Mythologie Française

Société de Mythologie Française

Bulletin trimestriel n° 248
Septembre 2012

Gargantua dans le Florival ? (II)

Austreberthe et la déesse de l'Aurore

Le conte-type de Polyphème

Sainte Marguerite en Bourgogne (I)

www.mythofrancaise.asso.fr/

ISSN 1151-2709

Le conte-type de Polyphème : essai de reconstitution phylogénétique

par Julien d'HUY

La culture préhistorique est antérieure à l'écriture, et pauvre en documents figurés. Son étude nécessite donc de recourir à des moyens de connaissance indirects et extérieurs, comme l'étude de processus techniques, de matériaux ou de débris. Est-ce à dire que les mythes préhistoriques nous resteront à jamais inconnus ? Rien n'est moins sûr. En utilisant des méthodes employées en phylogénétique[1], nous nous proposons de remonter le temps et de reconstituer les mythes d'autrefois, aujourd'hui disparus.

Claude Lévi-Strauss, rendant compte de la *Classification phylogénétique du vivant* écrite par Guillaume Lecointe et Hervé Le Guyader, invitait déjà l'ethnologue à « chercher des enseignements peut-être, des stimulations certainement, auprès de disciplines qui travaillent sur les mêmes problèmes à une échelle incomparablement plus grande et avec des méthodes plus rigoureuses[2] ». Lui-même, dans son œuvre, a su tirer profit des acquis de la phylogénie[3] et des mathématiques quand cela s'avérait possible.

Les mythes, comme les organismes vivants, n'ont pas laissé de registres d'état civil. On a perdu toute trace de leurs ancêtres exacts, individuels. Aussi, comme la phylogénétique a abandonné toute « optique généalogique » pour lui substituer une « optique des relations collatérales[4] », nous faut-il la suivre, et considérer les mythes comme entretenant des rapports non d'ancêtre à descendant, mais de frères ou de cousins, sans qu'aucun ne prime chronologiquement sur l'autre. Chaque groupe phylogénétique, appelé aussi clade, comprend ainsi tous les descendants d'un ancêtre et l'ancêtre lui-même.

En suivant cette règle, une famille de mythes européens peut être rassemblée autour du conte-type de Polyphème. La classification d'Aarne et Thompson lui donne le numéro 1137 (*The Ogre Blinded (Polyphemus). Escape under ram's belly*) et le définit par l'aveuglement d'un monstre par le héros, suivi de sa fuite, dissimulé sous une peau de bête ou sous une bête vivante. On retrouve cette organisation partout en Europe, jusqu'en Turquie et en Inde, ce qui autorise des rapprochements entre ces diverses versions européennes, probables filles d'une même souche.

Plusieurs questions semblent alors légitimes. A quelle date existait le proto-mythe de Polyphème, fondateur de la lignée ? Où se trouvait son foyer d'origine ? A quoi ressemblait-il ? Par quels processus historiques sa structure fut-elle affectée pour aboutir aux versions actuelles ? Pour répondre à ces questions – et classer les différentes versions du mythe –, nous appliquerons au corpus étudié un programme informatique d'ordinaire employé en phylogénie.

1. Branche de la génétique qui étudie les modifications des espèces au cours de l'évolution (NDLR).
2. Lévi-Strauss, 2002, p. 311.
3. Lévi-Strauss 2001.
4. Lévi-Strauss 2002, p. 311.

1. MATÉRIEL

Nous avons travaillé sur seize versions européennes du conte, auxquelles s'ajoutent huit versions d'Amérique du Nord, formellement très proches de leurs avatars occidentaux. Les récits amérindiens ont été recueillis chez les Ojibwa[5], les Pieds-Noirs[6], les Gros-Ventres[7], les Kootenays[8], les Jicarilla[9], les Kiowa[10], les Apaches-Kiowa[11] et les Lipans[12]. Les versions européennes proviennent de la Grèce antique (l'*Odyssée* d'Homère, chant IX, vers la fin du VIIIe siècle av. J.C.), de la France médiévale (*Li romans de Dolopathos* du moine lorrain Jean de Haute-Seille, écrit vers 1190), de Turquie (*Le Livre de Dede Korkut,* recueilli autour de 1400 dans le Nord-Est de l'Anatolie), de Serbie, de Roumanie, d'Allemagne[13], des Pays Basques[14], de Gascogne[15], du Valais[16], de Laponie[17] et enfin d'Afrique du Nord[18].

Les mythes amérindiens de type Polyphème rappellent fortement les récits européens – ce qui justifie de les traiter ensemble. Le plus souvent, la demeure visitée par le héros est souterraine, et son entrée fermée par une énorme pierre. Cet antre sert à enfermer ou à retenir des animaux, employés à la discrétion du maître des lieux. Les nouveaux venus s'invitent seuls, ou se font inviter de force – ce qui, dans les deux cas, constitue une rupture des règles de l'hospitalité. Ils tentent de se nourrir, donc de se secourir, ou de secourir les leurs, par l'obtention de richesse ou de nourriture. L'habitant des lieux est un monstre ou un maître des animaux, les cyclopes européens réunissant ces deux caractéristiques, à la fois monstres et bergers. Il cherche à tuer son ou ses visiteurs. Ceux-ci s'échappent en se cachant sous la fourrure, dans la fourrure ou dans l'anus des animaux qui quittent la grotte. Ajoutons que la vengeance de l'intrus est souvent liée au feu : pique durcie au feu en Europe, oiseau noirci par la fumée en Amérique (Kootenays, Pieds-Noirs, Kiowa). Enfin, le monstre amérindien est généralement un corbeau ; or le cyclope européen est souvent associé à un oiseau, parfois également à un corbeau. La créature des contes gascons est ainsi appelée « Bécut », ce qui signifie « pourvu d'un bec » . Le cyclope turc est le fils d'une femme ailée et divine[19]. Un vase produit par Satto[20] montre Polyphème, Ulysse et ses compagnons accompagnés de deux corbeaux, l'un regardant à droite, l'autre à gauche[21]. Le dieu celtique Lug, qui triomphe du cyclope Balor, signifierait par sa racine indo-européenne « le corbeau ».

De telles ressemblances sont troublantes, ne paraissant pas s'expliquer par le hasard, et laissent supposer une origine commune aux corpus amérindien et européen.

