

**PETIT TRAITÉ DE MYTHOLOGIE CELTIQUE**  
**PARTIE 1 : LES MATÉRIAUX**

**CHAPITRE 1 :**  
**MYTHES DIVINS OU COSMIQUES IRLANDAIS**

**Bernard ROBREAU**



*La rivière de Kenmare dans le Kerry*

*Les clichés sont de B. Robreau*

## CHAPITRE I<sup>er</sup> - MYTHES DIVINS OU COSMIQUES IRLANDAIS<sup>1</sup>

La littérature irlandaise en langue vernaculaire est quantitativement et qualitativement très importante. Il s'agit, si l'on peut dire, d'une littérature orale, c'est-à-dire initialement transmise par la parole et qui n'a été figée par l'écrit qu'à un stade médiéval et chrétien de son histoire. Même lorsque leur diffusion est l'œuvre de spécialistes disposant d'un répertoire, ces récits ne constituent pas des créations personnelles et nous connaissons plus de copistes que de vrais auteurs au sens actuel. Nous sommes plutôt en présence d'œuvres collectives résultant de la transmission, laquelle inclut toujours une part de réinterprétation et de déformation, d'une matière traditionnelle connue, sinon de tous, du moins de beaucoup des membres de la collectivité. Cela signifie que rares sont les récits qui échappent en totalité à des thèmes ou à des formes relevant à l'origine de la pensée mythique. Même les œuvres hagiographiques qui se veulent des narrations relatives à de saints personnages historiques, n'échappent pas à cette règle.

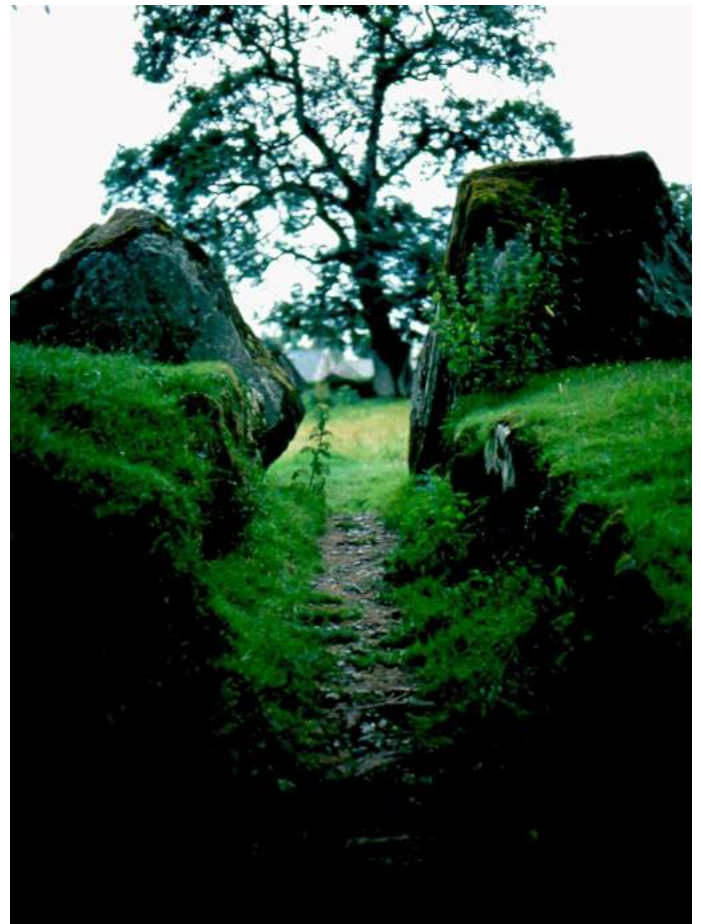
Mais au sein de cette abondante production livrée par les manuscrits irlandais, certains récits ont depuis longtemps été suspectés de correspondre à une mythologie celtique presque pure, superficiellement christianisée parfois, ou saupoudrée d'allusions à la littérature gréco-romaine. De là procède le titre de cycle mythologique donné à un noyau de textes par les principaux érudits (Arbois de Jubainville, Thurneysen, Stokes, Rees, Guyonvarc'h...) qui se sont intéressés à la question, le critère principal étant que les aventures rapportées surviennent à des dieux évhémérisés plutôt qu'à des hommes.

### Les batailles de Mag Tured

Les protagonistes de cette série de trois textes (*Première bataille de Mag Tured*, *Seconde bataille de Mag Tured*, *version 1*, *Seconde bataille de Mag Tured*, *version 2*) comportent un groupe de dieux : les Túatha Dé Dánann (c'est-à-dire « les gens de la déesse Dana ») qui apparaissent aussi dans le *Livre des conquêtes de l'Irlande*. Parmi eux, on

---

1 L'essentiel de ce matériel a fait l'objet d'une traduction française de qualité par Ch.-J. Guyonvarc'h (*Textes mythologiques irlandais*<sup>2</sup>, 1980, Ogam-Celticum) où chaque texte est suivi d'un commentaire relativement copieux. Nous n'indiquons les éditions et traductions utilisées que pour les textes qui ne figurent pas dans cet ouvrage de référence.



*Les racines néolithiques de la mythologie irlandaise de la pierre : le cercle de pierres de Grange. Passage étroit de l'entrée correspondant à l'axe du lever solsticial d'été.*

compte le Dagda (le « dieu bon ») et plusieurs autres personnages dont la documentation continentale ou bretonne antique confirme le statut divin : Oghma, Nuada, Goibniu, Lugh... mais il s'en faut de beaucoup que tous les acteurs du récit puissent être considérés comme des divinités et ceux qui le sont effectivement apparaissent évhémérisés, opérant à la manière de rois, de guerriers ou de magiciens. Le fait que tous les combats s'y déroulent à pied constitue une autre trace de leur archaïsme.

Comme l'indiquent leurs titres, ces trois récits concernent deux batailles mythiques se déroulant dans un même lieu du Connaught, la province occidentale de l'Irlande, et auxquelles participèrent les Túatha Dé Dánann. Mais si les récits possèdent tous pour caractéristiques d'être dominés par les actions guerrières et magiques, ils s'opposent d'abord par les adversaires des Túatha Dé Dánann, les Fir Bolg lors de la première bataille, les Fomoiré lors de la seconde, et ensuite par la date : un mois et quinze jours après le début de l'été pour la première, ce qui semble indiquer une date solsticiale vers la mi-juin, la veille de Samain pour la seconde, c'est-à-dire la fin de l'été aux alentours du 1<sup>er</sup> novembre. Enfin, on note un détail important à savoir qu'un dieu des plus

considérables, Lugh, n'apparaît pas dans la première, seulement dans la seconde, bien que la présence de divers dieux dont la proximité avec Lugh est assurée (Diancecht, Goibniu, Credne...) soit mentionnée<sup>2</sup>. Le motif de la soif est commun et celui du bras coupé de Nuada spécifique de la première bataille, prépare la seconde où Lugh interviendra pour remplacer le dieu-roi disqualifié par la perte de son bras.

Ce motif du bras coupé se retrouve dans la phase finale du grand mythe germanique du Ragnarök où il est relié au dieu Tyr, la divinité scandinave correspondant au Nuada irlandais. Mais la motivation de Tyr qui met son bras en gage dans la gueule du monstrueux loup Fenrir n'est pas parallèle à celle de Nuada qui se contente de recevoir un coup d'épée malheureux. Pour le reste, cette première bataille de Mag Tured paraît beaucoup moins mythologique que la seconde qui, examinée selon des critères comparatifs indo-européens, paraît mélanger deux aspects. Le premier est celui d'une opposition des dieux (Túatha Dé Dánann) et des démons (Fomoire) qui rappelle le combat des *asura* et des *deva* en Inde, des dieux et des monstres en Scandinavie ; le second celui de la formation de la société trifonctionnelle complète. Pour G. Dumézil<sup>3</sup>, ce sont les Fomoire qui révèlent aux Túatha Dé Dánann les secrets de l'agriculture, mais on remarquera aussi que Lugh, absent de la première bataille, est à demi Fomoire par sa mère Eithne, fille du monstrueux roi Balor. L'intégration de Lugh à l'état-major des Túatha Dé Dánann où il remplace le roi Nuada correspond donc avec l'acquisition de la troisième fonction dumézilienne pourvoyeuse de richesse et elle répond de manière assez claire à la guerre des Ases et des Vanes qui incorpore les derniers, caractérisés par la richesse et la fécondité, à la société divine scandinave, ou à l'admission des jumeaux indiens de troisième fonction, les Asvin, au sacrifice du soma après un conflit au cours duquel intervient la création d'un monstre dont les gigantesques mâchoires menacent d'engloutir le ciel et la terre.

