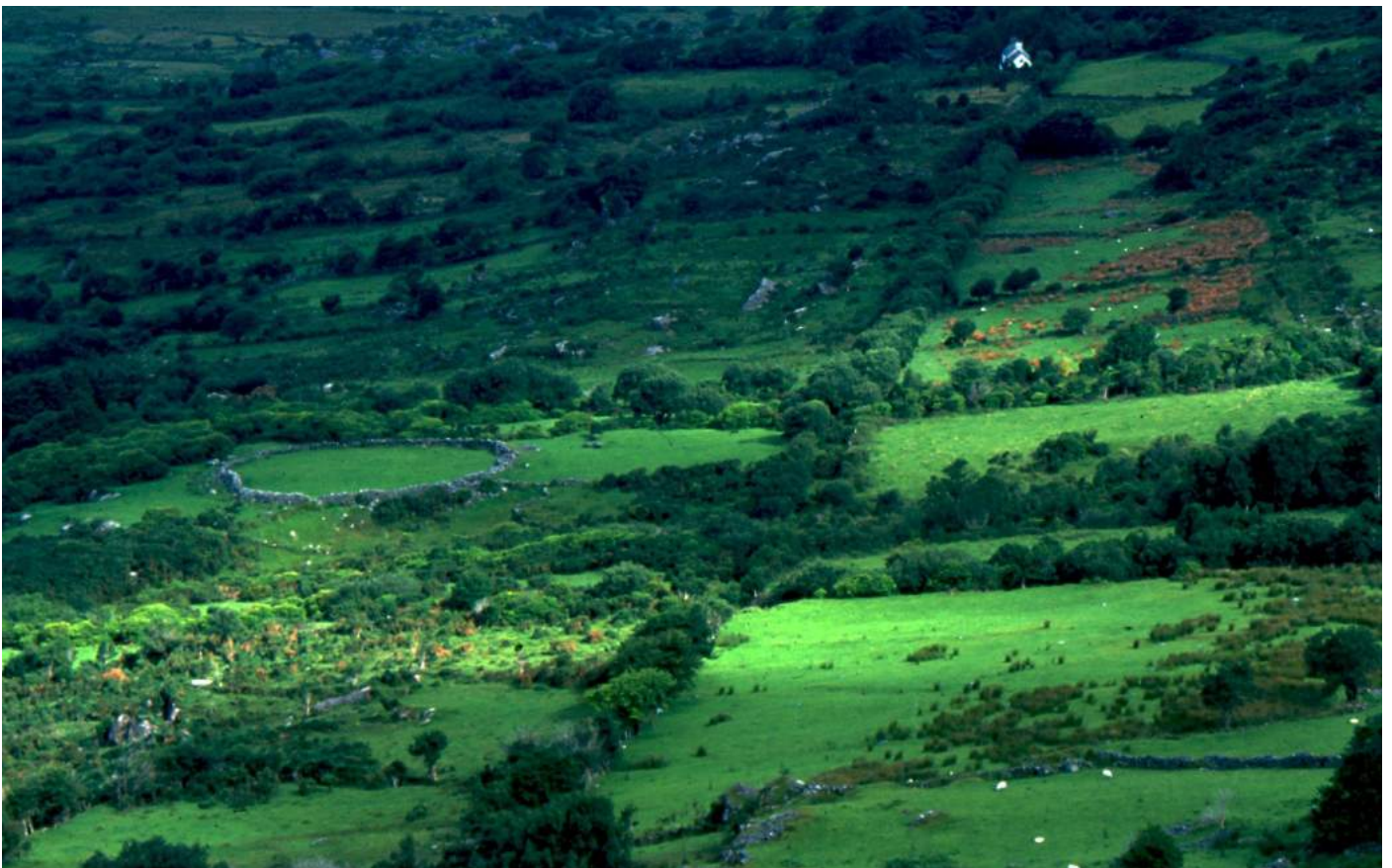


# **PETIT TRAITÉ DE MYTHOLOGIE CELTIQUE**

## **PARTIE 1 : LES MATÉRIAUX**

### **CHAPITRE 2 : MYTHES HÉROÏQUES D'IRLANDE**

**Bernard ROBREAU**



*Bocage de la péninsule de Beara avec enceinte défensive à gauche.*

*Tous les clichés sont de B. Robreau*

## CHAPITRE 2 : MYTHES HÉROÏQUES D'IRLANDE

Françoise Le Roux avait contesté la répartition des textes irlandais en divers cycles dits mythologiques, épiques ou ossianiques parce que *la mythologie (y) existe partout à l'état diffus ou concentré*, et notamment *le cycle épique d'Ulster est ainsi tout entier exprimé en schèmes ou en scénarios religieux*<sup>1</sup>. Au-delà de ce qu'on qualifie fréquemment de cycle mythologique, de très nombreux autres récits irlandais tournent autour de héros, le plus souvent des rois ou des guerriers. Il s'agit donc à proprement parler plutôt d'épopées (souvent peu élaborées du point de vue de la stylistique littéraire qui se concentre sur la poésie) que de mythes. Mais nous savons depuis les travaux de Dumézil<sup>2</sup> que, au moins chez les peuples indo-européens, l'épopée se nourrit fréquemment de la mythologie et que le destin des héros s'inspire alors de celui de personnages plus strictement mythologiques. Cette filiation est souvent indiquée par une relation plus ou moins explicite. Ainsi Cuchulainn compte Lugh parmi ses trois pères et Finn est présenté comme fils d'un Cumhail que l'on a rapproché d'un Mars Camulos connu par l'épigraphie gallo-romaine, et petit-fils de Nuadh à la main d'argent, le dieu roi irlandais au bras coupé. De même le roi Mongan (que nous laisserons ici de côté) est censé avoir Manannan pour père. On verra aussi qu'à défaut de généalogie parlante, le roi Conaire ou Curoi adopte un comportement évoquant le Dagda...

### Cuchulainn<sup>3</sup>

Fintan savait que la bataille est au nord, et Cuchulainn, le roi des guerriers d'Irlande, le champion paradigmatique, est logiquement un Ulate,

1 « La mort de Cuchulainn. Commentaire de texte », *Ogam*, 18, 1966, p. 365.