2. MÉTHODE

Pour chacun de ces récits, nous avons construit un tableau comparatif en nous appuyant sur les variations connues du conte-type étudié (voir annexe). Nous y avons dénombré les unités minimales de sens en visant la plus grande exhaustivité. Ces unités peuvent être d'ordre thématique (êtres humains, animaux...), diégétique (métamorphose, combat ...), géographique (grotte, île...) et temporel (durée de captivité...). Elles ont ensuite été encodées, pour chaque mythe, par un 0 ou un 1 selon leur absence ou leur présence dans le récit cible, sans prendre en compte leur place exacte sur l'axe syntagmatique. Les traits

5. Désveaux 1988, p. 83.
6. Spence 1985, p. 208-212 ; Wissler et Duvall 1908, p. 50-52.
7. Kroeber 1907, p. 65-67.
8. Boas 1918, p. 213-219, 303-304.
9. Goddard 1911, p. 21 ; Opler 1938, p. 256-260.
10. Parsons 1929, p. 21-26.
11. McAllister 1949, p. 52-53.
12. Opler 1940, p. 122-125.
13. Grimm 1860, p. 589-648.
14. Deux versions de Webster 1879, p. 4-6.
15. Deux versions de Bladé 1886 ; version LXXVIII de Dardy 1884.
16. Abry 2002, p. 58.
17. Calame 1986.
18. Deux récits berbères marocains : Germain 1935 et un récit kabyle : Frobenius 1995.
19. Grimm 1860, p. 596.
20. La firme de Satto succéda à Saturnius à la fin du Ier siècle et se caractérisa par une remarquable production en Gaule de l'Est.
21. Hatt 1973, p. 468.

partagés par l'ensemble des versions du conte-type, n'apportant aucune information, ont été écartés. Au final, les données de la matrice comportent 79 traits binaires (auxquels la réponse ne peut être que 0 ou 1) codés pour 24 mythologies amérindiennes et européennes, couvrant ainsi une large région. (voir tableau en annexe)

L'encodage sous forme binaire nous a permis d'employer un programme informatique pour reconstruire de façon optimale l'arbre phylogénétique du mythe. Pour cela, nous avons traité chaque unité minimale comme un élément distribué le long d'unités taxonomiques (mythes), puis nous y avons appliqué l'algorithme *Bio Neighbor Joining* implémenté dans le logiciel SplitsTree4 version 4.12.3 . Cet algorithme, appliqué à l'ensemble des variantes étudiées, permet de reconstruire un réseau dit « phylogénétique » à partir d'algorithmes de distance servant à évaluer une ressemblance globale[22].

Enfin, nous avons établi le score delta *(delta score)*. Idéalement, le score doit être de 0 si les distances entre les versions de mythe permettent de construire exactement un arbre. Pratiquement, le score oscille entre 0 et 1. Ici, le score delta est de 0.2924. Un score plus simple, appelé score *Q-residual*, qui est peut-être plus significatif[23], est ici de = 0.02707.

(voir les graphes 1 à 5 en annexe)

3. DISCUSSION

Chaque subdivision du graphe représente un ensemble de versions structurellement proches. Dans ces conditions, les résultats semblent remarquablement cohérents, puisque les mythes paraissent ordonnés par aire géographique.

Nous postulerons que le degré de ressemblance entre deux mythes est corrélé à leur degré de parenté, ce que semble confirmer le fait que, dans le graphique, des versions géographiquement proches (berbères, gasconnes, apaches, etc.) soient regroupées dans un même groupe phylogénétique (clade). Plus deux mythes seront éloignés dans l'espace et le temps, plus le nombre de transformations les ayant affectés augmentera, et moins ils se ressembleront. Ce constat permet de résoudre l'apparente antinomie entre diffusion simple et transformation logique, puisque les relations entre mythes se réduisent dans les deux cas à leur plus ou moins grande ressemblance.

A la lecture, il semble que le mythe ait d'abord émergé en Europe, avant de se diffuser en Amérique du Nord, partant du Nord pour atteindre les Plaines et les Chaines côtières du Pacifique[24]. Une telle diffusion ne peut que remonter à la dernière ère glaciaire, quand le niveau de la mer était suffisamment bas pour permettre le passage à pied du détroit de Béring. Les hommes découvraient alors une nouvelle terre, emportant avec eux leurs mythes et leurs croyances.

La branche européenne du corpus

Analysons d'abord les branches européennes de l'arbre.

1/ On constate que l'intrigue de l'*Odyssée* ne peut être considérée comme l'ancêtre de toutes les autres versions européennes, mais de seulement quelques-unes, comme celle du *Dolopathos*, recueillie vers 1190, ou la version laponne. Cet ensemble serait donc apparu postérieurement au XVIIIe siècle avant J.C. Un tel résultat est en accord avec les conclusions de la plupart des folkloristes[25] pour qui tous les récits de type Polyphème ne sont pas héritiers du conte homérique.

2/ Une autre branche de notre arbre rassemble les récits berbères et gascons. Elle ne peut pas être expliquée par un vieux fonds indoeuropéen, car ni la Kabylie, ni la Gascogne ne semble avoir été sur la route de ces peuples[26]. Ces récits sont sans doute très anciens ; l'endroit où vivent les cyclopes gascons « dans un pays sauvage et noir, dans un pays de hautes montagnes » où « il n'y

22. Huson et Bryant 2006.
23. Gray et *al.* 2010.
24. Notons, en accord avec l'arbre phylogénétique, que les Gros-Ventres auraient vécu à l'ouest de la région des grands Lacs il y a environs 3000 ans (Pritzker 2000, p. 297), non loin des Ojibwa.
25. Voir par exemple Germain 1935, Grimm 1887.
26. Allières 1977, p. 18.

a ni prêtres, ni églises, ni cimetières », ainsi que la haine des monstres pour les chrétiens, leur juron « mille Dieux », là où les héros s'exclament simplement « Mon Dieu »[27] renvoient à une origine préchrétienne. De même, une partie des versions sud-marocaines semble avoir été antérieure au XVIe siècle, où elles furent réécrites pour répondre aux canons islamiques ; de plus, ces versions marocaines constitueraient un ensemble parallèle – et non une parfaite imitation – de la version d'Homère[28].

La branche berbère/gasconne n'a pu émerger avant la domestication des ovins en Kabylie, des ovins et des bovinés en Gascogne, puisque tel est le bétail guidé par les cyclopes. En France, des fouilles réalisées près de l'actuelle Marseille montrent que les Castelnoviens possédèrent des ovicaprinés dès la première moitié du VIIe siècle[29]. Parallèlement, des restes d'ovicaprinés domestiques, datés de 4550 avant J.C., ont été retrouvés dans la Grotte de Capeletti, dans l'est de l'Algérie. L'emprunt des Kabyles aux Gascons, ou inversement, n'a donc pu s'opérer qu'entre 5800 et 700 avant J.C. En accord avec cette datation, des échanges économiques entre le Maroc et l'Espagne sont avérés dès le Néolithique[30]. Ajoutons que, selon Strabon (*Géographie*, IV, 2, 1), les peuples situés entre la Garonne et les Pyrénées différaient des peuples gaulois tant par leur constitution physique que par la langue qu'ils parlaient, et ressemblaient bien davantage aux Ibères du sud des Pyrénées, ce qui implique des contacts prolongés entre les populations situées de part et d'autres du massif montagneux et rend possible une diffusion du conte de Polyphème d'un continent à l'autre.

3/ La dernière branche majeure de l'ensemble européen regroupe les motifs basque, turc, anatolien et allemand. Cette branche confirmerait une origine totalement ou partiellement caucasienne du peuple basque, et montre une divergence entre la mythologie basque et la mythologie gasconne, probablement issues de flux migratoires différents.