Un des intérêts des deux versions de la seconde bataille consiste en l'inclusion d'une sorte de catalogue des Túatha Dé Dánann. Lorsque Lugh se présente sous l'identité de Samildanach (« celui qui possède la



*Drombeg Stone Circle entre Glandore et Rosscanberg.*

connaissance de tous les arts ») à l'entrée de Tara, il lui est demandé quel art il pratique. Il en décline toute une série mais le portier lui répond invariablement que le roi de Tara dispose déjà d'un champion, d'un médecin, d'un forgeron, d'un charpentier, d'un sorcier, d'un harpiste... et plusieurs des noms donnés (Ogme, Diancecht) sont effectivement ceux de divinités, si bien que l'on peut voir dans cette liste un résidu de catalogue des divinités avec notamment, pour conclure, une définition assez claire de la suprématie de Lugh : *un jeune guerrier est venu à la porte de l'enceinte. Il s'appelle Samildanach, et tous les arts que ta maison pratique, il les possède à lui tout seul, si bien qu'il est l'homme de chaque art et de tous.* Il s'en faut cependant que toutes les autres divinités évoquées soient aussi précisément définies et même que la liste soit complète (par exemple, l'art du Dagda n'y est pas mentionné). Ogme est défini comme champion, ce qui rejoint l'exercice de force auquel il se livre un peu plus tard en traînant une énorme pierre<sup>4</sup> jusqu'à l'extérieur de la résidence, mais l'indication n'est certainement pas plus précieuse que le détail selon lequel il portait un fagot de bois de chauffage au temps de l'oppression de Bres ou que sa découverte de l'épée Orna, une de ces armes qui conservent les charmes et racontent (comme les ogams) les actions qu'elles ont accomplies. Pour connaître le détail du panthéon irlandais, il vaut mieux se tourner vers une seconde énumération qui survient lorsque Lugh demande à chacun des Túatha Dé Dánann de quel pouvoir il disposerait lors du combat. Goibniu promet alors de remplacer instantanément les lances et les épées brisées, Diancecht de guérir les blessés, Credne de fournir les rivets des lances, les

<sup>2</sup> Il est possible que le scribe soit conscient de cette absence. La fin du récit de la première bataille (53, trad. Guyonvarc'h, p. 37) évoque la mort d'un Lugaid le puissant, fils de Nuada, qui fut enterré sous une pierre (allusion à un tombeau mégalithique ?) près du tumulus de son adversaire, Slainge, qui tomba en même temps que lui. Lugaid n'est qu'un diminutif de Lugh. Mais si Lugh remplace Nuada lors de la seconde bataille, il n'est pas fils de Nuada, et la mort de Lugaid l'empêcherait d'ailleurs de jouer tout rôle dans ce second épisode.

<sup>3</sup> G. Dumézil, *Mythe et épopée*, 1968, t. 1, p. 288-290.

<sup>4</sup> La place des pierres (comme arme ou enjeu de souveraineté) et celle de la connaissance de l'agriculture attribuée à Bres dans ce récit doivent interroger sur l'héritage occidental pré-indo-européen de la mythologie celtique.



fourreaux des épées et les revêtements des boucliers, Luchta de procurer fûts de lance et boucliers, Ogme de supporter le tiers du combat... Les actions de la Morrigan et du Dagda sont moins évidentes à saisir mais l'emploi de la magie en semble une composante. Les deux personnages encadrent d'ailleurs une liste d'acteurs sociaux en partie anonymes (sorciers qui retiendront la vigueur et l'urine des combattants adverses, sorcières qui enchanteront les arbres, les pierres et les mottes de terre pour créer d'effrayantes troupes illusoires, druides qui jeteront des averses de feu, poètes qui incanteront et maudiront les guerriers ennemis). Les plus énigmatiques sont d'ailleurs les échansons qui provoqueront une très grande soif chez l'ennemi qui ne trouvera pas d'eau pour l'étancher. Et ce pouvoir paraît assez décisif pour que la première bataille se close, comme signe de défaite, sur la soif du roi Eochaid devant lequel les druides adverses cachent les eaux.

Si la substance du récit paraît pâtir d'une certaine confusion de genre entre bataille mythique et conflit épique, il n'empêche que de nombreux détails renvoient bien au mythe. Les affinités du Dagda avec le mouvement circulaire (les pièces d'or qu'il dépose sur les trois morceaux de la part de nourriture qu'il est contraint de donner au satiriste et qui tournent dans le ventre de ce dernier en provoquant sa mort ; la forteresse qu'il bâtit pour Bres et qui consiste en un fossé qu'il creuse autour de la résidence royale ; le chaudron de nourriture qu'il absorbe et qui renvoie à son emblème, le chaudron, un récipient circulaire agité par la convection d'un liquide à l'ébullition) ressortissent certainement à son comportement mythique, tout comme son caractère de bon vivant goinfre et leste (son membre viril haut et long, sa tenue indécente, son rendez-vous de femme avec la Morrigan). Enfin, le motif central de la seconde bataille où Lugh aveugle le Fomoire Balor en lui lançant dans son œil unique une balle de fronde portée à incandescence par le divin forgeron Goibniu témoigne d'un archaïsme certain de la mythologie mise en œuvre.

*La mort tragique des enfants de Tuirenn* est un autre récit qui concerne Lugh. Il semble constituer un épisode préparatoire à la seconde bataille de Mag Tured où l'ancien dieu acquiert l'équipement qui lui sera indispensable à cette occasion mais qui n'est guère mis en évidence dans les récits déjà évoqués. L'épisode prend d'ailleurs très vite des allures de vendetta entre Brian et ses deux frères, les fils de Tuirenn, et le clan de Cainte auquel appartient Lugh. Cian, le père de Lugh, est repéré sous la forme d'un porc par les fils de Tuirenn qui le détestent et veulent le tuer, mais il obtient d'eux de mourir sous sa forme



*Tourbières en bordure du Lough Gur*



*Cercle de pierres levées associé à des vases campaniformes à proximité du Lough Gur vers Grangs. Il comprend 113 pierres levées mesurant jusqu'à deux mètres de hauteur et est daté de 2100 BC.*

humaine. Après l'avoir massacré à coups de pierres, ils le mirent sous terre mais celle-ci le rejeta six fois et ne l'accepta qu'à la septième. Lugh énonça le prix de composition qu'il réclamait pour le crime : *trois pommes, une peau de porc, une lance, deux chevaux, un char, sept porcs, un jeune chien, une broche à rôtir et trois cris sur une colline*. Tombant dans le piège, Brian et ses frères promirent de le donner. Alors Lugh révèle que les trois pommes sont celles du Jardin des Hespérides qui ne diminuent jamais quand on les consomme et ceux qui s'en nourrissent ne connaissent ni blessure, ni maladie ; la peau de porc est celle du roi de Grèce qui guérit toutes les maladies ; la lance est celle du roi de Perse apparemment ignée puisqu'il faut toujours un chaudron d'eau sous sa tête pour éviter que la ville où elle se trouve ne soit incendiée... ; et ainsi de suite jusqu'aux trois cris qui doivent être poussés sur une colline qui a été le lieu d'initiation de Cian et dont les occupants ont pour interdit de laisser pousser un cri en ce lieu. Lugh révèle en fait que chacun des objets implique un danger et que leur quête a de fortes chances de se terminer tragiquement.

Non sans mal, les trois fils de Tuirenn parviennent à rassembler et à remettre à Lugh l'essentiel du prix de composition. Mais ils ont oublié la broche à rôtir et les trois cris et doivent repartir. Brian trouve la broche mais lui et ses deux frères doivent se battre contre les occupants de la colline et, à cette occasion, leurs corps sont transpercés par les lances de leurs adversaires. Ils reviennent en déplorant d'avoir donné à Lugh la peau de porc qui aurait pu les guérir. Tuirenn vient remettre la broche à rôtir et demande à Lugh la peau de porc pour guérir ses enfants, mais le grand dieu refuse. Tuirenn en meurt de chagrin et est enterré dans la même tombe que ses fils.