2 Voir particulièrement les trois volumes de *Mythe et épopée* publiés de 1968 à 1973 chez Gallimard.

3 Les textes essentiels concernant Cuchulainn ont été traduits en français par Ch.-J. Guyonvarc'h à qui nous renvoyons aussi pour les éditions. Citons particulièrement : *La conception de Cuchulainn* (versions 1 et 2) in *Ogam*, 17, 1965, pp. 362-391 avec commentaire exégétique de F. Le Roux, pp. 393-410 ; *La Razzia des vaches de Cooley* (version du *Lebor na hUidre*), *Ogam*, 15, 1963, pp.139-160, 265-288, 393-412, et *Ogam*, 16, 1964, pp. 225-230 et 463-470 ; *La Courtise d'Emer* (version A), *Ogam*, 11, 1959, pp. 413-423 ; *La maladie de Cuchulainn et l'unique jalousie d'Emer*, *Ogam*, 10, 1958, pp. 285-310 ; *La mort du fils unique du fils d'Aífe*, *Ogam*, 9, 1957 ; *La mort de Cuchulainn*, version A, *Ogam*, 18, 1966, pp. 343-364, avec commentaire de F. Le Roux, pp. 365-399, et version B, *Ogam*, 13, 1961 pp. 507-520 et 14, 1962, pp. 493-524.

un héros de la province du nord. Il joue notamment un rôle essentiel dans *La razzia des vaches de Cooley*, la grande épopée ulate. Sa conception a été l'objet de deux versions. Dans la première, probablement la plus archaïque, une bande d'oiseaux dévaste la plaine d'Emain Macha. Le roi Conchobar et sa sœur Deichtine (Dechtire dans l'autre version), qui lui sert de cocher, se lancent à leur poursuite. A la nuit, il tombe une grande neige et ils se réfugient dans une maison où ils sont nourris et abreuvés généreusement. La femme de l'hôte était dans les douleurs de l'enfantement et Deichtine va vers elle. La même nuit que le fils de l'hôtesse, il naquit deux poulains. Mais au matin, il n'y avait plus de maison, ni d'oiseaux, seulement l'enfant qui fut élevé par Deichtine à Emain Macha jusqu'à sa petite enfance, et les poulains que l'on donna comme jouets à l'enfant. L'enfant mourut et sa mère adoptive en eut grand chagrin. Alors qu'elle revenait de la lamentation, un petit animal sauta dans sa bouche avec la boisson qu'elle absorba. Cette nuit-là, elle vit en rêve Lugh, fils d'Ethne, venir à elle et lui dire qu'elle était enceinte de lui car c'était lui qui l'avait amenée vers sa maison. On s'inquiéta beaucoup de la grossesse de Deichtine car elle n'avait pas de mari et l'on craignit que le père fût Conchobar qui, dans son ivresse, avait dormi avec sa sœur. On la maria donc avec Sualtam et quand elle alla avec lui, elle rejeta ce qu'elle avait dans son sein et fut vierge. Mais elle retomba immédiatement enceinte, donnant bientôt le jour à un enfant appelé Setanta.

Les deux poulains sont les deux chevaux merveilleux de Cuchulainn qui, à la mort du héros, retourneront dans l'Au-delà, la maison est une des résidences féériques, au croisement de notre monde terrestre et de l'Autre, appartenant aux dieux d'Irlande, et les oiseaux dévastateurs sont des messagères de l'Au-delà, des femmes mythiques au premier rang desquelles figure Deichtine. D'ailleurs la seconde version fait s'enfuir la sœur de Conchobar en compagnie de cinquante jeunes filles et on les chercha trois ans en vain avant qu'elles reviennent sous la forme d'oiseaux dévastant la plaine d'Emain. Les Ulates les pourchassent et sont attirés dans une maison où se trouvent les fugitives. Conchobar est averti de l'existence d'une maison où se trouvent une reine gracieuse et de belles femmes sans qu'on lui dise qu'il s'agit de sa sœur et de ses suivantes. Il exige, puisque cette maison est sur ses terres, de coucher avec la femme, laquelle lui explique qu'elle est en mal d'enfant. Conchobar lui donne donc un délai. Au matin, on trouve l'enfant sur le giron du roi d'Ulster et on lui apprend qu'il s'agit du fils de sa sœur.

Les efforts maladroits du second transcritteur, si l'arrangement n'est pas antérieur à sa rédaction, visent à gommer l'inceste royal, motif traditionnel mal compris en des temps de morale chrétienne. Autant qu'Ethne, Deichtine est la déesse souveraine, personnification du pays et mère des dieux. Et la naissance de deux poulains n'est pas inattendue dans une plaine qui porte le nom de Macha, une ancienne déesse que le roi Conchobar aurait forcée à courir contre ses chevaux et qui maudit les Ulates en accouchant de deux jumeaux au moment où elle achevait sa course victorieusement<sup>4</sup>. Quant à Setanta, le futur Cuchulainn, il est donc engendré trois fois, par Lugh qui visite Deichtine en rêve, par Conchobar en tant que représentant terrestre de Lugh, et enfin par son père nourricier Sualtam.

Un héros doté d'une aussi merveilleuse naissance ne pouvait que grandir rapidement et accomplir précocement des exploits. *La razzia des vaches de Cooley* nous apprend qu'à cinq ans déjà, il alla partager les jeux guerriers des garçons d'Emain Macha, et jouant du poing seul contre cent-cinquante, il en tua le tiers. Une autre fois, il vint à bout du chien, qui avait la force de cent hommes, appartenant au forgeron Culann, ce qui lui valut son nom de Cuchulainn, « le chien de Culann ». A six ans, il alla effectuer son initiation guerrière chez la sorcière Scathach et il prit les armes à sept. Au début de *La razzia des vaches de Cooley*, il n'a que dix-sept ans mais retient tout seul l'armée de quatre des cinq provinces d'Irlande car les Ulates, affaiblis par la malédiction de Macha, sont hors d'état de lui prêter main-forte. Cette précocité est probablement toute mythique et lui vient de son père divin puisque le *Mabinogi* dit de Lleu, l'équivalent gallois de Lugh, qu'à quatre ans il était aussi développé qu'un enfant de huit. Et Cuchulainn répond parfaitement à la définition de Lugh comme dieu jeune et beau<sup>5</sup>.

Le lien avec un forgeron n'est pas non plus inattendu car Goibniu est en Irlande le dieu le plus proche de Lugh, considéré comme son frère et son plus proche collaborateur (celui qui lui fournit la balle de fronde incandescente qui aveuglera Balor) lors de la seconde bataille de Mag Tured. Il revient aussi à propos de soufflets dans un texte que l'on peut considérer comme le récit de l'initiation guerrière de Cuchulainn : *La courtise d'Emer*. L'aubergiste Forgall Manach ne voit pas d'un bon œil la rencontre de sa fille Emer et de Cuchulainn. Il va voir Conchobar à Emain Macha et incite le jeune héros à partir pour l'Écosse