Les premières bifurcations observables à la base des trois grands clades européens – et donc premières dans le temps – semblent toutes se situer entre le Caucase et l'Anatolie. S'ajoute un quatrième clade, composé d'un unique récit recueilli dans le Valais, en Suisse. La place de cette version dans l'arbre phylogénétique la situe très loin dans le passé, parmi les premières versions du conte-type de Polyphème, bien avant les récits caucasiens et anatoliens, et en position intermédiaire entre les contes européens et les mythes amérindiens. Le récit valais raconte comment un jeune homme, prisonnier d'un nain, parvient à s'échapper en se cachant sous l'un des chamois appartenant au monstre[31]. Le héros affronte donc un maître des animaux sauvages, également présent en Amérique du Nord, et non plus un berger comme le plus souvent, en Europe. Une tradition suisse et tyrolienne veut d'ailleurs que les géants protègent les oiseaux chanteurs et les moutons[32]. La version valaise s'intègre donc harmonieusement dans une hypothèse diffusionniste, assurant le rôle d'intermédiaire structural entre l'Europe et l'Amérique du Nord. Sa place et sa nature corroborent l'hypothèse de Walter Burkert[33], qui place à l'origine du motif de Polyphème la croyance en un maître des animaux. Le document 3 montre l'arbre obtenu si l'on fait du récit valais la forme la plus archaïque du conte de Polyphème.

Reprenant l'ensemble des données, nous pouvons imaginer qu'une mutation proche du conte-type de Polyphème, tel que nous le connaissons aujourd'hui, s'est opérée dans le sud-est de l'Europe durant le Néolithique, et qu'elle a affecté un mythe antérieur autrefois répandu en Europe de l'Ouest et conservé dans le récit valais. La version mutante aurait partout remplacé l'ancien mythe des chasseurs-cueilleurs, où le monstre était un maître des animaux sauvages, par une version plus proche d'une ontologie d'agriculteurs, où le monstre est un berger. La rupture n'a sans doute pas été brutale, la mémoire collective ayant adapté ses souvenirs des détails du récit aux nouvelles

27. Bladé 1886.
28. Germain 1935, p. 591, 594-595.
29. Escalon 1969, p. 16-17.
30. Souville 1998.
31. Abry 2002, p. 58.
32. Bremmer 2002, p. 143.
33. Burkert 1983.

exigences de la société néolithique, alors même qu'elle pensait préserver une très ancienne tradition orale[34]. En nous inspirant de Claude Calame[35], on peut alors expliquer le succès de la variante néolithique par sa fonction symbolique : en Afrique du Nord comme en Europe, il mettrait en scène les conséquences de la révolution néolithique, confrontant la sauvagerie du cyclope – monstre d'avant la révolution, qui ne connaît ni les institutions politiques ni l'agriculture - et la civilisation issue de cette révolution, incarnée par un héros rusé, beau parleur et connaissant les lois de l'hospitalité. Le récit s'achèverait par le triomphe de la civilisation, légitimant et promouvant ainsi l'ontologie dont il a émergé.

La branche amérindienne du corpus

Les versions amérindiennes peuvent toutes se réduire à un patron commun : un maître des animaux, le plus souvent Corbeau, retient prisonnier les bisons dans sa caverne. Sans se faire voir, un homme se rend dans la grotte et libère les animaux, parfois en libérant l'entrée de la lourde pierre qui l'obstruait. Le maître des lieux attend l'intrus à la sortie pour le tuer, généralement avec un arc, mais celui-ci échappe à sa vigilance en se dissimulant sous un bison, dans son anus ou sous la forme d'un morceau de plante pris dans la fourrure des animaux.

Il est notable que les mythes Kiowa et Pieds-Noirs, quoique distants de plusieurs milliers de kilomètres, partagent le plus grand nombre de traits communs excluant les autres versions. Dans ces conditions, ils pourraient conserver les traces du proto-mythe à son arrivée sur le continent américain, que l'on pourrait reconstituer sous la forme suivante :

Corbeau capture les bisons et les cache sous terre. Deux héros partent à leur recherche. L'un d'eux se transforme en chiot ou en chien, est recueilli par un membre de la famille de Corbeau et emmené dans sa cache. Il libère les bisons, puis se cache sous ou derrière un animal pour s'échapper. Le héros prétend alors être mort pour attirer Corbeau, le capture et le noircit par le feu.

34. Halbwachs 1971.
35. Calame 1977.

Nous rejoignons ainsi la leçon de Claude Lévi-Strauss qui, à propos de deux mythes structurellement proches trouvés en Amérique du Nord et en Amérique du Sud, en déduisait leur ancienneté commune et leur rôle de prototype dont sortirent les versions avoisinantes[36].

Haplogroupe X et mythologie comparée

L'emploi de programmes informatiques pour établir des relations entre les mythes laisse supposer, avons-nous vu, une ascendance commune entre la mythologie amérindienne et la mythologie européenne. Il semble alors intéressant d'observer l'aire de diffusion du récit. Ses deux sous-ensembles se concentrent en Amérique du Nord et en Europe : or on sait qu'un ensemble spécifique d'allèles, dit haplogroupe X2, est particulièrement présent chez les populations humaines du Proche-Orient, du Caucase et d'Europe méditerranéenne, un peu moins dans le reste de l'Europe, et qu'il se retrouve aussi fortement chez les Algonquins (Ojibwa, Pieds-Noirs), mais également chez les Sioux, les Nuu-Chah-Nulth, les Navajo, les Yakima, les Pueblo Jemez et les Kiowa[37], couvrant ainsi plus de 50% des versions amérindiennes étudiées.

La variante X2 de l'haplogroupe X serait originaire du Proche-Orient, il y a entre 30.000 et 40.000 ans, puis se serait diffusée vers l'Europe et l'Amérique du Nord au Paléolithique supérieur, donc bien avant le Néolithique, à l'occasion de migrations de populations[38]. Elle serait arrivée en Amérique il y a environ 18 000 ans, par le Détroit de Béring, avant d'atteindre les Grandes Plaines en passant non loin des Laurentides[39].

Notons que les deux peuples amérindiens qui partagent, malgré la distance géographique, la forme la plus proche et peut-être la plus ancienne du conte-type de Polyphème – les Pieds-Noirs et les Kiowa – possèdent tous

36. Lévi-Strauss 1968, p. 210.
37. Brown et *al.* 1998 ; Reidla et *al.* 2003 ; Smith et *al.* 1999 ; Snow et *al.* 2010.
38. Lacan et *al.* 2011, Reidla et *al.* 2003.
39. Perego et *al.* 2010.

deux l'haplogroupe X2, ce qui nous permet d'associer plus étroitement le mythe à l'arrivée de l'homme en Amérique. De plus, le lien entre la vengeance de l'intrus et le feu n'est relevé que dans l'aire européenne et amérindienne de diffusion de l'haplogroupe X2.