### Les conquêtes de l'Irlande

Le *Livre des conquêtes de l'Irlande* est un ouvrage étrange où un corpus mythologique indigène a été laminé en éléments divers insérés dans la chronologie biblique<sup>5</sup>. En cela, il apparaît d'interprétation beaucoup plus délicate que les récits liés aux batailles de Mag Tured. Il se veut une histoire de l'Irlande, consistant en une série d'invasions, mais cette histoire est toute mythique. D'ailleurs toutes ces prises successives de l'île se déroulent selon le même schéma : une longue errance maritime, un débarquement suivi d'une lutte contre l'occupant précédent, une installation et une mise en valeur du pays, une disparition enfin par maladie ou massacre devant le nouveau conquérant.

Si une conquête comporte les mêmes éléments de base, il y a des divergences qui prouvent que plusieurs traditions concurrentes pouvaient exister. Ainsi la première prise de l'Irlande après la création du monde est attribuée tantôt à Banba qui donna son nom à l'Irlande, tantôt à Cessair, fille de Bith (« toujours », la totalité des âges). Cette dernière serait arrivée un samedi 15, quarante jours avant le déluge avec l'intention d'y échapper. Pour cela elle recherchait une terre où il n'y avait ni reptile, ni monstre et où aucun homme n'était venu avant elle, où aucun mal n'avait donc été commis. Banba, dont l'auteur a trouvé la légende dans un manuscrit appelé le *Livre au dos de neige*, paraît identique à Cessair dans la mesure où elle arriva aussi avec les mêmes cinquante jeunes filles et les trois mêmes hommes. Mais elle atteignit l'Irlande deux-cent-quarante années avant le déluge, y resta quarante années et tous moururent d'une maladie en une seule semaine. Peu

importe finalement, car la redondance même montre que le premier occupant est une femme qui incarne la souveraineté de l'Irlande : Banba donne son nom à l'île et, si Cessair signifie « averse<sup>6</sup> », « grêle », il n'était sans doute pas très difficile pour un Irlandais d'y entendre César au féminin, un nom de souverain ou de souveraineté. Le rapport masculin/féminin est particulièrement défavorable aux hommes dans ces aventures et le premier mort d'Irlande fut justement un de ces trois hommes, le pilote Ladra (probablement du latin *latro*, voleur). Le compilateur ne sait s'il est mort d'un excès de femmes ou si le manche de la rame lui pénétra dans le bas du dos...

Le déluge est ici replacé dans ses perspectives bibliques, mais on sait qu'il s'agit d'un thème extrêmement fréquent dans les mythologies du monde. Le déluge irlandais dura un an et quarante jours. La durée de quarante jours revient trop fréquemment pour ne pas être interprétée dans des perspectives symboliques et mythiques car c'était déjà quarante jours avant le déluge que Cessair arriva en Irlande et quarante années que vécurent sur l'île Banba et les siens. En plus des quarante jours du Déluge, cela renvoie peut-être aussi à une articulation rituelle du mythe car les quatre grandes fêtes de l'Irlande celtique tombaient approximativement quarante jours après les solstices et les équinoxes. Le *Livre des conquêtes de l'Irlande* signale aussi une autre reconnaissance de l'île avant le déluge. Il s'agit de trois pêcheurs venus d'Espagne qui s'en retournèrent chercher leurs femmes. Mais quand ils revinrent, le déluge les surprit et les noya.

Le premier conquérant masculin fut donc un homme du nom de Partholon qui arriva trois cents onze ans (ou mille deux ans, calcul par référence à la Bible qui paraît plus exact au scribe) après le déluge, un mardi, le dix-septième jour de la lune des calendes de mai. Il avait avec lui sa femme, ses trois fils et leurs trois femmes respectives, un mercenaire auxiliaire... Mais plus loin, il ne semble s'agir que des chefs et l'on nous nomme les sept agriculteurs de Partholon et aussi son intendant, ses druides. Il apparaît comme un fondateur de la loi morale car c'est sous son règne que fut rendu le jugement de la femme adultère de Partholon contre son mari<sup>7</sup>, à savoir que c'est au mari d'être capable de garder sa femme car celle de Partholon incarne certainement, au même titre que Cessair ou

5 Voir F. Le Roux, « La mythologie irlandaise du *Livre des conquêtes* », *Ogam*, 20, 1968, p. 381-404 et Ch.-J. Guyonvarc'h, « Du Déluge à saint Patrick, l'histoire mythique et les cinq prises de l'Irlande », in *L'Irlande* (album dirigé par P. Joannon), 1989, Artus, La Gacilly, p. 43-50.

6 Probablement les trois averses de fruits de l'if de Mugna caché au temps du déluge qu'évoque *La veillée de Fingen* (cf. *infra*).

7 L'épisode comporte l'explication du motif de la soif intense d'Eochaid qui conclut la défaite du roi des Fir Bolg à la fin de la Première bataille de Mag Tured : la femme infidèle de Partholon et son amant sont saisis par une grande soif tant était grande leur culpabilité après la mauvaise action qu'ils avaient commise.

Banba, l'inconstante souveraineté qui se donne à qui elle veut ou à qui sait s'en saisir, mais aussi qu'intervint à sa mort, selon le *Senchus Mór*<sup>8</sup>, le premier duel judiciaire entre ses deux fils pour savoir qui exercerait l'autorité du chef de famille et toucherait le prix de vente de leurs deux sœurs (qu'ils avaient eux-mêmes épousées). Partholon lui-même était un parricide qui fuyait les conséquences de ses actes, probablement comprises comme une sentence d'exil. Sous son règne, Malaliach fut le premier garant, et c'est alors que le premier partage de l'Irlande (entre ses quatre fils) eut lieu ainsi que le premier combat singulier. Il fut aussi le premier à faire l'adoration, le sacrifice et le sortilège. A son installation se rattachaient divers autres mythes d'origine : c'est son intendant qui fit le premier hôtel, quatre plaines furent défrichées (début de l'agriculture), sept lacs jaillirent, la première bière (de fougère) fut brassée. La première bataille magique contre les Fomoiré, hommes démoniaques ayant un seul bras et une seule jambe dirigés par un certain Cichol à la jambe torte, intervint à Mag Itha. Il semble s'agir du prototype de la seconde bataille de Mag Tured, laquelle se terminait sur une balle de fronde brûlante trouant l'oeil unique de Balar. Il y a peut-être ici l'explication du choix du nom de Partholon pour le héros du premier conquérant masculin de l'île. Celui-ci semble en effet un emprunt chrétien au nom de *Bartholomeus* (saint Barthélémy). Ce saint était fêté le 24 août (au moment des *Volcanalia* romaines) et s'il fut crucifié en Arménie, son corps confié aux flots serait venu s'échouer au large de la Sicile, à l'île volcanique de Lipari. Partholon serait donc lié au feu de la même manière que Banba ou Cessair le seraient à l'eau du déluge sous laquelle furent noyés les pêcheurs espagnols.

La seconde prise se fit sous la conduite de Nemed (« le sacré »). Comme Partholon, il passa par la Grèce, puis comme Cessair, il s'attarda sur la Caspienne. Il défricha douze plaines, fit jaillir quatre lacs et construisit deux forteresses royales. Il se battit à trois reprises contre les Fomoiré mais ses fils durent accepter de leur payer à chaque Samain un lourd tribut en lait et en blé. Les descendants de Nemed prirent la tour de Conann, un de leurs oppresseurs, et, dans une dernière bataille avec les Fomoiré, ils s'entretuèrent tous et la mer monta sur eux. Il n'en réchappa qu'un navire avec trente hommes qui s'en allèrent au pays des Grecs où ils furent réduits en esclavage. Ils revinrent deux cents ans après la prise de la tour de Conann pour effectuer la troisième conquête sous l'aspect des Fir Bolg, des Fir Domnann et des Gaileoin. Ils s'emparèrent de l'île en une semaine mais à des jours

différents : le samedi des calendes d'août, le mardi et le vendredi, et ils la partagèrent en cinq. Ils eurent des rois et ce fut à leur époque que pour la première fois on mit des pointes aux armes. Le roi Eochu, fils d'Erc régna dix ans. Le mensonge fut banni en Irlande et il appliqua la loi de justice. Pendant deux ans, il ne plut pas. Il y eut seulement de la rosée et une moisson chaque année.