chez Domnall dans l'espoir qu'il n'en reviendra pas. Là, Cuchulainn apprend à se tenir sur une pierre percée d'un trou et à souffler dans des soufflets carrés jusqu'à ce que ses pieds deviennent verts ou noirs et aussi à se tenir sur une pointe de lance. La fille de Domnall, qui s'appelle « Grande main » tombe amoureuse de lui, mais il la repousse car elle a les pieds tournés et les talons devant, un motif que nous reverrons plus tard et aussi à propos de Lleu, le Lugh gallois. Il va ensuite chez la sorcière Scathach et en chemin doit affronter des visions (l'image d'Emain Macha qui fait renoncer ses deux compagnons de voyage ulates, celle d'un lion qui l'attaque). Dans une autre version plus longue<sup>6</sup>, il doit aussi franchir le Pont de la falaise que seul peut traverser un homme à la valeur accomplie et y parvient après trois essais infructueux en effectuant le saut du saumon. Uathach (« Terrible »), la fille de Scathach, en tombe amoureuse et se déguise en valet pour lui servir à manger. Il lui brise un doigt, ce qui ne l'empêche pas de lui expliquer comment obtenir de sa mère un apprentissage guerrier complet. Scathach, qui vient d'entrer en guerre contre le peuple d'Aîfe, drogue Cuchulainn pour l'empêcher de participer au combat afin qu'il ne lui arrive pas malheur, mais le breuvage qui aurait fait dormir tout autre une journée entière ne fait effet qu'une heure sur lui, ce qui rappelle un épisode de la seconde bataille de Mag Tured où on lie Lugh avec des chaînes pour qu'il ne participe pas au combat mais où il parvient néanmoins à se libérer. Il vient à bout d'Aîfe et lui extorque trois souhaits dont celui de lui donner un fils. Au retour chez Scatach, il rencontre sur un sentier étroit le long d'une falaise une vieille femme borgne de l'œil gauche, vraisemblablement une sorcière<sup>7</sup>, qui lui enjoint de ne pas se tenir devant lui. Il se laisse tomber, les ongles des pieds seulement accrochés au sentier. La femme lui frappe dessus avec son orteil pour le précipiter mais il effectue à nouveau le saut du saumon, un tour guerrier qui lui permet de se retrouver sur le rocher et de couper la tête de son adversaire. Ce dernier épisode semble inclure une mutilation initiatique (une phalange de pied coupée, symétrique du doigt brisé de Uathach ?) car Cuchulainn doit ensuite attendre le temps de sa guérison avant de retourner en Irlande. Et après les épisodes de la razzia de Cooley, il vient au château de Forgall Manach, saute par dessus les trois palissades, frappe trois coups tuant à chaque fois huit

6 Voir K. Meyer, « The Wooing of Emer by Cù Chulainn », 67-68, in *Archeological Review*, 1888, p. 299.

7 Lugh sait aussi se transformer en sorcière dotée d'un seul œil, d'un seul bras et d'une seule jambe, dans la seconde bataille de Mag Tured. Mais vu la fin de l'épisode, il paraît difficile d'en voir ici une manifestation, même en maître d'initiation dont le rôle semble joué par Domnall et surtout Scatach.

4 Voir Vernam Hull, « Noinden Ulad : the debility of the Ulidians », *Celtica*, 8, 1968, pp. 1-42.

5 Voir B. Sergent, *Celtes et Grecs*, II, *Le Livre des dieux*, 2004, p. 36.



hommes de chaque neuvaine et épargnant ainsi les trois frères d'Emer. Il s'empare d'Emer, de sa sœur de lait et de leurs deux poids d'or, saute à nouveau les trois enceintes avec les deux filles et les ramène à Emain Macha.

Alba ou l'Écosse de Domnall et Scathach, parfois confondue avec la Scythie (pour Scotie), est une localisation conventionnelle qui signifie (de même que l'épreuve du pont qu'il faut franchir pour arriver chez Scathach) que cette initiation s'effectue dans un Autre Monde, en partie en rêve. Le rôle des femmes (Grande Main, la fille de Domnall ; Terrible dont il brise un doigt ; Aife dont il obtient un fils) et particulièrement celui de Scatach y est important mais cette initiation paraît moins guerrière que magique et elle paraît conditionner le mariage (ici par le rapt d'Emer). La notion de l'apprentissage préalable d'un langage secret revient aussi à plusieurs reprises. Ainsi lors de sa première rencontre avec Emer, ils échangent dans une conversation mêlée de mots savants si bien que les autres ne les comprennent pas. Plus loin, sur le chemin de la maison de Scathach, il rencontre une jeune fille qui avait appris avec lui le beau langage chez Ulbecan (ou Wulfkin le Saxon). L'aventure se rapproche un peu d'un voyage chamanique dans l'Autre Monde, notamment par le passage chez un forgeron, l'aide de femmes, l'enseignement de Scathach qui s'effectue près d'un if sous lequel elle dort, l'apprentissage d'un langage secret, la boisson qui endort<sup>8</sup>...

Mais la grande affaire de Cuchulainn, pourrait-on dire, c'est *La razzia des vaches de Cooley*, cette longue épopée guerrière où il joue un rôle essentiel, défendant tout seul la province d'Ulster contre l'armée des quatre autres provinces rassemblée par Medb et Ailill pour capturer un taureau merveilleux. Le personnage de la reine Medb (« L'enivrante ») a été étudié par G. Dumézil qui a mis en évidence son caractère d'incarnation de la souveraineté (*Je n'ai jamais été sans un homme dans l'ombre de l'autre*) en se donnant à qui elle veut et en n'acceptant qu'un homme « sans jalousie, sans crainte, sans avarice ». Elle entend profiter de la période de Samain où, du fait de la malédiction de Macha, le roi Conchobar et les guerriers ulates sont sans force. Seuls Cuchulainn (à cause de son jeune âge ou de son origine divine ?) et son père Sualtam (parce qu'il est d'origine étrangère, ce qui lui vaut peut-être de transmettre son privilège à son fils Cuchulainn) échappent à cette faiblesse. Le prodigieux jeune garçon constitue donc le dernier rempart de l'Ulster en cette occasion.

Il commence par arrêter l'armée ennemie en

<sup>8</sup> Voir B. Robreau, « Les Celtes et le chamanisme », *Ollodagos*, 22, 2008, pp. 188-200.



*Ardmore. Pierre ogamique près de l'église de Saint-Déclan.*

plaçant sur un pilier un collet d'osier sur lequel il a écrit en ogams de ne pas passer outre et s'en va à un rendez-vous de femme avec sa concubine Fedelm. Medb n'ose pas aller plus loin et une grande neige tombe sur eux, jusqu'aux ceintures des hommes et aux roues des chars. Revenant le lendemain, Cuchulainn effectue grâce à ses dons, magiques (*J'ai trois triomphes : le triomphe de l'œil, de l'intelligence et du calcul*) un dénombrement de l'armée ennemie. Puis il vient au gué, tranche la fourche d'un arbre d'un coup d'épée, la lance au milieu pour qu'aucun char ne pût passer, abat deux guerriers et leurs cochers qui arrivent et accroche les quatre têtes aux quatre extrémités de la fourche. L'épisode se répète à Mag Mucceda où le jeune garçon coupe un chêne devant l'armée ennemie et inscrit des ogams sur son flanc pour que personne ne passe outre avant qu'un guerrier fit le saut avec un char. Fraech vient avec neuf hommes au gué où Cuchulainn se lave. Ils luttent dans l'eau et Fraech est noyé. Il s'ensuit un grand nombre de combats où le Chien est toujours vainqueur (meurtre d'Orlam dont le cocher est obligé de rapporter la tête coupée dans son camp, meurtre des trois fils de Garach, de

Lethan, de Cron et Coemdele et de 144 rois). À Ath Cruinn, il tue les Mane, les fils d'Ailill et Medb, et trente cavaliers de l'escorte s'y noyèrent, sans compter deux fois seize guerriers qu'il enfonça sous l'eau. À Ath Duirn, il en tue trente autres. Finalement une convention est conclue, à savoir qu'au gué où se tiendront les combats on ne lui opposera qu'un adversaire chaque jour et que les troupeaux ne seront enlevés ni de jour, ni de nuit, s'il lui arrive l'aide des Ulates. *Il vaut mieux pour nous, dit Ailill, un homme chaque jour que cent (qu'il tue de sa fronde) chaque nuit.*