L'association entre le mythe et cette aire de diffusion semble d'autant plus crédible que le motif de Polyphème se retrouve, à l'état de traces, au cœur même de l'aire de diffusion amérindienne de l'haplogroupe X2, chez les Ojibwa septentrionaux[40]. Ces amérindiens connaissent en effet un héros « auquel [ils] semblent porter une affection toute particulière[41] » – Ayash -, dont l'aventure la plus couramment reprise – qui possède donc le plus de chance d'être préservée à travers le temps par la multiplicité des canaux de diffusion – reprend le motif amérindien de Polyphème : on y reconnaît l'arrivée d'un intrus dans une maison, où il cherche à dérober quelque chose, la tentative pour l'éliminer réalisée par les habitants légitimes, et sa fuite dissimulée sous une peau de bête, sous le nez de ses adversaires restés postés à la porte. Cependant, cette histoire inverse entièrement l'axiologie des récits traditionnels, faisant de l'adversaire le héros : la Corneille, - qui remplace le Corbeau des autres récits amérindien – se dit en Ojibwa *a'ase*, terme à rapprocher de *ayash*[42] ; le héros porte donc le nom de l'ennemi ordinaire. De plus, c'est le héros s'introduisant dans l'abri, Ayash, et non l'hôte lui-même, que l'on tente de punir grâce à un objet en relation avec le feu.

En nous inspirant de la théorie de l'aire ancestrale de Sapir, selon laquelle la région de la plus grande divergence indique le territoire d'origine d'une langue, et en nous appuyant sur la place de la version ojibwa dans l'arbre phylogénétique – intermédiaire entre l'Europe et l'Amérique du Nord -, nous pouvons conclure que le récit d'Ayash est sans doute très ancien, et qu'il a eu le temps d'évoluer au point de se distinguer fortement des autres versions. Si l'on ajoute l'ancienneté de la version partagée par les Kiowa et les Pieds-Noirs, on peut en déduire que le proto-mythe de Polyphème fut apporté en Amérique du Nord par des peuples possédant l'haplogroupe X, avant de se diffuser dans l'ensemble du continent, notamment chez des peuples non apparentés génétiquement.

40. Désveaux 1988, p. 183 ; Sergent 1989, p. 1266.
41. Désveaux 1988, p. 189.
42. Desveaux 1988, p. 202.

CONCLUSION

L'emploi de méthodes statistiques et d'un logiciel de phylogénie permet de remonter dans le temps et de retrouver le signal d'anciennes migrations à partir des mythologies qui leur étaient associées. Le conte-type de Polyphème trouverait ainsi son origine en Europe, au Paléolithique supérieur, et se serait ensuite diffusé en Amérique du Nord, en même temps que l'haplogroupe X2.

L'auteur remercie Paul Bahn, Véronique Barriel, Jean Clottes, Michael Dunn, Françoise Frontisi, Jean-Loïc Le Quellec, Erwan Pennarun et Jean Peyresblanques pour l'aide et les encouragements qu'ils lui ont fournis.

BIBLIOGRAPHIE

Abry C., « Omer m'a tuer… ou moi-même en personne », in : A. Hurst et F. Létoublon [éd.], *La Mythologie et l'Odyssée : hommage à Gabriel Germain : actes du colloque international de Grenoble 20-22 mai 1999*, Genève, Droz, 2002, pp. 57-65.

Allières J., *Les Basques*, Paris, Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », 1977.

Arnaudin F., *Contes populaires recueillis dans la Grande-Lande*, Paris, Emile Lechevalier ; Bordeaux, Moquet, 1887.

Bladé J.-F., *Contes de Gascogne*, 1 : *Contes épiques*, Paris, Maisonneuve et Ch. Leclerc, 1886.

Boas F., *Kutenai Tales*, Washington, Smithsonian Institution, Bureau of American Ethnology, Bull. 59, 1918.

Bremmer J.M., « Odysseus versus Cyclops », *in*: Synnøve des Bouvrie [éd.], *Myth and Symbol I. Symbolic Phenomena in Ancient Greek Culture. Papers from the first international symposium on*

symbolism at the University of Tromsø, June 4-7, 1998. Papers from the Norwegian Institute at Athens, 5, Bergren, Paul Aströms Förlag, 2002, pp.135-152.

Brown M.D. et *al.*, « mtDNA Haplogroup X: An Ancient Link between Europe/Western Asia and North America? », *American Journal of Human Genetics* n°63, 1998, pp.1852–1861.

Burkert W., *Homo Necans : the Anthropology of Ancient Greek Sacrificial Ritual and Myth*, trad. P. Bing, Berkeley, Los Angeles ; London, University of California Press, 1983.

Calame C., « Mythes grecs et structures narratives. Le mythe des Cyclopes dans l'*Odyssée.* », in : B. Gentili e G. Paioni [éd.], *Il Mito Grico. Atti del convegno internazionale (Urbino, 7-12 Magio 1973)*, Rome, Ateneo & Bizzari, 1977, pp.369-391.

Calame P., *Le récit en Grèce ancienne : énonciations et représentations de poètes.* Méridiens / Klincksieck, 1986.

Close A.E., « Sinai, Sahara, Sahel: The Introduction of Domestic Caprines to Africa », in: Jennerstrasse [éd.], *Tides of the Desert – Gezeiten der Wüste, Contributions to the Archaeology and Environmental History of Africa in Honour of Rudolph Küper*, Köln, Africa Praehistorica 14, 2002, pp. 459-470.

Dardy L., *Anthologie populaire de l'Albret, sud-ouest de l'Agenais ou Gascogne landaise*, II, *Contes populaires*, Agen, Michel et Médan, 1891, 2 vols.

Désveaux E., *Sous le Signe de l'Ours. Mythes et Temporalité chez les Ojibwa septentrionaux*, Paris, La Maison des Sciences de l'Homme, 1988.

Escalon de Fonton M., « L'homme avant l'histoire », in: E. Baratier [ed.] *Histoire de la Provence*, Toulouse: Privat, 1969.

Frobenius L., *Contes Kabyles recueillis par Léo Frobenius, t.II : Le Monstrueux*, trad. M. Fetta, Aix-en-Provence, Edisud, 1996.

Germain G., « Ulysse, le Cyclope et les Berbères », *Revue de Littérature Comparée*, n°15, 1935, pp.573-623.

Goddard P.E., *Jicarilla Apache Texts.* Anthropological Papers of the American Museum of Natural History, vol. 8. 1911.

Gray R.D., Bryant D. et Greenhill S.J., « On the shape and fabric of human history », *Philosophical Transactions of the Royal Society*, 365, 2010, pp. 3923-3933.

Grimm G., « Le Mythe de Polyphème », *Revue Germanique*, vol.IX, 1860, pp.589-648.

Halbwachs M., *Topographie légendaire des Evangiles*, Paris, PUF, 1971.

Hatt J.J., « Claude et le dieu Lug », *Revue d'Archéologie de l'Est et du Centre-Est*, vol.24 (1973), pp. 465-469.

Huson D.H. et Bryant D., « Application of Phylogenetic Networks in Ecolutionary Studies », *Molecular Biology and Evolution*, vol.23, 2006, pp. 254-267.

Kroeber A.L., « Gros Ventre myths and tales », *Anthropological Papers of the American Museum of Natural History* 1 (part 3), 1907, pp.55-139.

Lacan M. et *al.*, « Ancient DNA reveals male diffusion through the Neolithic Mediterranean route », *PNAS*, vol. 108, 2011, 9788–9791.

Lévi-Strauss C., *L'Origine des Manières de Table. Mythologiques 3*, Paris, Plon, 1968.

