DRUIDISME...

Au contraire, il fuit et adopte successivement des formes qui sont celles d'une proie :

- Le lièvre poursuivi par le lévrier ;
- Le poisson poursuivi par la loutre ;
- L'oiseau poursuivi par l'épervier ;
- Le grain de blé picoré par la poule.

Chaque métamorphose le place dans une situation de vulnérabilité. Il ne triomphe jamais par la force.

Sa victoire ne vient pas d'un combat contre la déesse, mais du fait qu'en étant avalé puis porté dans son ventre, il traverse une mort symbolique qui conduit à une renaissance.

C'est une profonde invitation à la résilience qui s'apparente à l'attente d'une grâce providentielle à comprendre dans le sens où Gwion adopte une posture passive.

DRUIDISME…

Ce texte médiéval ne dit jamais explicitement que les métamorphoses représentent les quatre éléments :

- Lièvre → Terre : il court sur le sol, représente le monde terrestre.
- Poisson → Eau : immersion dans l'élément aquatique.
- Oiseau → Air : il s'élève dans le ciel.
- Grain de blé → Terre, mais aussi graine de vie, qui sera transformée par le ventre de Ceridwen.

Ces métamorphoses évoquent le cycle de la vie initiatique partant de la terre et son retour vers la terre pour connaître une nouvelle naissance.

On pourrait objecter qu'il manque le Feu. Or c'est précisément le feu qui est à l'origine de toute l'histoire : le chaudron de Ceridwen est chauffé pendant un an et un jour, et les trois gouttes brûlantes de l'inspiration tombent sur le doigt de Gwion.

DRUIDISME…

C'est le feu initiatique qui déclenche la chaîne des métamorphoses.

De même la période de chauffe du chaudron sur un an et un jour laisse supposer le passage vers un nouveau cycle, un temps de maturation de ce qui est contenu dans le chaudron. Ce dernier peut également rappeler à la fois le graal et l'athanor qui tous deux évoquent le lieu de la transformation intérieure.

L'utilité de ce récit n'apparaît pas de façon explicite, il appelle à une certaine méditation qui parfois nécessite d'être guidée.

Il présente un chemin de transformation qui peut aider une personne de plusieurs façons.

- Accepter que l'éveil commence par un bouleversement. Gwion ne choisit pas l'initiation ; elle lui arrive. Toute démarche spirituelle naît souvent d'une remise en question, d'une épreuve ou d'un événement qui oblige à changer.

DRUIDISME...

- Comprendre que la fuite ne suffit pas. À chaque métamorphose, Gwion échappe momentanément à Ceridwen, mais il est toujours retrouvé. Le récit suggère que l'on ne peut pas fuir ce qui doit être traversé.

- Apprendre à changer de point de vue. Les métamorphoses invitent à quitter une identité figée. Grandir suppose parfois de renoncer à l'image que l'on a de soi.

- Accepter la vulnérabilité. Le héros n'est jamais le plus fort. Il progresse en traversant des situations de faiblesse, ce qui rappelle que l'initiation passe souvent par l'humilité plutôt que par la puissance.

- Consentir à une mort symbolique. Le grain avalé par Ceridwen disparaît avant de renaître sous une forme nouvelle. Toute transformation profonde demande d'abandonner une ancienne manière d'être.

DRUIDISME…

- Recevoir une vocation. Gwion ne renaît pas simplement vivant ; il renaît Taliesin, le barde inspiré. L'initiation ne consiste pas seulement à devenir meilleur, mais à découvrir ce que l'on est appelé à devenir.

C'est peut-être là le principal enseignement du conte : on ne devient pas soi-même en s'accrochant à son ancienne identité, mais en acceptant d'être transformé jusqu'à trouver sa juste place dans le monde.

Néanmoins il devient légitime de s'interroger sur l'utilité de ce comte. « ***je fais quoi avec cela ?*** »

Tout commence par le hasard des 3 gouttes, cet aspect providentiel pris à la lettre laisse supposer que tout un chacun est loin de connaître cette expérience.

Il y a derrière cette idée une notion de destinée c'est-à-dire une voie dans laquelle Gwion est entrainé sans l'avoir recherché.