Eochu était roi des Fir Bolg à l'arrivée des Túatha Dé Dánann dirigés par Nuada. Les deux peuples s'affrontèrent à la première bataille de Mag Tured et ce furent les Túatha Dé Dánann qui l'emportèrent, réalisant la quatrième conquête. Celle-ci s'avère la plus importante parce que c'est à son niveau qu'a été évhémérisé l'état-major divin : le roi Nuadu est le Mars celtique, Diancecht est le dieu-médecin qui lui greffa une main d'argent pour remplacer son bras coupé lors de la première bataille de Mag Tured, le champion Oghma est l'inventeur de l'écriture magique (les ogams) connu en Gaule antique sous le nom d'Ogmios. Avant de s'emparer de l'Irlande, les Túatha Dé Dánann ont appris les arts druidiques, la science, la magie et la prophétie dans les îles au nord du monde. Ils arrivent sans vaisseaux, ni barques, sur des nuages sombres, mais avec une organisation marquée par les quatre talismans qu'ils apportent avec eux et qui désignent les plus puissants d'entre eux : le glaive de Nuada et la lance de Lugh auxquels personne n'échappait, le chaudron du Dagda qui ne laissait aucune compagnie insatisfaite, la pierre de Fal qui criait sous chaque roi qui prenait l'Irlande et qu'il faut certainement assimiler à la déesse de la Terre d'Irlande qui accorde la souveraineté.

La cinquième et dernière conquête est celle des fils de Mil, c'est-à-dire des Goidels, les habitants de l'Irlande à l'époque historique. Eux aussi furent mis en concordance avec l'histoire biblique. « Depuis le temps de Japhet, fils de Noé... ils vinrent d'Égypte et de Scythie jusqu'aux marais Méotique », passèrent par la Sicile et l'Espagne. Ith (un homonyme figurait parmi les gens de Partholon) fut le premier à trouver l'Irlande qu'il vit de loin par une claire soirée d'hiver depuis le sommet de la tour de Breogan. Mais il débarque curieusement sur la côte nord, à la Grève pourrie de Mag Itha (la plaine qui porte son nom) où il trouve des gens parlant en gaélique et qui lui apprennent qu'il y a trois rois dans l'île : Mac Cuill (« le fils du coudrier »), Mac Cecht (« le fils de la charrue ») et Mac Greine (« le fils du soleil »). Il fut tué par les Túatha Dé Dánann et c'est pour le venger que les fils de Mil (probablement le latin *miles*, « soldat ») vinrent en Irlande. Chaque fois qu'ils s'avançaient, les démons donnaient au port la forme d'une échine

<sup>8</sup> Voir *Ancient Laws of Ireland*, I, 18-5, p. 154.

de porc et, finalement, après avoir dû reculer derrière le cap méridional du Corco Duibne (péninsule du Munster occidental), ce ne fut qu'après avoir fait trois fois le tour de l'île qu'ils débarquèrent à Inber Scene où sont enterrés Erannan, le huitième et plus jeune fils de Mil dont le nom est dérivé de celui de l'Irlande (*Eriu*) et Scene, la femme d'Amorgen, ce premier poète mythique d'Irlande. Au bout de trois jours et trois nuits, ils livrèrent bataille *contre les démons et les Fomoiré, c'est-à-dire les Túatha Dé Dánann* entre Sliab Mis et la mer. Ils obtiennent l'aide des trois déesses Banba, Fotla et Eriu en leur accordant que leur nom soit un nom de l'île. Après s'être éloignés jusqu'à neuf vagues de l'île selon un jugement rendu, ils débarquent à nouveau et s'en emparent. Les deux rois goidels Eber et Eremon se partagent l'Irlande en deux moitiés avant de se quereller et que le second tue le premier. Il s'agit bien de mythologie et non d'histoire, car on a pu rapprocher le nom et les aventures d'Eremon de ceux de son correspondant indo-iranien : Aryaman<sup>9</sup>.

### Les grands anciens : les histoires de Tuan et de Fintan

Le *Livre des conquêtes de l'Irlande* est un salmigondis de mythes celtiques retravaillés dans le souci d'insérer la matière irlandaise dans un cadre biblique. Il ne nous livre donc que des fragments mythiques irlandais préchrétiens. L'antécedence de la sacralité féminine est bien caractérisée car l'arrivée des femmes est antédiluvienne alors que les conquêtes sont masculines et postdiluviennes. Mais s'il a certainement été adapté, le cadre des cinq conquêtes reprend sans doute un thème inspiré des âges du monde qui transparait dans deux autres récits. Le *Livre des conquêtes de l'Irlande* en connaît parfaitement les héros, auxquels il attribue la relation de la cinquième conquête : *Fintan, fils de Bochra, qui fut élevé par Finnian de Mag Bile et par Colum Cille et Tuan, fils de Cairell, qui l'écrivit en présence de tous les hommes de l'Irlande et de Finnian de Mag Bile.*

Il semble d'ailleurs que les deux personnages soient des doublons dont l'histoire a probablement été développée à partir de traditions voisines. Ils possèdent en effet le caractère commun d'avoir vécu très longuement de l'époque du déluge jusqu'à l'époque du VI<sup>e</sup> siècle où se situe l'existence des très historiques saint Finnian et saint Colum Cille, et donc d'appartenir à la catégorie des plus vieux hommes du monde capables de raconter toute l'histoire (mythique) de l'Irlande.

Tuan se présente à Finnian comme un Ulate, descendant d'un fils du frère de Partholon, et le seul survivant de l'épidémie qui anéantit la race de ce dernier. Il peut donc raconter les cinq conquêtes de l'Irlande après le déluge. Son existence est ponctuée de changements d'aspect. Âgé et décrépité, il prit une nuit dans son sommeil la forme d'un jeune faon. C'était au temps de Nemed, donc de la seconde conquête. La vieillesse l'ayant à nouveau assailli, il prit l'apparence d'un jeune sanglier au temps où les Fir Domnann, les Fir Bolg et les Galuin s'emparèrent de l'île. L'âge s'abattit sur lui et il devint faucon avant que ne viennent les Túatha Dé Dánann et, après l'arrivée des fils de Mil, il prit l'aspect d'un saumon dans la rivière jusqu'au temps où l'âge venant, le pêcheur du roi Cairell le captura et le donna à la reine qui le fit griller avant de le consommer. Il en naquit sous la forme d'un devin à l'époque de saint Patrick et il fut baptisé alors qu'il était déjà très vieux. Il aurait été cent ans sous forme humaine, vingt ans sous celle d'un sanglier, quatre-vingts sous celle d'un cerf, cent à nouveau en tant qu'aigle et trente sous l'aspect d'un poisson, enfin cent ans encore sous apparence humaine jusqu'à sa vieillesse au temps de Finnian ; soit au total quatre-cent-trente ans.

Ici, la chronologie a été fortement compressée. La vie de Fintan a duré plus longtemps, mille-cinq-cents ans, voire cinq-mille-cinq-cents ans dans une autre version... Peu importe car cette chronologie mythique dépend de calculs reliés à l'histoire biblique et sans réalité, ni même sans doute intérêt pratique. Dans un récit intitulé *La fondation du domaine de Tara*, un personnage du nom de Fiachra, sollicité de procéder au partage dudit domaine de Tara, la capitale royale, se récuse au profit de Cennfaelad, plus vieux et plus sage que lui, lequel a gardé en mémoire tout ce qu'il a entendu de l'histoire d'Irlande. Ce dernier refuse également parce qu'il existe encore cinq aînés qui sont toujours en vie dont Tuan, fils de Cairell. Mais les cinq répondent que ce ne serait pas convenable pour eux de le faire tant que leur tuteur et aîné Fintan, fils de Bochra, fils de Bith, fils de Noé, qui était à Dun Tulcha dans le Kerry, serait absent. Fintan vient et relate tout ce qui s'est fait depuis le déluge jusqu'à leur temps. Il connaît l'histoire de Cesair, de ses cinquante filles et ses trois hommes noyés par le déluge, celles de Partholon et des autres conquérants qui s'emparèrent tour à tour de l'Irlande. Lui-même fut porté par l'eau jusqu'au fort de Tul Tuinde où il dormit un an sous le déluge. Pour prouver son grand âge, il raconte avoir planté une graine d'if rouge dans le Munster occidental. Elle devint un arbre géant qu'il coupa quand il menaça de décrépiter et avec le bois duquel