- « Quelques réflexions autour du dieu Saruta-Hito », in : *Rapport annuel du Forum Sarutahiko*, 4, 2001, pp.10-16.

- « CR : Guillaume Lecointe & Hervé Le Guyader, *Classification phylogénétique du vivant* », *L'Homme*, 162, 2002, pp. 309-312.

McAllister J.G., « Kiowa-Apache tales », in : Mody C. Boatright [éd.], *The Sky Is My Tipi*, Austin & Dallas, publications of the Texas Folklore Society, 1949, pp.1-141.

Opler M.E., *Myths and Tales of the Jicarilla Apache Indians*, New York, Memoires of the American Folklore Society, vol.31., 1938 (New York, Kraus reprinting Co., 1969).

- *Myths and Legends of the Lipan Apache Indians*, New York, Memoires of the American Folklore Society, vol.36., 1940 (New York, Kraus reprinting Co., 1969).

Parsons E.C.. *Kiowa Tales*, New York, Memoires of the American Folklore Society, vol.22., 1929 (New York, 1969: Kraus reprinting Co.).

Perego U.A. et *al.*, « Distinctive Paleo-Indian Migration Routes from Beringia

Marked by Two Rare mtDNA Haplogroups », *Current Biology*, vol.19, 2010, pp.1-8.

Pritzker, B.M., *A Native American Encyclopedia: History, Culture, and Peoples*, Oxford, Oxford University Press, 2000.

Reidla M. et *al.*, « Origin and Diffusion of mtDNA Haplogroup X », *American Journal of Human Genetics*, vol.73, 2003, pp.1178–1190.

Sergent B., « CR : Emmanuel Désveaux, *Sous le Signe de l'Ours*. Mythes et Temporalité chez les Ojibwa septentrionaux », *Annales, Economies, Sociétés, Civilisations*, vol.44, 1989, pp.1265-1267.

Smith D.G. et *al.*, « Distribution of mtDNA Haplogroup X among Native North Americans », *American Journal of Physical Anthropology*, 110, 1999, pp. 271-284.

Snow M.H., Durand K.R. et Smith D.G., « Ancestral Puebloan mtDNA in context of the greater Southwest », *Journal of Archaeological Science*, vol.37, 2010, pp.1635-1645.

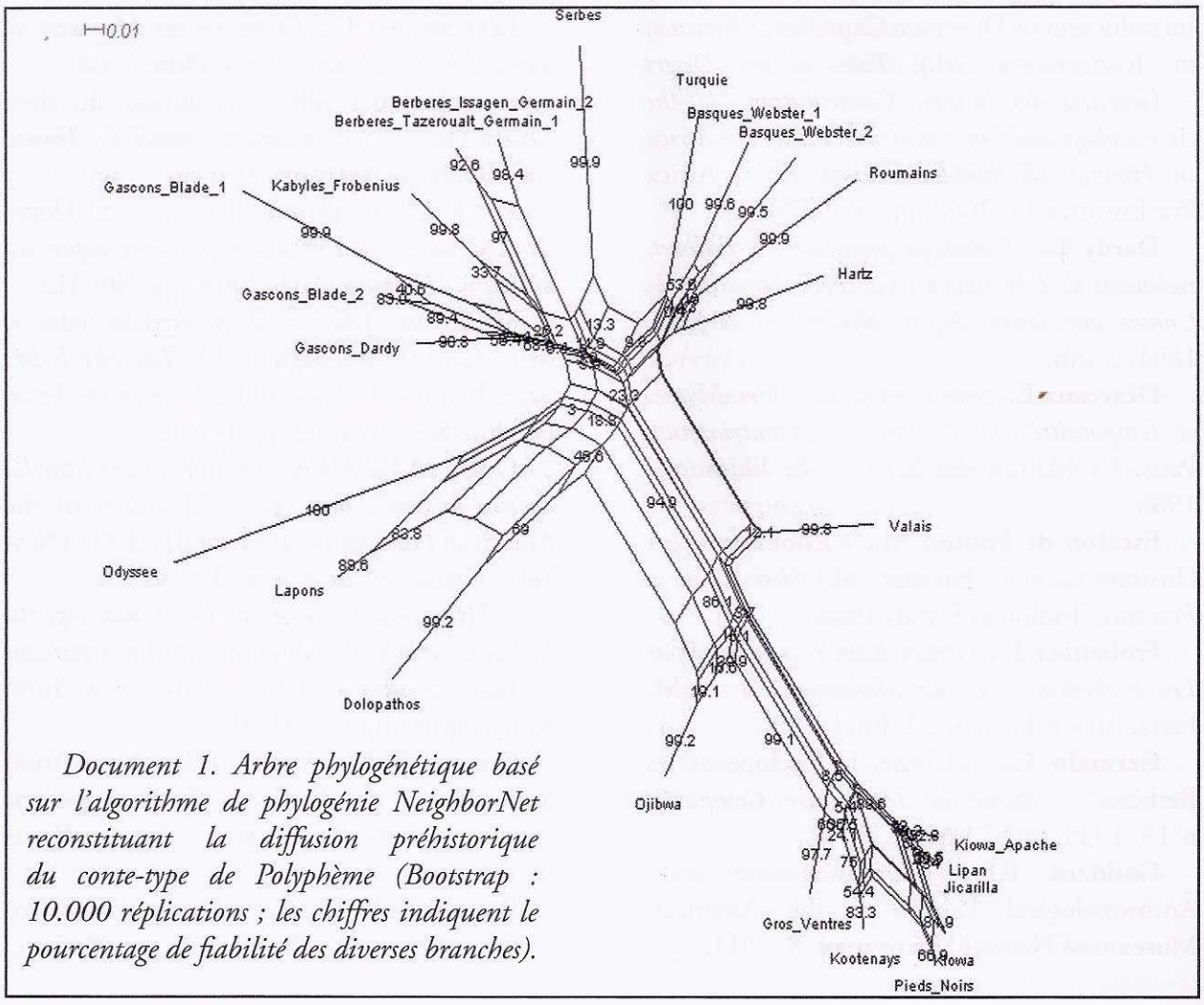
Souville G., « Contacts et échanges entre la péninsule Ibérique et le Nord-Ouest de l'Afrique durant les temps préhistoriques et protohistoriques », in : *Comptes-rendus des séances de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres*, vol.142, 1998, pp.163-177.

Speck F.G., *Naskapi. The Savage Hunters of the Labrador Peninsula*, Norman, University of Oklahoma Press, 1935.