Le défilé des combats reprend. Cuchulainn frappe Etarcomol sur le sommet de la tête et le coupe jusqu'à l'ombilic. Nadcrantail réclame la princesse Findabair pour prix de son affrontement avec le héros ulate. Il vient avec neuf épieux que Cuchulainn esquive et finit la tête coupée avant que ses quatre quartiers ne tombent à terre. Le Chien tue le satiriste Redg qui lui réclame sa lance, en lui transperçant la tête de l'arme demandée. On n'en finirait pas de décrire et de dénombrer les combats qui suivent. Il ne faut cependant pas oublier ceux avec la Morrigan, c'est-à-dire la grande déesse guerrière et souveraine. Celle-ci promet de le tuer en prenant successivement la forme d'une anguille qui se nouera autour de ses jambes dans le gué pour le faire tomber et le noyer, d'une louve grise et d'une génisse blanche à oreilles rouges qui pousseront le bétail contre lui dans le gué et les eaux. À chaque fois, il rétorque qu'il prendra l'anguille entre ses orteils pour lui briser les côtes, qu'il crèvera d'une pierre de fronde l'œil de la louve ou brisera la jambe de la génisse. Mais trompé un peu plus loin par la ruse de la déesse qui se transforme en une vieille femme aveugle et paralytique trayant une vache à trois pis, il lui adresse les trois paroles de bénédiction qui permettent à la déesse de guérir.

Dans la version longue de la *Courtise d'Emer*, la fille a mis une condition étrange à leur mariage, à savoir qu'il soit capable de ne pas dormir de Samain à Beltaine. C'est pourtant presque ce qui se produit car, dans la version du *Livre jaune de Lecan*, Sualtam rapporte vers la fin de *La razzia des vaches de Cooley* qu'il y a trois mois d'hiver que le héros se bat seul et qu'il a reçu d'innombrables blessures. *Ce que chante Sualtam est vrai, dit Conchobar, car depuis le lundi de la nuit de Samain jusqu'au lundi de la nuit d'Imbolc, il a été à cette veille.* Le *Lebor na hUidre* confirme en allongeant un peu la durée jusqu'au vendredi d'Imbolc, le jour de Vénus remplaçant celui de la lune. A peine avait-il dormi *un peu sur sa lance après le milieu du jour, la tête sur le poing, le poing sur la lance, la lance sur le genou, mais il frappait, il tuait,*



*L'Irlande des héros. Le fort circulaire de Staigue dans le Kerry. Il date de l'âge du fer mais semble avoir été reconstruit au IV<sup>e</sup> siècle ap. J.-C.*



*il attaquait et il massacrait les quatre cinquièmes de l'Irlande durant tout ce temps.* Cuchulainn est alors installé au tumulus de Lerga dans la plaine de Muirthemne. Un homme beau et grand, jeune, portant un manteau vert, une lance à cinq pointes et un javelot dentelé, survient et se présente comme étant Lugh, *son père des sidhe*. Les blessures du héros sont graves mais il est plongé dans un lourd sommeil pendant trois jours et trois nuits où le dieu combat à la place de son fils les armées ennemies. Il mit aussi des herbes et des plantes de santé, et des charmes de guérison sur les blessures du héros qui se rétablit dans son sommeil sans remarquer quoi que ce soit. C'est alors qu'intervient un morceau que l'on appelle le *Carpat serda*<sup>9</sup> (« Le char à faux »). Cuchulainn, épuisé par la longue veille et les blessures est alors, pourrait-on dire, à son niveau le plus bas. L'atmosphère est des plus sinistres, *les démons, les fantômes et les mauvais esprits criaient devant, dessus, tout autour de lui*, des nuées de poison et des étincelles de feu s'élèvent au-dessus de sa tête. *Il fit un retournement de fureur de*

9 Voir M.-L. Sjoestedt-Jonval, « La légende de Cuchulainn et les monnaies gauloises », *Études celtiques*, I, 1936, pp. 10-11.



son corps à l'intérieur de sa peau : ses pieds, ses tibias et ses genoux vinrent se placer derrière lui ; ses talons, ses mollets et ses fesses vinrent se placer devant. En même temps, ses cheveux se hérissent, un de ses yeux disparaît presque en se réduisant à la taille du chas d'une aiguille alors que l'autre s'agrandit exagérément, et la lune du héros sort de son crâne.

Il faut insister sur la date d'Imbolc, une des quatre dates principales du calendrier irlandais, conventionnellement placée au début février, à mi-distance de Samain et de Beltaine, symétriquement à Lugnasad, la grande fête de Lug, vers le début août, au milieu de la moitié claire et chaude de l'année. Au contraire Imbolc occupe le milieu de la saison froide et obscure, lunaire et féminine de surcroît puisqu'il semble que ce soit la Sainte-Brigide qui lui ait succédé dans les temps chrétiens. Fils de Lugh, Cuchulainn ne peut être qu'au plus bas à cette occasion et c'est à ce moment qu'il a le plus besoin de son divin protecteur qui patronne la moitié chaude et claire, masculine et solaire de l'année. Le retournement de Cuchulainn est donc cosmique. Il accompagne le cycle annuel du temps et des saisons, intervenant au moment le plus froid de l'année, celui où l'influence féminine et lunaire est la plus puissante. Ce retournement est aussi un tournant dans l'économie de la bataille puisque c'est le signal de l'arrivée du secours. Les avertissements de Sualtam ont été entendus et l'armée ulate se met en route pour prêter main-forte à Cuchulainn. Les alliés de Medb lui font bientôt défection. *C'est au milieu du jour, c'est-à-dire quand le soleil est au plus chaud, que Cuchulainn alla à la bataille. Comme le soleil allait dans le feuillage des arbres, c'est alors qu'il défit la dernière troupe si bien qu'il ne reste au char qu'une poignée de montants à la caisse et une poignée de rayons à la roue.*

Ayant accompli son destin épique, et même s'il participe à beaucoup d'autres aventures (*L'ivresse des Ulates, Le festin de Bricriu...*), Cuchulainn ne tardera pas à mourir. Auparavant comme nous l'avons déjà dit, il enlèvera et épousera Emer. Mais leur félicité sera de courte durée. Un jour, au temps de Samain, des oiseaux apparaissent sur un lac près d'Emain Macha. Il tombe malade et apprend que sa guérison dépend de deux femmes-oiseaux de l'Autre Monde. L'une est Libane, la messagère de la seconde, Fand « l'hirondelle », épouse délaissée du dieu Manannan. Cette dernière lui donne son amour s'il veut bien aider le roi Labraid, le mari de Libane, contre ses ennemis. Malgré la jalousie d'Emer, il finit par partir pour Mag Mell, cette terre de l'éternelle jeunesse, et reste un mois avec Fand. Mais finalement l'emprise

d'Emer est la plus forte. Cuchulainn abandonne Fand que Manannan vient rechercher. Le dieu agite son manteau entre Fand et le héros ulate pour qu'ils ne se rencontrent plus jamais et on fait boire le breuvage d'oubli de sa jalousie à Emer. Tout semble rentrer dans l'ordre mais on peut aussi prendre l'aventure dans le sens d'un avertissement. La tentatrice de l'Autre Monde est venue appeler le héros dont le destin est en marche depuis qu'il a refusé les avances de la Morrigan, alias la Bodb, la déesse du combat et de la mort, qui décide du moment de sa fin.