9 G. Dumézil, *Le troisième souverain*, 1951, pp. 167-186.





Les falaises d'Achill Island que hante le faucon qui conversait avec Fintan.

il fit sept fois sept vases comportant chacun des cercles. Quand ces derniers tombèrent en décrépitude, il en refit de plus petits avec les vestiges subsistant et cela à six reprises. Mais Fintan connaît autant la géographie sacrée que l'histoire de l'Irlande. Il sait comment l'Irlande a été partagée selon les quatre points cardinaux, et aussi qu'en bonne mythologie indo-européenne, la science est à l'ouest, la bataille au nord, la prospérité à l'est, la musique au sud et la souveraineté au centre (donc dans le contexte à Tara). Fintan rapporte aussi sa rencontre avec un géant aux cheveux d'or ayant (comme Moïse ?) des tablettes de pierre dans la main droite et une branche avec trois fruits à la main gauche, des noix, des pommes et des glands au premier mai (l'équivalent celtique des mythiques pommes des Hespérides). Il prétend être la cause du lever et du coucher du soleil et il faut sans doute y voir une sorte d'évhémérisation du dieu Lugh. En tout cas, ce personnage laisse à Fintan quelques baies de la branche qu'il tenait dans sa main desquelles poussèrent cinq arbres : l'arbre de Tortu, l'if de Ross, l'if de Mugna (qui est dit être un chêne dans le *Dindshenchas* en prose), la Branche de Dathe et l'Arbre d'Usnech (ces deux derniers étant des frênes). Il n'est pas dit que ces cinq arbres représentent les cinq provinces d'Irlande mais Fintan vint avec les nobles d'Irlande planter un pilier de pierre pentagonal au sommet d'Usnech et il attribua un des côtés à chaque province.

Le récit ne décrit nulle part des transformations animales accomplies par Fintan. Néanmoins au moment où il perçoit les signes de la mort, il chante :

*Je ne changerai plus de forme désormais* et un autre récit, *Le colloque entre Fintan et le faucon d'Achill*, révèle que s'il a vécu mille ans sous forme humaine, il demeura aussi pendant cinq-cents ans sous la forme d'un saumon à qui le faucon avala un œil. Il rappelle aussi que le vieillard qui mange un fruit de la branche du géant aux cheveux d'or retrouve sa jeunesse. Finalement Tuan, qui est un devin, ne paraît pas si différent de Fintan. Un troisième texte évoque ce dernier : *La veillée de Fingen* qui énumère les nombreuses merveilles qui accompagnèrent une nuit de Samain la naissance du grand roi Conn. Et si la première consiste dans le jaillissement de la Boyne, la seconde a trait à la découverte de l'if de Mugna, caché depuis le temps du déluge et qui, né d'une baie déposée par Fintan, *produit trois averses de fruits à travers le brouillard si bien que la plaine où il se trouve est pleine de fruits trois fois par an*. Et la suivante concerne le réveil de Fintan lui-même qui révèle l'histoire ancienne et les lois de l'Irlande cachées jusque-là. Le seul survivant du déluge, muet depuis cette époque, se réveille cette nuit-là et il y a alors *sept chaînes ou sept éloquences sur sa langue*. Cette phrase a permis aux Guyonvarc'h de proposer l'identification de notre personnage avec Oghma, le Varuna irlandais, père de l'écriture magique (les ogams) et dont le correspondant gaulois, Ogmios, est présenté comme un maître de l'éloquence par Lucien de Samosate qui le décrit comme un vieillard tirant des hommes derrière lui par des chaînes sortant de



sa bouche. Le nom est d'ailleurs tout aussi parlant : Fintan serait \*vindo-senos, « le vieux sacré (ou blanc) ».

### *La langue toujours renouvelée*<sup>10</sup>

Comme pour le *Livre des conquêtes de l'Irlande*, dont on peut se demander s'il ne traduirait pas en langage chrétien un récit des divers âges du monde qu'illustreraient aussi les métamorphoses de Tuan (ou celles plus mal connues de Fintan), l'influence biblique est fortement prégnante dans *La langue toujours renouvelée*. Ici, il s'agit d'une sorte de Génèse indigène dont l'auteur suit le schéma de base en six jours. Bien qu'évoqué, le premier jour est mal calqué, la séparation de la lumière et des ténèbres ayant peu inspiré l'auteur. Il est plus prolixe quand il s'agit de décrire la création de sept cieux, des mers, des arbres et même des pierres précieuses de l'Irlande qui correspondent aux second et troisième jours, celles des astres au quatrième, des oiseaux et bêtes marines au cinquième, de l'homme et des races humaines au sixième. Il y ajoute une histoire du péché et de la destruction du monde qui aurait bien pu aussi conclure, mais sous un jour très différent, une source traditionnelle consacrée aux âges du monde.

Si le récit peut se présenter comme une sorte de cosmographie et d'apocalyptique mi-biblique, mi-irlandaise, et si on a parfois songé à une influence des contes des *Mille et une nuits* (Sindbad le marin et les aigles de la vallée des diamants), certains fragments renvoient certainement à de la mythologie celtique. Il en va ainsi de l'histoire de l'*iruaith*, même si la bête cornue dont cet oiseau se nourrit vint des rivages de l'Égypte jusqu'à l'Irlande la nuit où naquit le Christ. L'*iruaith* semble une sorte d'aigle géant qui emporte sur une montagne de sable noir une grande bête marine de toutes les couleurs pour la manger et pondre un seul œuf que le soleil chauffe. On fait un bateau qui porte voile de la moitié de la coquille de cet œuf pour faire traverser la mer à une multitude assemblée. La bête marine de toutes les couleurs évoque le mythe indien du serpent Vasuki enroulé autour de la montagne centrale (dont chacun des côtés peut en nombre de mythologies être associé avec un point cardinal et une couleur) au moyen duquel Devas et Asuras barattent l'océan de lait pour créer la boisson rituelle qu'est le soma (deux fleuves de vin sortent de la bouche de la bête marine qui a 107 cornes sur elle et la boisson de 32 guerriers dans chaque corne). L'aigle est l'adversaire classique du serpent dans la mythologie germanique et les Gaulois connaissaient un serpent

<sup>10</sup> Ed. et trad. française par G. Dottin d'après le manuscrit de Rennes, in *Revue celtique*, 23, 1903, pp. 365-403.

criocéphale et l'œuf de serpent (en fait un oursin fossile) comme porte-bonheur. La reconstitution du détail du mythe exigerait certainement de très longues discussions, mais il nous paraît certain que des éléments préchrétiens y affleurent.

Le modèle de présentation n'est pas sans rappeler l'histoire des grands anciens que sont Tuan et Fintan. La langue toujours nouvelle existait avant la création alors que toute chose encore était obscure. Elle parla dans une langue angélique d'au-dessus des barrières du ciel à la multitude des hommes assemblés autour de la montagne de Sion pour raconter l'histoire et les merveilles du monde. Comme les grands anciens ont vécu tout au long des diverses phases (les conquêtes, marquées par des changements d'état) de l'histoire de l'Irlande pour en être témoin et la rapporter, la langue toujours nouvelle a donc connu toute l'histoire du monde, de sa création à la destruction finale en passant par plusieurs phases (*Ma langue a été trois fois séparée de ma tête et Dieu me l'a renouvelée*). Et cette révélation se fait en une nuit spéciale, celle de Pâques, en présence d'une grande assemblée humaine. La langue est identifiée par le scribe à une voix mais aussi à un homme *Je suis né d'un homme et d'une femme*, plus précisément à l'apôtre Philippe : *C'est l'apôtre Philippe qui est la langue toujours nouvelle et c'est de sa tête que l'on a coupé la langue trois fois*. Cette insistance portée sur la langue rappelle d'ailleurs à nouveau Fintan et Ogmios... Quant à l'identification chrétienne à Philippe, il faut certainement la mettre en relation avec la date de fête de l'apôtre le 1<sup>er</sup> mai, en coïncidence avec Beltaine dans laquelle le rédacteur doit voir une sorte d'équivalent indigène de Pâques. En revanche, c'était la nuit de Samain, exactement six mois plus tard, qu'avaient lieu le réveil de Fintan, muet depuis le déluge, et la découverte de l'arbre de Mugna, peut-être un proche équivalent de la figure de l'axe du monde représentée par la montagne de Sion dans *La langue toujours renouvelée*.