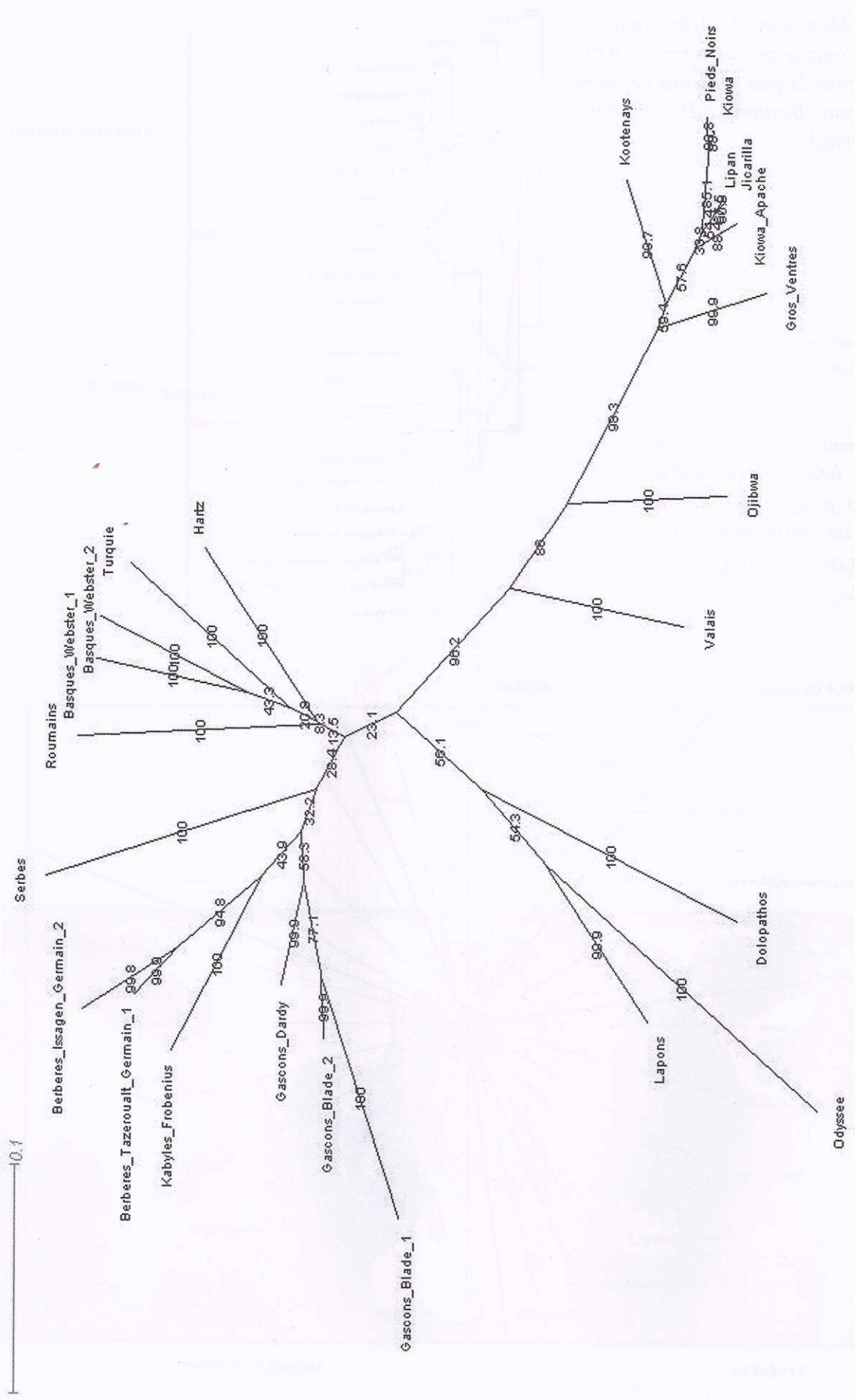
Spence L., *North American Indians. A facsimile of the original edition (Edinburgh, London, 1914)*, New York, Avenel Books, 1985.

Webster W., *Basque Legends, with an essay on the Basque language by M. Julien Vinson*, Londres, Griffith and Farran, 1879.

Wissler C. et Duvall D.C., *Mythology of the Blackfoot Indians*, New York, American Museum of Natural History (Anthropological Papers of the American Museum of Natural History. Vol. 2, Part 1), 1908.

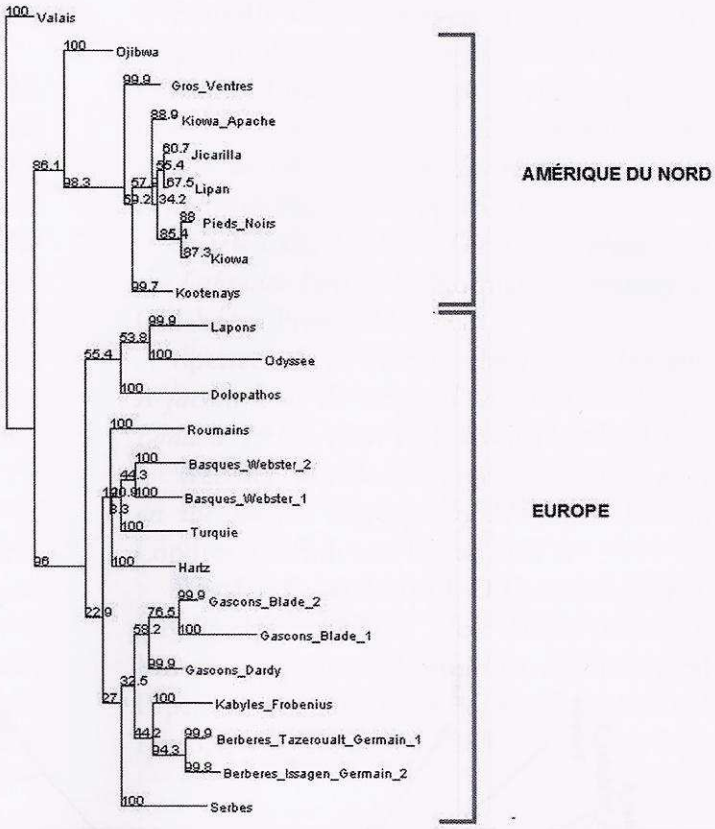


Document 1. Arbre phylogénétique basé sur l'algorithme de phylogénie NeighborNet reconstituant la diffusion préhistorique du conte-type de Polyphème (Bootstrap : 10.000 réplications ; les chiffres indiquent le pourcentage de fiabilité des diverses branches).