*La mort de Cuchulainn* possède aussi plusieurs versions. La version B ajoute au début une explication d'apparence plus humaine (trompeuse puisque que Medb est comme la Morrigan une personnification de la souveraineté) en confiant à la reine Medb la formation et le rassemblement des ennemis du héros, Erc, fils de Caipre, Lugaid, le fils de Curoi mac Dare et les démoniaques sorciers que sont les enfants de Calatin, un magicien tué par le héros ulate lors de la razzia de Cooley. Mais les deux variantes se ressemblent beaucoup, ne serait-ce que par leur scénario qui repose sur une mécanique impitoyable. Comme pour *La razzia des vaches de Cooley*, l'affaire démarre au moment où la malédiction de Macha tombe sur les Ulates. Les trois Bodb, les filles de Calatin, déclenchent alors leur offensive en poussant d'odieus cris druidiques et en créant des armées illusoires avec des digitales et des feuilles de chêne. Les signes de son trépas se multiplient que le héros comprend clairement : la fibule de son manteau tombe quand il se lève et passe à travers son pied ; ses chevaux s'enfuient devant lui et des larmes sombres comme du sang coulent des yeux du Gris de Macha qui, de surcroît, tourne à gauche (côté sinistre) devant lui. La version A ajoute que son char a été brisé la nuit précédente par la Morrigan. Intervient alors un épisode décisif, sa rencontre avec les trois sorcières qu'il trouve en train de faire cuire un chien sur des broches de sorbier. Or c'est un interdit pour lui que de passer devant un foyer sans consommer la nourriture qu'on lui présente et, puisqu'il porte le nom de Chien de Culann, cela en était un autre pour lui que de manger de la chair d'un chien. Il ne peut éviter le piège tendu par les filles de Calatin et sent que sa force le quitte. D'un javelot, Lugaid tue le cocher du héros et Erc atteint le Gris de Macha. Le troisième javelot transperce Cuchulainn entre les reins et le nombril. Le second cheval du héros retourne se jeter dans le Lac Noir d'où il était venu, si bien que l'eau se mit à bouillonner. Le guerrier ulate qui a ramassé ses entrailles s'adosse à un pilier de pierre qu'il entoure de sa ceinture pour mourir debout. Bien que le Gris de





*Dun Aengus sur l'île d'Inishmore aux îles d'Aran. La forteresse porte le nom d'un dieu (Aengus ou Aonghus, alias le Mac Oc, fils du Dagda). Elle comporte une quadruple enceinte enserrant 6 ha et remontant à l'âge du fer, voire à celui du bronze pour certains éléments. Au premier plan, ci-dessus, les chevaux de frise situés en avant de la troisième enceinte. Depuis ce fort, la vue embrasse 120 km de côtes. Ci-dessous, la vue vers l'intérieur de l'île.*





Macha soit blessé, il effectue encore trois charges pour le protéger tant que son âme serait là et que la lumière du héros surgirait de son front, tuant 50 hommes de ses dents et 30 par chacun de ses sabots. Lugaid lui coupa la tête mais l'épée de Cuchulainn tomba de sa main et coupa le bras droit de son meurtrier qui s'en vengea en faisant de même au héros ulate. Le motif est bien sûr un rappel de la mésaventure de Nuada lors de la première bataille de Mag Tured et il est repris dans le combat final où Conall Cernach venge Cuchulainn. Lugaid demande en effet à son adversaire de n'employer contre lui qu'un seul bras et il accepte de se faire lier la main au côté par des cordes. Aucun ne l'emporta sur l'autre mais Conall finit par faire appel à son cheval, le Rouge de rosée qui avait une tête de chien et qui vint arracher le flanc de Lugaid si bien que ses entrailles tombèrent sur ses pieds. Conall lui coupa la tête et cette dernière, ultime clin d'œil à la seconde bataille de Mag Tured, oubliée sur une pierre la fit fondre à l'instar de la tête de Balor coupée par Lugh.

Même si la correspondance n'est pas exacte (Lugaid ne peut être à la fois Nuada et Balor qu'il imite), il est évident ici que l'épopée ulate fait plus que se souvenir des récits plus proprement mythologiques. M.-L. Sjoestedt-Jonval<sup>10</sup> a aussi fait remarquer que Cuchulainn se distingue des autres héros du cycle d'Ulster par son armement. Il est ainsi le seul à se servir de la fronde, du javelot-sac, et du char à faux. La fronde rappelle très évidemment Lugh dont le principal exploit consiste à vaincre Balor par une balle de fronde. Le javelot-sac est une arme de jet quasi imparable, ce qui le rapproche du talisman caractéristique de Lugh, une lance à laquelle personne n'échappe. Le char à faux est assez mystérieux mais, d'une part, nous avons vu que son apparition survient juste après la visite faite par Lugh à son fils à un moment particulier du calendrier rituel, et d'autre part, on peut observer que, lors de la seconde bataille de Mag Tured où tous les combattants s'affrontent à pied, il est pourtant question dans la première version des neuf chars de Lug auxquels Loch Lethgla, le poète fomoire épargné, donne leur nom. Ainsi l'armement du héros rejoint celui de son divin père.

On pourrait citer aussi le nombre neuf comme élément de correspondance. Lug a neuf chars et neuf gardiens pour l'empêcher de participer à la bataille dans la première version de *La seconde bataille de Mag Tured*<sup>11</sup>. Au moment de la conception de Cuchulainn, il se manifeste par l'arrivée d'une troupe de neuf vingtaines d'oiseaux. Pour les chasser

les Ulates attellent neuf chars. Selon *La razzia des vaches de Cooley*, Cuchulainn supplée les Ulates qui sont dans la faiblesse pendant neuf jours et il tue à cette occasion neuf hommes alors qu'il est âgé d'à peine cinq ans. Il fallait retenir le chien de Culann, auquel il se substitue et de qui il prend son nom, par trois chaînes tenues chacune par trois hommes. Lors de l'épisode du retournement et des contorsions, il prend l'équipement du cercle de Bodb, mettant sur lui vingt-sept tuniques de peaux enduites de cire, d'égales épaisseurs, qui étaient sous des cordes, des chaînes, des courroies sur sa peau blanche, pour qu'il ne perdît, ni l'esprit, ni l'entendement quand sa fureur lui viendrait... Mais il faut avouer que le chiffre neuf est après le trois et le sept pun des chiffres symboliques les plus utilisés par les Celtes.

### Curoi, fils de Dare

Curoi (« le chien du champ de bataille ») passe pour un roi du Munster. Moins connu que Cuchulainn, il n'est cependant pas sans relation avec lui, mais il s'agit de rapports conflictuels. Il participe avec les Ulates à une expédition contre les hommes de l'île de Falga où il se révèle un redoutable coupeur de têtes et où on le désigne comme « l'homme au manteau gris ». L'aventure est un succès, mais lorsqu'il s'agit de partager le butin, Conchobar et Cuchulainn ne lui donnent rien. Alors il s'empare des trois vaches du roi de l'île, passe à sa ceinture les oiseaux merveilleux qui avaient l'habitude de se tenir entre leurs oreilles, prend le chaudron du roi sur son dos et sa fille, Blathnat, sous les aisselles, et s'en va. Cuchulainn essaie de s'y opposer mais pour une fois il trouve son maître. Curoi se retourne et l'aplatit au sol, puis il lui coupe les cheveux avec son épée et lui frotte le crâne avec de la bouse de vache.