De l'if de Mugna<sup>11</sup>, tombaient chaque année trois averses de fruits, rappelant une croyance d'origine chamanique situant dans des bâtiments mythiques situés au sommet des montagnes, sous la mer ou dans de cavernes souterraines des réserves de nourriture (notamment de gibier). Ces lieux sont

<sup>11</sup> Ni l'if de Mugna, ni les autres arbres de *La fondation du domaine de Tara*, n'apparaissent dans *La langue toujours nouvelle* qui ne connaît que quatre arbres extraordinaires dont l'arbre *sciulis* près du fleuve Orttanain (probablement le Jourdain) qui produit trois fruits chaque année, un bleu qui donne le souvenir de tout ce qu'on a entendu et entendra, un rouge qui enlève tout souci de nourriture et de vêtement, un blanc qui assure une santé indéfectible.

habités par des êtres surnaturels dangereux, parfois des esprits de la maladie, qui peuvent adopter des formes fantastiques ou des apparences animales. Les bonnes et les mauvaises actions des hommes sont récompensées par la mise en liberté de plus ou moins de gibier ainsi que sous la forme du beau ou du mauvais temps<sup>12</sup>. *La langue toujours renouvelée* aborde ce thème à plusieurs reprises. Elle sait qu'il y a une enceinte autour de la Terre d'où viennent toutes les productions de la Terre entière et deux autres enceintes qui portent la famine et la tempête dans le monde, le froid et le chaud, de nombreuses espèces d'eau et de sels marins, d'arbres et de pierres précieuses. Elle sait aussi qu'il y a trois lignes de mer autour de notre monde dont une mer verte et bruyante à cause du flux et du reflux continu qui rejette toujours ses productions vers nous. Elle sait encore qu'il y a dans le ciel supérieur des saints, le septième et le plus haut, sept mille anges en forme de cheval et d'oiseau. Tout étranges et enjolivés d'influences bibliques que peuvent nous paraître les enseignements de notre texte, ils nous transmettent une connaissance mythique de l'organisation du monde dans laquelle on voit parfois des dragons au souffle de feu voyager dans les enceintes du ciel et des pierres précieuses que l'on trouve dans un fleuve de Lybie se former dans leur cervelle et produire le tonnerre en hiver et le grand vent en été.

Une fois rempli, plus ou moins fidèlement vis-à-vis du texte biblique, le cadre des six premiers jours de la création, le récit irlandais ne s'intéresse pas au repos dominical que le mythe juif justifiait. Il se tourne plutôt vers un récit de la fin du monde après s'être interrogé sur le nombre des peines de l'enfer pour conclure qu'il y a tant de puanteur en ce lieu que si on en jetait une goutte sur le monde, tous, hommes et bêtes, mourraient et qu'il y a tant de terreur qu'un coup d'œil de la race d'Adam sur une seule des peines qui s'y accomplissent suffirait aussi à les faire tous mourir. Et si la réponse à la question de sa date semble esquivée, la description des faits est menée de manière claire. La fin du monde s'effectuera à la fois par la submersion, l'eau s'élevant de 375 coudées au-dessus des montagnes, et par le feu, car la terre brûlera jusqu'à la même hauteur. Le monde tremblera du levant jusqu'au couchant, les cieux se briseront, les étoiles chuteront, la lune sera de la couleur du sang et tombera, la lumière des anges brisera sous eux tous les palais du soleil devenu noir comme charbon. Il n'est pas question dans ce texte chrétien de mêler, comme dans le Ragnarök germanique païen, les dieux

12 Voir notamment L. Herrera et M. Cardale-Schrimppff, *Mitologia cuna : Los kalu según Alfonso Diaz Granados*, 1974, *Revista Colombiana de Antropología*, 17, pp. 201-247.

à la catastrophe. On précise cependant qu'il n'y aura pas d'ange au ciel supérieur qui ne change de forme par la grandeur de ce danger, excepté la face de Dieu.

### ***La mort tragique de Echach, fils de Mairid*<sup>13</sup> et l'inondation du lac Neagh**

Le motif de la submersion apparaît central dans un autre récit contenu dans un très ancien manuscrit, le *Livre de la vache brune*. Il peut a priori se présenter comme une sorte de légende mais qui met en scène une importante divinité : Oengus, le fils du Dagda, le « dieu bon (à tout) ». Le héros en est un roi, Echach ou Eochaid, fils de Mairid, lui-même fils de Cairéd. Echach quitte son père en compagnie de son frère Rib, de leur mère Ebliu, d'une centaine d'hommes et de leurs troupeaux. Sur le conseil de leurs druides, Rib et son frère se séparent et le premier vient s'établir dans la Plaine de jeux de Midir, un autre dieu, éducateur de Oengus. Celui-ci vient à eux, tue leurs chevaux et leur confie un autre cheval sur lequel ils chargent leurs biens pour s'établir dans la plaine d'Arbthiu, mais là l'animal urine si violemment qu'il noie la région ainsi que Rib et ses gens. La plaine devient le lac Ree, Rib étant censé lui avoir donné son nom.

Echach subit un destin assez proche. Il garde avec lui sa mère et parvient jusqu'au domaine de Oengus au Brug de la Boyne. Ce dernier leur commande de vider les lieux mais ils n'obéissent pas et, pendant la nuit, il tue leurs chevaux. Au matin suivant, il répète son ordre mais Echach lui réplique qu'ils ne peuvent pas puisqu'ils n'ont plus de chevaux pour porter leurs bagages. Oengus leur donne alors un cheval géant sur lequel ils chargent toutes leurs affaires et il leur signifie de toujours garder le cheval en mouvement afin qu'il ne puisse uriner et que cela ne cause leur mort. Ils s'installent alors dans en Ulster à la Plaine des buissons gris, mais au moment de décharger leurs biens, ils oublient de maintenir le cheval au pas et aussitôt qu'il se soulage il se crée une source. Se remémorant l'avertissement de Oengus, Echach fait construire une maison autour de la fontaine, avec une porte et une femme pour surveiller la porte.

En emmenant sa mère, la reine, avec lui, Echach, dont le nom est certainement à rapprocher de celui du cheval (*ech*), un animal royal par excellence chez les Celtes, s'est approprié le symbole de la souveraineté. Il s'empare bientôt de la moitié du royaume d'Ulster en battant en combat singulier Muiredach, un descendant du célèbre Conall Cernach.

13 *Aided Echach meic Maireda*, éd. Best et Bergin, 1929, pp. 95-100, trad. anglaise J. O'Beirne Crowe, *R. Hist. and Archeol. Soc. Jour.*, 1870, 4, pp. 94-112.

Mais conformément aux prophéties de Curnan le simple, mari d'Ariu, une des deux filles d'Echach, un jour la femme oublie de fermer la porte de la fontaine. Echach et toute sa famille furent noyés et le lac de Neagh<sup>14</sup> s'étendit là où se tenait l'ancienne plaine où ils s'étaient établis. Curnan le simple, qui mourut bientôt du chagrin de la mort d'Ariu, et Libane, l'autre fille, survécurent.

La fin de la carrière de Libane rappelle des motifs déjà évoqués. Elle fut durant trois cents ans sous la mer. Elle était devenue une sirène avec la moitié inférieure de son corps sous forme de saumon en compagnie de son petit chien qui avait été transformé en loutre. Mais un jour, alors que le moine Beoan avait été envoyé en mission à Rome par saint Comgall de Bangor, l'équipage de son coracle entendit chanter Libane de manière angélique et le disciple de Comgall lui promit de la baptiser au terme d'une année et de l'enterrer avec lui dans son monastère. Une contestation interviendra d'ailleurs : le temps écoulé, le pêcheur qui avait pris Libane dans ses filets et Comgall lui-même prétendirent lui disputer la possession de la sirène. Celle-ci fut placée sur un char tiré par deux bœufs qu'on laissa libres de se diriger et qui emmenèrent Libane jusqu'à Tech Da Beóc (« la maison des deux Beóc » ou « la maison de Dabeóc », un autre nom du saint). Là, il lui fut donné le choix de vivre encore trois-cents ans ou plus avant de gagner les cieux ou de le faire immédiatement après son baptême, ce qu'elle préféra. C'est saint Comgall qui lui donna en la baptisant le nom de Muirgen (« née de la mer »).