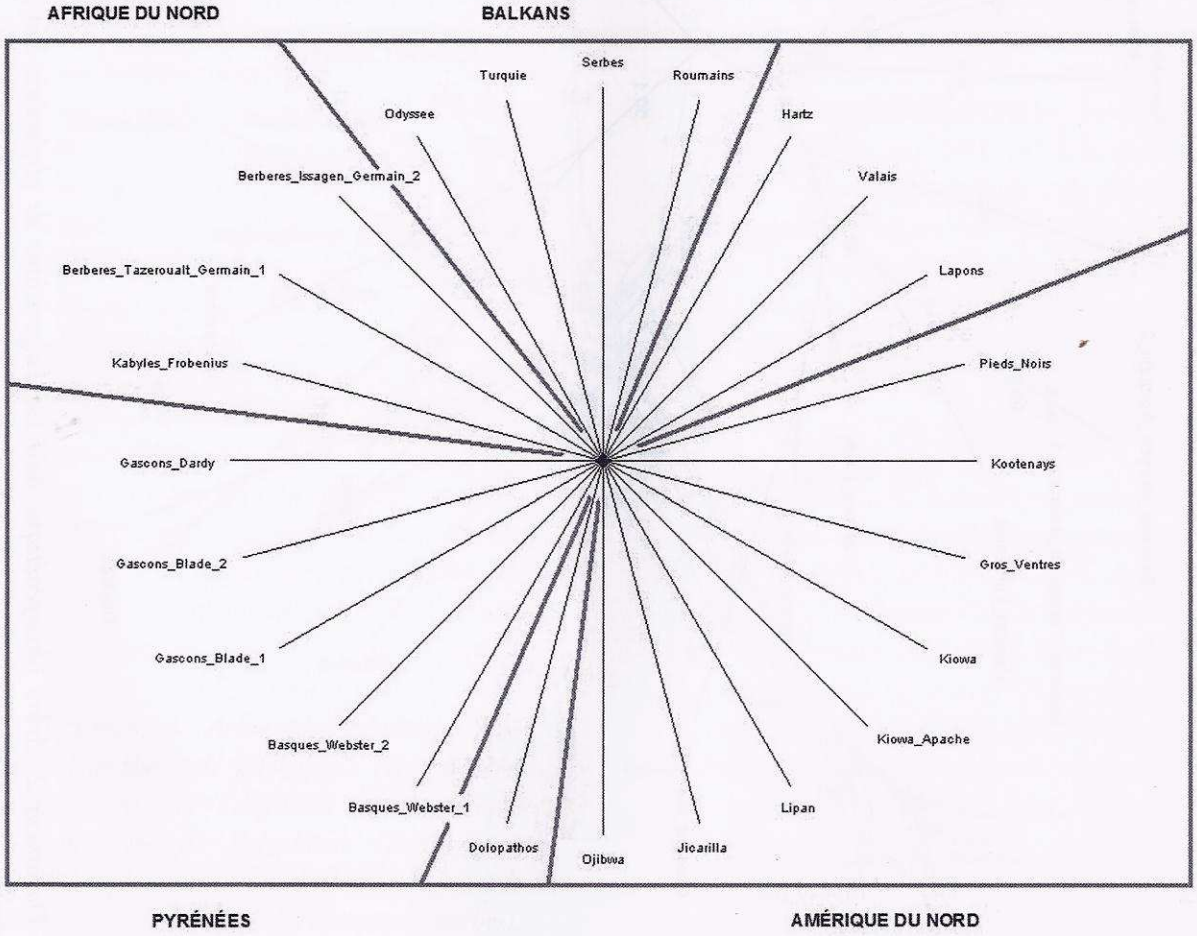


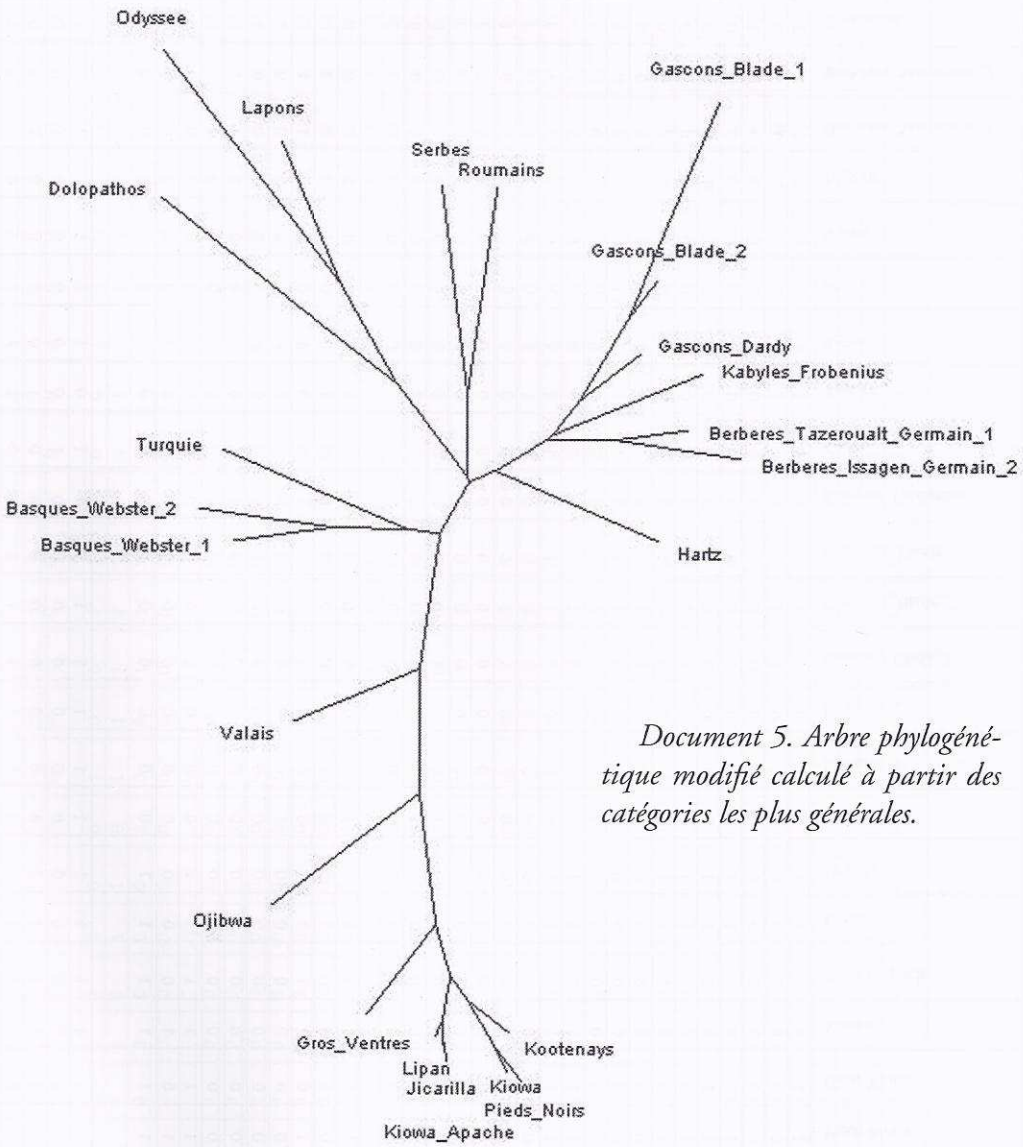
Document 2. Arbre phylogénétique basé sur l'algorithme de phylogénie Bio Neighbor Joining reconstituant la diffusion préhistorique du conte-type de Polyphème (Bootstrap : 10.000 réplications).

