Holda, comme Wuotan, peut elle aussi chevaucher dans le vent, revêtant la terreur et comme le Dieu, elle fait partie de la 'chasse furieuse' ... Le plus ancien exemple de l'usage du nom Holda en ce sens restreint [*celui de sorcière chevauchant le vent*] est fourni par Burchard, évêque de Worms au 11^{ème} siècle :

Credidisti ut aliqua femina sit, quae hoc facere possit, quod quaedam a diabolo deceptae se affirmant necessario et ex praecepto facere debere, id est cum daemonum turba in similitudinem mulierum transformata, quam vulgaris stultitia Holdam ... vocat, certis noctibus equitare debere super quasdam bestias, et in eorum se consortio annumeratam esse.

[On croyait qu'il était possible à certaines femmes de faire ceci, elles avaient été trompées par le Diable, et qui confessaient être forcées de le faire par un charme, c'est-à-dire, par un démon prenant la forme d'une femme que la stupidité vulgaire appelle Holda ..., étant forcées certaines nuits de chevaucher certains animaux, et de leur tenir compagnie.]

Ce genre de capacité est attesté très tôt puisqu'un des plus anciens poèmes scaldiques, le *Ynglingatal*, qu'on croit écrit en 870, rapporte que le troisième roi à régner après Freyr mourut « tourmenté par la mara ». Une manifestation frappante et détaillée se trouve dans la saga des gens de l'Eyri (*Eyrbyggja saga*). Elle décrit un jeune homme, Gunnlaugr, en visite chez une première sorcière, Geirríðr (sa maîtresse dans les deux sens du mot), qui lui recommande de rester avec elle :

Geirríðr við Gunnlaug : « Þat vilda ek, at þú færir eigi heim í kveld, því at margir eru marlíðendr ... »

Geirríðr dit à Gunnlaugr : « Je voudrais que tu ne rentres pas chez toi ce soir car les *marlíðendr* sont nombreuses ... »

Le mot *marlíðendr*, vient de *mara* et *líðandi* (passant, flottant) et donc Geirríðr met en garde Gunnlaugr contre les *mara* qui flottent dans les airs [Note 5].

Gunnlaugr s'en va quand même, visite une autre sorcière, Katla, qui elle aussi l'invite à passer la nuit avec elle. Gunnlaugr refuse et son père le retrouve inconscient le lendemain matin.

Gunnlaug ... var allr blóðrisa um herðarnar, en hlaupit holdit af beinunum

...

Gunnlaugr ... était déchiré jusqu'au sang à la hauteur des épaules, et la peau arrachée des os ...

La discussion qui suit ces phrases montre qu'on se pose la question de savoir si ce fut la sorcière Geirríðr ou la sorcière Katla, qui, sous forme de *mara*, l'a ainsi chevauché et gravement blessé, mais nul ne doute qu'une des deux l'ait fait.

Venant des îles de Shetland, on rencontre un charme contre la Mara dont je vous donne aussi la version anglaise :

<i>De man o' meicht</i>	The man of might	L'homme de pouvoir
<i>He rod a' neicht</i>	He rode at night	Il chevaucha la nuit
<i>We nedder swird</i>	With neither sword	Sans épée
<i>Nor faerd nor leicht,</i>	Nor fear nor light,	Ni peur ni lumière,
<i>He socht da mare,</i>	He sought the mara,	Il chercha la Mara,
<i>He fand da mare,</i>	He found the mara,	Il trouva la Mara,
<i>He band da mare</i>	he bound the mara	Il lia la Mara
<i>Wi' his ain hair,</i>	With his own hair,	Avec sa propre chevelure,
<i>An' made her swear</i>	And he made her swear	Et il lui fit jurer
<i>By midder's meicht,</i>	By the mother's (?) might,	par le pouvoir de la mère (?),
<i>Dat shö wad never</i>	That she was to never bide a	Qu'elle ne résiderait jamais une
<i>bide a neicht</i>	night	nuit (sur)
<i>What he had rod, dat</i>	What he had ridden, that man	Ce qu'il avait chevauché, cet
<i>man o' meicht.</i>	of might.	homme de pouvoir.

Dans cette version, un homme, un *man o' meicht*, chevauche ses protégés (sans doute sans leur faire de mal) afin d'empêcher la mauvaise Mara de les chevaucher elle-même.

Dans tous les cas, il est fait allusion plus ou moins explicitement à une Mara qui chevauche ses victimes et les étouffe ou les blesse.



Détail montrant que la 'sorcière' est en train de boire un liquide à partir d'un récipient qui semble aussi diriger sa monture.



Une *myrkriða* (chevauchese d'obscurité) ou *kveldriða* (chevauchese du crépuscule) ou même une *marlíðendr* chevauchant un loup. Notez que le loup est dirigé de la main droite par un filament représentant sans doute les 'mémoires des runes' comme le dit Freyja dans le *Hyndluljóð*.
(téléchargé en septembre 2006 depuis le site la Bibliothèque Royale de Copenhague, leur manuscrit Ny kgl. S. 1867 4Â° - Sæmundar og Snorra Edda).