Il semble bien que Libane a comme Fintan vécu au temps du déluge et connu une transformation en saumon et que le prototype du chant entendu par Beoan comportait bien d'autres révélations que le passage de Libane du paganisme au christianisme. Comgall fut d'ailleurs un disciple de Fintan de Clonenagh.

### **La courtise d'Etain**

Les domaines de Midir et de son fils adoptif Oengus correspondent à la province centrale de l'Irlande, siège symbolique de la royauté suprême : Midhe. Oengus est le fils adultère du Dagda et de Boann, une déesse éponyme de la rivière Boyne (« la vache sacrée (ou blanche) »). Le destin de cette dernière, notamment raconté dans les *Dindsenchas* en vers et dans un poème du X<sup>e</sup> siècle, rappelle quelque peu celui de Libane avec une importante inversion. Libane est noyée sous les eaux de la fontaine



*Clochan na Carraige à Inishmore. Bien que sa forme rappelle de loin ces cairns qui constituaient une entrée de l'Autre monde, il s'agit probablement d'une hutte habitée par des ermites du haut Moyen Age.*

d'Echach et envoyée vers la mer. Boann (dont on remarquera aussi la proximité avec le nom du moine Beoann dans la légende de Libane) vient se justifier à la fontaine de Nechtan et est noyée sous trois vagues qui lui arrachent un bras, une jambe et un œil<sup>15</sup> et la poursuivent jusqu'à la mer, créant une nouvelle rivière. Mais le destin de Boann est la sanction d'une faute qu'elle a commise alors que celui de Libane ne semble pas dépendre directement d'elle. Il n'empêche que l'impression reste celle de la reprise du même thème au prix de nombreuses variations de détail.

Le destin de Libane, de son oncle Rib et de son père Echach était en effet lié à la rencontre de Midir ou d'Oengus. Eochaid, une variation sur le nom d'Echach, était aussi un surnom du Dagda. Et nous allons retrouver ces divins protagonistes dans la première version de la *Courtise d'Etain* dans laquelle Boann porte le nom d'Ethne. Le récit commence par nous rapporter un épisode mythique où Oengus obtient, soit aux dépens de son propre père, soit d'Elcmar (l'époux de Boann-Ethne) dans la version la plus commune mais peut-être pas la plus archaïque<sup>16</sup>, le domaine du Brug au nord de la Boyne par une ruse juridique reposant sur la manipulation du temps, technique qu'il avait déjà utilisée pour cacher la naissance de son fils. Puis il se poursuit par un second épisode où Midir perd un œil pour être intervenu pour éviter une rencontre entre Elcmar et Oengus. Son œil lui est rendu par Diancecht mais, comme récompense

<sup>15</sup> On notera que ces trois mutilations correspondent d'une part au destin de Libane qui perd mains et jambes en devenant saumon à l'exception de sa tête et de ses seins, et d'autre part à celui de Fintan auquel le faucon d'Achill arrache un œil.

<sup>16</sup> Voir G. Dumézil, *Les dieux souverains des Indo-Européens*, 1977, pp. 168-171, pour un parallèle romain qui milite en faveur de la version opposant le Dagda et Oengus.

<sup>14</sup> Le lac Neagh est censé en tirer son nom (*Loch nEchach*).





*Dolmen des Burren vers Caherconnel.*

de ses services, Midir réclame notamment la main d'Etain fille d'Ailii, la plus belle fille de l'Irlande. Le père est exigeant, mais, avec l'aide du Dagda qui défriche douze plaines en une seule nuit, il crée douze rivières, Oengus obtient la jeune fille pour son père adoptif après avoir payé son poids en or et en argent.

Mais quand Midir, après avoir passé un an dans le Brug avec Etain, revient chez lui à Brig Leith, sa première épouse nommée Fuamnach, experte en sciences druidiques, se venge en transformant sa rivale en une flaque d'eau d'où naît un ver qui devient une mouche pourpre de la taille d'une tête et qui est la plus belle qu'on vit au monde. Poursuivie par la haine de Fuamnach, elle connaît de nombreuses tribulations avant de tomber dans la coupe de la femme d'Etair, d'être ingérée par elle avec sa boisson et de renaître sous forme humaine par une nouvelle conception survenue, nous dit-on, mille douze ans après la première.

Selon la seconde version, c'est le roi Eochaid Airem qui épousa la deuxième Etain, la fille d'Etair. Ailill Anguba, le frère de Eochaid Airem ; il ne tarda pas à tomber malade d'amour pour la femme de son frère. Mais durant une absence de son mari, la présence d'Etain finit par le guérir et elle accepte d'avoir un rendez-vous avec lui. Cependant, sous

l'apparence d'Ailill, c'est Midir qui vient et lui annonce son intention de la reprendre.

Dans le troisième récit, Midir vient chez Eochaid et lui propose une partie d'échecs. Il le laisse gagner et lui apporte le lendemain l'enjeu, cinquante chevaux. Ils continuent à jouer, Eochaid imposant des enjeux de plus en plus lourds : lui fournir des troupeaux, des épées, construire des routes, épierrer la province... toutes tâches que Midir réalise sans difficulté en raison de ses grands pouvoirs magiques. Finalement, ils décident une partie dont l'enjeu sera libre. Cette fois-ci Midir l'emporte et réclame comme prix de mettre ses mains autour du cou d'Etain. Pour se protéger de Midir, Eochaid a verrouillé sa maison et placé les meilleures troupes d'Irlande tout autour. Mais quand Midir vint, il prit ses armes dans sa main gauche, prit la reine sous le bras droit et l'emmena à travers l'orifice du toit et bientôt on vit deux cygnes faisant le tour de Tara. Eochaid s'en fut creuser tous les tertres d'Irlande pour retrouver sa femme. Midir finit par s'en alarmer et lui proposa de la retrouver en lui envoyant cinquante belles jeunes filles parmi lesquelles il devrait reconnaître la bonne. Mais Midir lui explique beaucoup plus tard qu'il a fait un mauvais choix, car Etain était enceinte au moment de son départ et Eochaid a retenu la fille et non la mère.

Il a mis enceinte sa propre fille et donne l'ordre à ses serviteurs de se débarrasser de la petite fille qui est née. Ils la jettent à la chienne qui était chez le vacher de Tara. Ce dernier sans se douter de rien l'enleva du chenil et l'éleva. Elle croissait bien et devint une habile brodeuse. Etarscel l'enleva pour en faire sa femme et c'est elle qui fut la mère du roi Conaire.

La quatrième version est assez proche mais plus rapide à partir de l'enlèvement d'Etain par Midir. La fin est d'ailleurs un peu différente puisque Eochaid détruit le tertre de Midir à Brig Leith et en extrait Etain qui lui donne une fille unique qui fut la mère du roi Conaire. Midir se vengea en détruisant Mag Breg et en brisant les interdits du roi Conaire.

La dernière version très christianisée, *La nourriture de la maison des deux gobelets*, confie à Manannan le conseil de chasser Elcmar du Brug et fait d'Eithne non plus une reine mais la fille de l'intendant d'Oengus. Suite à un affront de Finnbar, elle refuse de se nourrir d'autre chose que du lait d'une vache brune qu'Oengus avait ramenée d'une expédition lointaine en Inde avec Manannan. Ce dernier pronostique que le jeûne de la fille est signe de son passage au christianisme, mais même sa magie s'avère impuissante à guérir Eithne qui devient un enjeu entre Oengus et saint Patrick. Ce dernier l'emporte quand elle demande le baptême et le pardon de ses fautes et le cri de lamentation d'Oengus est si déchirant que la fille ne tarde pas à mourir et à gagner le paradis. Il va de soi que le mythe a été ici tellement remanié que son prototype païen serait peu décelable si nous ne disposions que de cette version.