Document 3. Arbre enraciné en considérant la version valaise comme la plus ancienne de notre corpus (Bootstrap : 10.000 réplications)

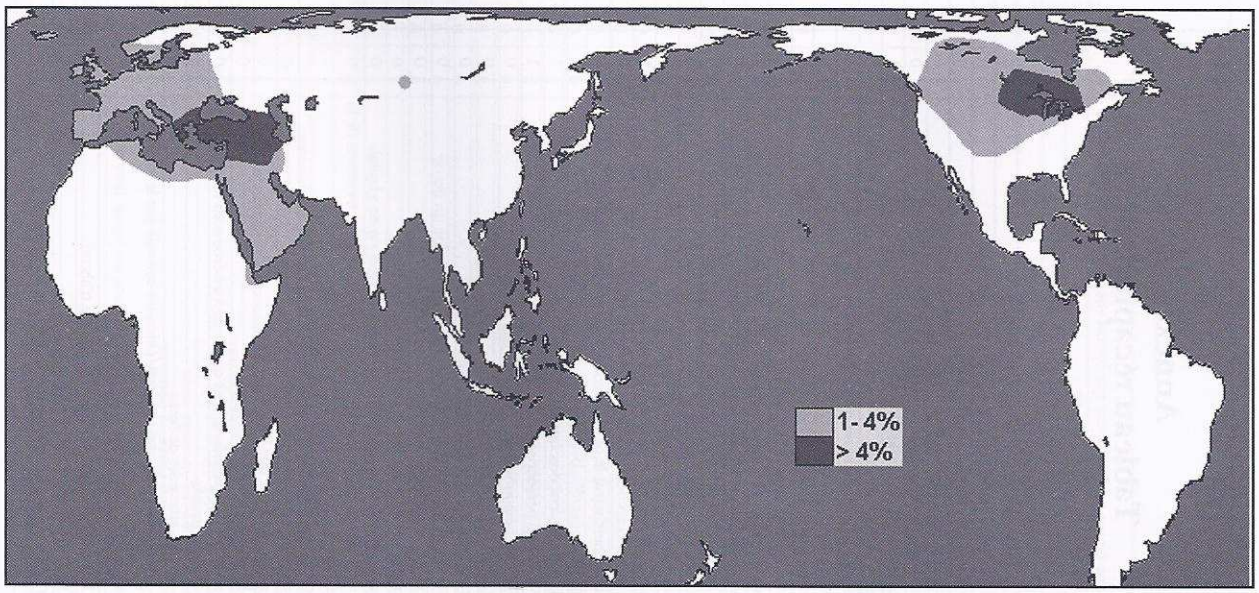


Document 4. Arbre phylogénétique basé sur l'algorithme DQuartets pour calculer les distances de transformation : on remarque la cohérence géographique du graphe.





Document 5. Arbre phylogénétique modifié calculé à partir des catégories les plus générales.



Document 6. Aire de diffusion de l'haplogroupe X.

Annexe
Tableau récapitulatif

	Ojibwa	Kootenay	Pieds-Noirs	Gros-Ventre	Kiowa	Kiowa Apache	Lipan	Jicarilla	Dolopathos	Basques_1	Basques_2	Gascons Bladé_1	Gascons_Blade_2	Gascons_Dardy	Kabyles_Frobenius	Grecs	Turcs	Serbes	Hartz	Valais	Lapons	Berbères_Marocains_1	Berbères_Marocains_2	Roumains
Un être surnaturel possède des animaux	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Il possède un troupeau d'animaux domestiques.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
Il vole des animaux domestiques.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Il capture les bisons.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Il possède des animaux sauvages.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Cet être est un oiseau ou en relation avec un oiseau.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cet être est un corbeau.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cet être est un cyclope ou n'a qu'un œil.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
Cet être est un géant.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
Cet être s'appelle Polyphème.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Les animaux sont cachés sous terre ou dans une grotte.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
Le monstre habite dans une caverne.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	?	0	1	1	1	0
Une prédiction annonce la défaite du monstre.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
Le héros est un enfant.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Le héros est un saint homme.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
Les héros cherchent de la nourriture.	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Les héros cherchent des objets de valeur.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Les héros cherchent de l'or ou des objets en or.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Ce que cherche(nt) le ou les héros se trouve à proximité du gîte du monstre.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Les héros veulent dérober quelque chose que possède le monstre.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
Il y a un seul personnage.	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
Il y a deux personnages.	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Il y a plus de deux personnages.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1
Les intrus sont liés par un lien de parenté.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Les intrus sont des compagnons.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
Il s'agit d'un maître spirituel et de son disciple.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
L'un des héros se transforme en chiot ou en chien.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
L'un des héros se transforme en morceau de bois ou en végétal.	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Le ou les héros croise(nt) la route d'un ou de plusieurs membres de la famille de corbeau (l'enfant et/ou la femme).	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Le monstre vit dans un lieu isolé.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
Le monstre vit sur une île.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Le héros veut aider son peuple.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Le monstre sait immédiatement que le ou les héros sont chez lui.	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
Ils sont invités.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0
Ils sont emmenés de force.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
Le héros, transformé en chien/chiot, est recueilli par le membre de la famille de Corbeau et emmené dans sa cache.	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Le héros s'invite sans que l'hôte ne le voie d'abord.	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
La porte de la grotte est en pierre.	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	?	0
Les héros ne peuvent pas quitter la demeure du monstre.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Des humains tentent de tuer le monstre mais celui-ci semble invulnérable.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Le monstre mange les humains.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Certains des hôtes sont dévorés.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
L'habitant de la grotte prépare un repas pour ses hôtes, puis en mange un.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	?	1	1	0
Les victimes sont rôties ou bouillies.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	?	0	0	1
Les victimes sont dévorées vives.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	?	1	1	0
Les victimes sont dévorées à la vue de tous.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	?	1	1	1
Une victime est tout de suite dévorée.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	?	0	?	0	0	0
Un homme qui a été dévoré est encore vivant dans le ventre du monstre.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Le héros est invité par le monstre à consommer de la chair humaine.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	?	1	0	0
Le héros ne participe à aucun acte de cannibalisme.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Le monstre est – ou doit être – le dernier rescapé.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	?	1	1	1
En échange d'un cadeau, le monstre promet au héros de le dévorer plus tard.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
Il y a plusieurs survivants.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
Le monstre est rendu vulnérable grâce à l'art rhétorique du héros.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
Le héros prétend s'appeler « personne ».	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
Le monstre s'endort.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
Le monstre s'endort sous l'effet du vin.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Le monstre s'endort sous l'effet d'une histoire.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Le monstre est aveugle ou aveuglé.	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Le monstre est aveuglé par un pieu ou un objet pointu.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
Après son aveuglement, le monstre reste trois nuits dans la caverne.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Le monstre appelle ses voisins au secours.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
Le monstre tente d'écraser ou d'attraper, à tâtons, son adversaire.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
Le ou les héros se cachent sous ou dans la fourrure d'un animal pour s'enfuir.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Le ou les héros se cachent dans la fourrure d'un animal vivant.	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
Le ou les héros se cachent sous la fourrure d'un animal mort.	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
Le ou les héros s'accrochent au testicule d'un animal.	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Le monstre est tué par le héros.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
Le monstre ou un membre de sa famille donne une bague ou une baguette au héros, qui permet au géant de le pourchasser.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
Le cyclope se guide au bruit pour pourchasser son ou ses agresseurs.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1
Le héros doit couper un de ses doigts ou détruire une bague / baguette pour s'échapper.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Le héros prétend être mort pour attirer Corbeau.	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
La vengeance est liée au feu.	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
Corbeau est capturé et noirci par le feu.	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Le Cyclope est aveuglé par un objet chauffé.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1
Le Cyclope est ébouillanté.	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Le héros se moque ou parle au monstre après s'être enfui.	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	?	1	0	1
Le héros s'enfuit avec le troupeau.	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	?	0	0	?
Le cyclope ou ses amis envoient des pierres sur les héros en train de fuir.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0