La vengeance de Cuchulainn est rapportée dans un texte nommé *La mort de Curoi* dont il existe plusieurs versions<sup>12</sup>. Il a un rendez-vous avec Blathnat qui est devenue la femme de Curoi et tous deux mettent au point leur plan. L'épouse traîtresse vide la résidence de son mari en le persuadant de construire une nouvelle forteresse pour laquelle les gens de son clan s'en vont chercher des chênes et des pierres, puis après avoir prévenu son amant en versant le lait des vaches dans la rivière, elle attache les cheveux de

12 Nous résumons ici la version la plus connue, celle du *Livre jaune de Lecan* publiée par R.I. Best. dans *Eriu*, 2, 1905, pp. 32-34 et traduite dans les *Ancient Irish Tales* de Cross et Slover. La première version du Ms Egerton 88, éditée et traduite par Thurneysen, « Die Sage von CuRoi », *Zeitschrift für Celtische Philologie*, 9, 1913, p. 190-196, livre des variantes substantiellement différentes.

10 *Op. cit.*, p. 49.

11 Dans la seconde version, on lui joue de la harpe à 9 cordes pour l'endormir.





Dunguaire qui tire son nom d'un roi du Connacht mort en 622. Mais le château actuel n'a été bâti que vers 1520.

son mari aux barreaux du lit pendant qu'elle le lave dans la cuve, lui prend son épée et ouvre la porte aux hommes de Cuchulainn. Curoi parvient cependant à se libérer, tuant une centaine d'hommes à coups de poings et de pieds. Mais il finit par être tué par son adversaire.

Ses rapports avec Cuchulainn paraissent meilleurs, bien qu'encore ambigus, dans le *Fled Bricrend*, « le festin de Bricriu<sup>13</sup> ». L'argument du récit tourne autour d'une confrontation entre les principaux guerriers ulates afin de savoir qui est le meilleur d'entre eux et qui, à ce titre, recevra le meilleur morceau. Curoi y apparaît comme le personnage le plus important puisque c'est lui qui sera le véritable juge de la compétition. Selon Conchobar, *il est bon, juste, ne dit pas de mensonge, habile de ses mains comme un héros, aussi important qu'un haut roi*. Cuchulainn et ses deux principaux concurrents au titre, Loegaire et Conall Cernach, attellent aussitôt leurs chars pour se rendre chez lui. Mais en cours d'une route, ils rencontrent d'abord un brouillard druidique qui les égare, puis un géant à la laide apparence. Il est horrible et fort avec de gros tendons et de larges épaules, les yeux comme des sacs, le sourcil broussailleux, la face hérissée. Il est hardi, audacieux et grossier, vêtu de vieilles chaussures de peau non tannée, en lambeaux, d'une sorte d'enveloppe gris-brun sous une tunique

qui ne descendait qu'au bas de la courbe de ses fesses. Et il porte sur le dos une grosse massue aussi lourde qu'une meule de moulin.

Il s'agit selon toute probabilité d'une description de Curoi lui-même car ce dernier n'est pas présent lorsque les trois héros arrivent à sa forteresse. La suite du récit ne laisse d'ailleurs aucun doute. Sachant qu'ils viendraient, le maître des lieux a laissé des instructions à sa femme, notamment que chacun des héros monte successivement la garde. Mais le château de Curoi est un château merveilleux sur lequel son propriétaire jetait un sort chaque nuit si bien qu'il tournait aussi rapidement qu'une meule et que son entrée ne pouvait être découverte après le coucher du soleil. La première nuit, c'est Loegaire qui prend la garde et il voit un énorme et laid géant s'approcher depuis la mer, les mains pleines de chênes qu'il lance en sa direction. Puis son énorme main s'allonge et vient saisir Loegaire et le moudre entre ses deux paumes avant de le jeter à demi mort par-dessus le mur du château jusqu'à ce qu'il tombe dans les ordures du fossé.

La même mésaventure survient ensuite à Conall Cernach, puis c'est au tour de Cuchulainn de monter la garde. Il entend des bruits et des cris terrifiants puis doit affronter trois triades de pillards à qui il coupe les têtes après les avoir tués. Un monstre courbe haut de trente coudées sort du lac et bondit vers le château la bouche ouverte et il semblait que le palais tout entier pouvait tenir dans son gosier.

13 Nous utilisons le texte du *Livre de la vache brune* et la traduction de G. Henderson dans *Irish Text Society*, II, 1899, pp. 1-129.

Le géant lance des branches contre Cuchulainn qui réplique en lui expédiant sa lance mais aucun des deux adversaires ne parvient à toucher l'autre. Le géant étend alors sa main pour l'empoigner comme il avait fait pour les deux autres mais Cuchulainn fait le saut du saumon, tire son épée et tournoie en l'air autour du monstre jusqu'à faire de lui une roue de moulin. Il obtient ainsi par la menace qu'il lui octroie le titre de roi des héros d'Irlande, le morceau du héros et la préséance pour sa femme. Puis le monstrueux géant s'évanouit et les trois guerriers ulates voient Curoi venir à eux, portant la tête du monstre et celles des neuf pillards tués par Cuchulainn.

Un peu plus loin dans le récit, Curoi réapparaît sous les traits d'un gros rustaud vorace aux gros yeux jaunes en saillie. Sa hauteur dépasse le double de celle du plus grand des guerriers ulates et il est vêtu d'une vieille peau sous un manteau gris-brun. Il porte sur lui une énorme massue, dans la main gauche une énorme souche et dans la main droite une énorme hache dont le tranchant est si effilé qu'il pourrait couper les cheveux si le vent les poussait contre son bord. Il propose aux Ulates une épreuve de valeur, indiquant qu'il est prêt à se laisser couper la tête par son adversaire qui devra accepter la pareille le lendemain. Gros Cou, Loegaire et Conall acceptent successivement, mais après avoir vu le géant se relever, les héros se dérobent l'un après l'autre le lendemain jusqu'au tour de Cuchulainn que le rustaud traite « d'affreuse mouche ayant peur de mourir » pour lui faire accepter son défi. Le géant revient la nuit suivante et Cuchulainn accepte d'allonger son cou pour qu'il couvre tout le billot qui est trop grand :

*Alors Cuchulainn dilata son cou si bien que le pied d'un guerrier en pleine croissance aurait été ajusté entre deux de ses côtes. Il distendit son cou jusqu'à ce qu'il atteigne l'autre extrémité du billot. Le rustaud souleva sa hache jusqu'elle atteigne le toit de la Branche Rouge. Le crissement de la vieille peau qui était autour du camarade et le fracas de la hache – ses deux bras étaient levés en l'air avec toute leur puissance – étaient comme le grand bruit d'un bois agité par la tempête durant une nuit d'orage. Alors, la hache s'abattit... sur son cou, son côté émoussé vers le bas, – tous les nobles d'Ulster regardaient fixement vers eux. « O Cuchulainn, lève-toi !... De tous les guerriers d'Ulster et d'Irlande, peu importe leur courage, aucun ne peut être comparé avec toi pour la valeur, la bravoure et la sincérité.*