### Le voyage vers l'Autre monde

Ce thème est bien représenté en Irlande où l'on peut distinguer deux scénarios de base selon que le voyage concerne un individu ou un groupe. Le premier cas est celui d'une femme-oiseau venue de l'Autre monde pour y attirer un héros et *Le rêve d'Oengus* illustre bien le type déjà entrevu à la faible lueur du Ailill Anguba de la seconde version de *La courtise d'Etain*. Oengus, fils du Dagda et de Boann, est subitement atteint d'une maladie de langueur. Il s'agit d'un mal d'amour provoqué par une belle fille venue de l'Autre monde qui le visite en rêve, une cymbale à la main, et qui lui en joue chaque nuit. Après enquête, on découvre qu'il s'agit de Caer Ibormath, qui est sous forme d'oiseau une année et sous forme humaine pendant une autre année. Après de difficiles tractations avec le père, le Dagda apprend à son fils que la fille sera à la prochaine Samain au Loch Bel Dracon. Oengus s'y rend et voit cent

cinquante oiseaux blancs avec des chaînes d'argent et des boucles d'or sur le lac. Il appelle Caer et tend les bras vers elle. Ils dormirent sous la forme de deux cygnes, firent trois fois le tour du lac et gagnèrent le Brug, chantant ensemble et plongeant les hommes dans le sommeil pendant trois jours et trois nuits.

Le prototype le plus archaïque du second cas est représenté par *La navigation de Bran, fils de Febal*<sup>17</sup> où les interpolations chrétiennes sont limitées en volume et facilement repérables. Le point de départ réside là-aussi dans l'arrivée d'une femme inconnue qui, au moyen de la musique, plonge Bran dans le sommeil. A son réveil, il voit une branche d'argent avec des fleurs blanches qu'il porte au palais où la femme chante cinquante couplets décrivant le monde merveilleux d'où elle vient : un monde de cent musiques, resplendissant de couleurs de toutes teintes, sans tristesse, ni trahison, sans mort, avec un arbre avec des fleurs, des oiseaux et des chevaux. Dès le lendemain, Bran s'en alla sur la mer avec trois neuvaines d'hommes comme escorte. Au bout de deux jours et deux nuits, ils voient venir le dieu Manannan sur un char qui chante trente couplets et annonce la naissance de son fils Mongan qui sera reconnu pour le sien par Fiachna. Bran et ses gens poursuivent leur chemin jusqu'à la terre des femmes, voyant au passage l'île de la joie où une grande troupe riait et s'esclaffait et où ils perdent un homme contaminé par la folie des rieurs. Quand ils parviennent à la terre des femmes, leur reine leur lance une pelote de fil qui se fixe à la paume de Bran. Ils sont accueillis, nourris et hébergés sans que la nourriture ne diminue jamais et ils perdent la notion du temps. Un jour la nostalgie s'empare de l'un d'eux, Nechtan fils de Collbran, et ils repartent ; mais quand l'homme saute de la barque il tombe en cendres car il a oublié qu'il est parti depuis des siècles et ne peut rentrer dans notre monde. Il semble que la terre des femmes est aussi celle des enfants, conçue comme un vaste réservoir où un stock d'âmes attend à l'écart du temps de ce monde de se réincarner sous des formes « angéliques » d'oiseaux ou de chevaux.

On ne rencontre pas que Manannan sur les routes de l'Autre monde. Un récit plus christianisé et tardif évoque la navigation des Hui Corra<sup>18</sup>, trois frères dont la naissance serait la conséquence d'un pacte passé avec le diable, traduisons les dieux du paganisme. Les trois héros se comportent en brigands, tuent des clercs et brûlent des églises. Mais ils se repentent, se convertissent et partent en pèlerinage sur la mer pour chercher le ciel et l'enfer. Au cours

<sup>17</sup> Ch.-J. Guyonvarc'h en a publié une traduction française dans *Ogam*, 9, 1957, pp. 304-309.

<sup>18</sup> Ed. et trad. anglaise par W. Stokes in *Revue celtique*, 14, 1893, pp. 22-69.



Le coracle, fragile vaisseau d'osier et de cuir; sur lequel les héros irlandais s'aventuraient en direction de l'Autre monde.



Les phoques ou otaries que les héros irlandais s'aventurant sur l'océan rencontraient sur les routes de l'Autre monde.

de leurs pérégrinations, ils rencontrent une série de personnages qui sont des anciens dieux, même si leur nom n'est jamais prononcé. Deux d'entre eux semblent souffrir de confusion. L'un est un énorme géant tenant dans sa main un bâton de fer aussi large que l'arbre d'un moulin, ce qui évoque clairement le Dagda, mais il porte sur le dos un fagot de bois de chauffage, ce qui rappelle Oghma. Il est couvert de suie ; des lacs de feu sortent de son gosier et son fagot est perpétuellement en feu. Réduit au sort d'un misérable condamné aux enfers, il explique son supplice par une définition qui renvoie à Oghma : *Chaque dimanche, j'avais l'habitude de transporter sur mon dos un fagot de bois de chauffage et ceci est le châtiment qui m'est infligé.* Le Dagda est lui-même apparu un peu plus haut sous les traits d'un gros meunier bourru, rude, tanné, noir et hideux. Là encore, certains de ces adjectifs pourraient évoquer son frère Oghma, mais son équipement d'une fourche qui lui sert à jeter toute l'avarice du monde, notamment bijoux et vaches, dans la bouche du moulin rend là aussi l'identification au Dagda évidente. Les Hui Corra découvrent une île pleine d'hommes gémissant parce que de grands oiseaux noirs avec des becs et des griffes de feu les mutilent et les brûlent. Ils se définissent comme des forgerons et des bronziers malhonnêtes ayant encouru leurs peines pour leur mauvais ouvrage. Là encore, il n'est pas très difficile de découvrir Goibniu et Credne derrière ces malheureux artisans. Les navigateurs croisent aussi un énorme cavalier qui pose un peu plus de difficulté. Fréquemment submergé par les vagues, il chevauche un cheval de feu et déclare pour expliquer ses malheurs : *Je volai le cheval d'un de mes frères et je le montai un dimanche, et j'en suis puni en ayant continuellement un cheval de feu entre les jambes, et c'est le châtiment de toute personne qui chevauche le dimanche.* Derrière le prétexte de la non-sanctification du dimanche, il y a de nouveau un élément de définition d'une ancienne

divinité païenne, qui consiste dans le vol d'un cheval. On pourrait penser en voyant ce cavalier marin à Manannan Mac Lir, le Neptune insulaire que le fils de Fébal a croisé sur la mer ; mais, sans doute sous l'influence de son collègue gréco-romain, il se déplace plutôt sur un char. Il faut plutôt comprendre que ce cheval représente la reine qui apporte la souveraineté comme la Macha irlandaise qui court plus vite que les chevaux du roi, la Rigantona galloise condamnée à porter les visiteurs sur son dos ou l'Epona gauloise représentée en cavalière. Dans ce cas, il faudrait sans doute penser à Lugh qui arrache la royauté divine à Nuada, le dieu-roi disqualifié par la perte de son bras. Lugh est d'ailleurs un des rares dieux irlandais à posséder un cheval : l'Unique branche de Manannan que ce dernier lui a prêté.

Il est moins sûr que l'oiseau qu'ils ont rencontré auparavant volant au sein d'une grande troupe de ses congénères « de beaucoup de couleurs » soit aussi une ancienne divinité. Elle porte elle-même trois belles rayures de couleur sur la poitrine pour témoigner de ses trois visites à un homme dont elle était la femme, qui tomba malade et qu'elle abandonna. Elle semble donc être une de ces fées-oiseaux tentatrices qui provoquent la maladie d'amour. Et elle sait que les oiseaux que les Hui Corra viennent d'observer sont des âmes qui sortent de l'enfer le dimanche.

(à suivre)

## CALENDRIER DES PUBLICATIONS DU PETIT TRAITÉ DE MYTHOLOGIE CELTIQUE

### PARTIE 1 LES MATÉRIAUX

Chapitre 2 Février 2018

Chapitre 3 Avril 2018

Chapitre 4 Juin 2018

Chapitre 5 Juillet 2018



Chapitre 6 Octobre 2018  
Chapitre 7 Novembre 2018  
Chapitre 8 Janvier 2019  
Chapitre 9 Février 2019

PARTIE 2 LE BESTIAIRE en 2019



*Derynane sur les côtes de la péninsule d'Iveragh dans le Kerry, au sud-ouest de l'Irlande : un point de départ vers l'Autre monde.*