Il doit s'agir d'un équivalent de la fameuse massue du Dagda, qui tue par un bout et ressuscite par l'autre, puisque Curoi est toujours vivant, même après

s'être fait couper la tête (aussi bien sous l'apparence du rustaud que sous celle du monstre). Et il n'est pas étonnant de la retrouver dans les mains de Curoi car sa description montre bien qu'il possède tous les traits du grand dieu jupitérien irlandais. Le Dagda a pour talisman un grand chaudron rapporté de la ville de Murias (« la mer », dans une île au nord du monde). Curoi dispose d'un grand chaudron rapporté d'une île lointaine et c'est un géant qui sort et retourne dans la mer. Il est aussi équipé d'une énorme massue en sus de cette hache avec deux bords à l'action antagoniste. Curoi est, comme le Dagda qui fait tourner les pièces d'or dans le ventre de Crídenbel, un adepte du mouvement circulaire : son château tourne rapidement chaque nuit, sa massue est une fourche branchue aussi lourde qu'une meule de moulin, sa prise moud la tête de ses adversaires entre ses paumes et pour en venir à bout Cuchulainn doit le transformer en roue de moulin. Comme le Dagda, Curoi est vorace et grossier avec une tunique qui lui descend à la courbe des fesses. Il a comme auxiliaires outre les Trois Glaz (la couleur de la mer) et les Trois mangeurs de bœufs, les trois fils de Musique Gros Poing, ce qui nous rappelle l'épreuve musicale dans laquelle le Dagda affronte Lugh chez le roi Nuadu avant la seconde bataille de Mag Tured. N'oublions pas non plus le commentaire de Conchobar le définissant comme un personnage bon et juste. De toute manière l'identification de l'homme au manteau gris avec le Dagda est plaisamment et subtilement effectuée par le personnage de Curoi lui-même dans une autre narration. *L'ivresse des Ulates*<sup>14</sup>, qui voit l'armée d'Ulster s'égarer à la suite de Cuchulainn jusqu'en Munster, au pays de Curoi. Les deux druides de ce dernier observent les Ulates du haut des remparts, mais c'est lui-même qui identifie les différents éléments de l'armée ennemie et parmi eux, il y a un

*homme au grand œil, aux grandes cuisses, aux larges épaules, grand, immense, avec un manteau gris autour de lui. Il porte sept capuches sombres, unies, autour de lui, chacune de celles du dessus est plus courte ; chacune de celle du dessous est plus longue. Neuf hommes l'accompagnent de chaque côté. Il tient à la main une monstrueuse massue de fer, avec un bout violent et un bout aimable. Voici quels étaient ses tours et ses jeux : placer le bout violent sur la tête de chacun des neuf hommes si bien qu'il les tuait en un clin d'œil ; mettre sur eux le bout aimable si bien qu'il les ressuscitait au même instant.*

— *C'est étrange qu'est la description, dit Medb.*

<sup>14</sup> Nous utilisons la traduction de Ch.-J. Guyonvarc'h, *Ogam*, 12, pp. 489-506 et 13, pp. 343-359, 1960-61, d'après *Le livre de la vache brune* et le *Livre de Leinster*.



— C'est multiforme qu'est celui qui est dans la description, dit Curoi.

— Qu'y a-t-il ? Qui sont-ils ?, dit Ailill.

— Ce n'est pas difficile, dit Curoi, c'est le grand Dagda fils d'Eithlenn, le dieu bon des Tuatha Dé Danann. C'est pour augmenter le combat et la bataille qu'il s'est mêlé ce matin à l'armée et personne ne le voit dans cette armée<sup>15</sup>.

Il est clair que les poètes irlandais savaient parfaitement que le personnage de Curoi au manteau gris est décalqué sur un modèle divin, celui du Dagda, et que celui-ci était susceptible de prendre bien des apparences. Le rédacteur de *L'ivresse des Ulates* connaissait très bien sa mythologie irlandaise et on a d'ailleurs remarqué<sup>16</sup> que la description suivante, celle d'un certain Trigastal, le champion du roi Conchobar, qui soulève une énorme pierre que nul homme du clan Dedad (les gens de Curoi) ne pourrait bouger et qui joue d'un doigt avec un autre bloc comme s'il s'agissait d'une pomme, correspond avec celle d'Oghma, le frère du Dagda, que l'on voit jouer avec la grosse pierre dans la maison du roi Nuadu lors de la seconde bataille de Mag Tured. Une fois de plus, on comprend que la prétendue épopée irlandaise, et pas seulement celle dite du cycle d'Ulster, est en réalité plus sous-tendue par des thèmes et des motifs mythologiques que par des réalités historiques. Ce n'est pas un hasard si le mouvement qui amène Conchobar, Cuchulainn et les autres Ulates près de la forteresse de Curoi au milieu d'une nuit de beuveries dans *L'ivresse des Ulates* ressemble beaucoup à celui de Cuchulainn, Conall et Loegaire allant chez Curoi et égarés en chemin par le brouillard dans *Le festin de Bricriu*. Il s'agit d'une nuit de Samain, grande césure entre saison claire (la première partie de la nuit est étoilée) et saison obscure (une neige lourde et épaisse tombe pendant la seconde moitié, atteignant les épaules des hommes et les moyeux des chars), où se produisent toujours des faits inhabituels, signes de l'irruption de l'Autre Monde dans le nôtre (toutes les collines par lesquelles ils venaient, ils les rasaient jusqu'à en faire des vallées plates où même les forêts étaient arasées, rappelant les capacités de défricheur du Dagda dans *La Courtise d'Etain*). C'est aussi la nuit que le château de Curoi tournoie et l'on pourrait même se demander s'il ne constitue pas un reflet de la voûte céleste où les astres se déplacent en tournant tout au long de la nuit.

Mais le thème principal de *L'ivresse des Ulates*, c'est l'épisode de la maison de fer. L'aveugle Gabalglinni connaît la prophétie qui annonçait la venue des Ulates chez Curoi et il sait les préparatifs à faire dans ce cas : construire une maison de fer avec deux maisons de bois autour d'elle et une souterraine sous elle avec des fagots de bois et du charbon à brûler entassés dedans. Les gens de Curoi invitèrent le meilleur des héros d'Ulster à habiter cette maison. Et bien sûr, c'est Cuchulainn qui est choisi pour y entrer avec ses guerriers. Ils leur allument un énorme bûcher, leur servent nourriture et boisson à foison et s'esquivent en fermant la porte. Ils fixent alors sept chaînes à la maison de fer et les relient aux sept piliers qui se trouvaient sur le terre-plein à l'extérieur de la forteresse. Puis trois cinquantaines de forgerons activent le feu au-dessous et au-dessus de la maison. La fin n'est pas toujours très claire mais l'aventure se termine néanmoins par une victoire des Ulates, notamment grâce à Cuchulainn qui effectue son saut du saumon, emporte le toit et se retrouve sur le toit de l'autre maison. Cela était d'ailleurs prévisible si l'on se rappelle le modèle de *La seconde bataille de Mag Tured* où Lugh, le père de Cuchulainn, se libère des chaînes attachées à sept piliers de pierre par lesquelles on prétendait l'empêcher de participer à la bataille.

### Le roi Conaire le Grand

*La destruction de l'auberge de Da Derga*<sup>17</sup> est un récit qui concerne le Leinster. L'argument de base est la mort d'un roi selon un schéma qui sacrifie aux classiques de la tradition mythique de l'Irlande. Conaire le Grand est présenté comme un des rois suprêmes de l'île. Après un exposé de ses origines généalogiques et des circonstances de son accession au pouvoir, l'essentiel du texte est consacré à raconter comment la rupture de certains interdits aboutit à lui faire passer la nuit dans une auberge longuement décrite, pièce par pièce, avec ses occupants. Là, une attaque de pillards, pourtant éprouvés par de lourdes pertes, finit par aboutir à sa mort par décapitation, Conaire étant vaincu par une soif excessive. Ce motif, peu vraisemblable et assimilable à un charme magique, semble d'origine mythologique (son champion Mac Cecht doit collecter de l'eau dans toutes les rivières d'Irlande pour calmer cette soif dévorante) car il renvoie très évidemment à la première bataille de

15 Mesca Ulad, 28, Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, 13, 1961, pp. 345-346.

16 V. Raydon, *Le mythe de la Crau*, p. 93. Le personnage de Trigastal apparaît aussi dans *La razzia des vaches de Cooley*.

17 Nous utilisons la traduction anglaise de W. Stokes dans la *Revue celtique*, 22-23 (1901-1902) fondée sur les versions du *Livre jaune de Lecan* et du *Livre de la vache brune*. Nous renvoyons à notre article « Le dieu à la coule multicolore », *Ollodagos*, 22, 2008, pp. 91-154, pour une analyse plus détaillée du récit.

Mag Tured où Eochaid, le roi des Fir Bolg, est la victime d'un sortilège identique. La présence d'Ingcel le borgne, cet être maléfique dont l'unique œil à sept pupilles voit de très loin à l'intérieur de l'auberge à travers les roues des chars, rappelle également un autre personnage important du cycle mythologique : Balor, le cyclopéen géant fomoire de la seconde bataille de Mag Tured aveuglé et tué par Lugh.

Conaire paraît un personnage éminemment jupitérien, notamment en raison de son rapport à la roue, sans doute celle du ciel puisque c'est aussi de nuit que son destin s'accomplit, étant contraint de passer la nuit dans l'auberge dont on dit qu'elle *n'était jamais ouverte*, ce qui rejoint le château de Curoi dont on ne trouvait jamais la porte après le coucher du soleil. Conaire porte un manteau uni de la couleur du brouillard du premier jour de mai et dans ce manteau grisâtre, qui évoque encore celui de Curoi, il y a une roue d'or qui va de son nombril à son menton. Variées sont aussi les couleurs et les apparences qu'il montre à chaque seconde, ce qui nous rappelle que le Dagda possède une coule merveilleuse qui lui permet de prendre la forme, l'aspect et la couleur qui lui plaisent<sup>18</sup>. Comme le Dagda aussi, il possède un chaudron géant qui joue un rôle essentiel dans le récit puisque c'est l'incapacité de Mac Cecht à le remplir à temps qui provoque sa mort par décapitation. Mais ce chaudron corrélat à la mort du roi l'est aussi au prodige de cette tête coupée qui se met à parler une fois que Mac Cecht lui a versé de l'eau dans le gosier et le cou, rappelant la capacité de la hache de Curoi ou de la massue du Dagda à tuer par un bout et à ressusciter par l'autre.

Si Ingcel le borgne voit une *haute roue autour de sa tête* (celle de Conaire), l'auberge de Da Derga semble par elle-même une gigantesque roue. Le plan de cette dernière n'est pas limpide car on évoque tantôt ses sept portes et tantôt ses neuf portes. Mais la rivière passe au milieu de la maison comme s'il s'agissait d'un moulin à eau et ses occupants semblent s'y évertuer à perpétuer un mouvement rotatif. Les serveurs Nia et Bruthne sont *aussi rapides qu'une roue à eau*, les porteurs de coupes *aussi rapides qu'une roue de moulin*. Les jongleurs dont les robes virevoltent autour d'eux lancent en l'air neuf épées ou neuf pommes d'or *s'élevant et retombant l'une après l'autre avec la régularité du ballet des abeilles et pas une ne chute sur le sol bien qu'il y en ait seulement une sur sa paume*. Il y a un *énorme arbre noir, comme un arbre de moulin avec ses rames* au-dessus du majordome de Conaire et de très nombreux chariots qui laissent passer la lumière à travers leurs roues

aux portes de l'auberge. Lorsqu'il s'agit de défendre le lieu attaqué, le champion Conall Cernach tournoie autour de la maison. Conaire a par ailleurs fait don de dix moulins à l'aubergiste et ce dernier possède des cheveux et des cils rouges, un manteau vert et une chemise avec un capuchon blanc et une pièce rouge, sans doute une crête rouge si l'on en croit plus loin la description de la bande de Baithis de Bretagne. Lui aussi possède un chaudron qui n'a jamais quitté le feu mais a bouilli continuellement de la nourriture pour les hommes d'Irlande, et il est accompagné de trois cinquantaines de guerriers armés de massues et portant une culotte verte et un court manteau descendant aux fesses. Moulins, massues, capuchons et courts manteaux, chaudron inépuisable et tendance à la multiplicité des couleurs, l'auberge de Da Derga paraît bien apte à constituer une résidence du Dagda. Le rédacteur est d'ailleurs très clair quand il nous livre les noms des cuisiniers de l'auberge :

*un homme gris clair et deux jeunes gens en sa compagnie... à savoir le Dagda et ses deux frères adoptifs, Seig et Seigdae, les deux fils de Rofer Oenbero.*

Le Dagda est donc bien en dernier ressort le véritable maître de cette auberge où bout continuellement un chaudron destiné à la nourriture des hommes de l'Irlande. Mais si ce chaudron est constamment agité d'un mouvement rotatif, c'est qu'il est rempli d'une eau chauffée car l'auberge de Da Derga est à la fois roue et feu :

*on l'appelait auberge parce qu'elle ressemblait aux lèvres d'un homme soufflant sur un feu. Grand était le feu allumé chaque nuit par Conaire, c'est-à-dire « le sanglier de bois ».*

Une des fonctions de Mac Cecht, le champion de Conaire, est d'ailleurs d'allumer ce feu devant le roi, ce qui rejoint un des surnoms du Dagda : *le feu vigoureux d'Assaroe*.

Il semble aussi que le destin de Conaire, héros descendant par ses origines maternelles de l'Etain du cycle mythologique, soit tout entier lié au Dagda. Le début de son règne avait été idyllique : aucun nuage ne voila le soleil, ni aucun vent ne déranger la queue d'une vache, il ne se produisit ni tonnerre, ni tempête ; mais il y eut abondance d'épis de blé et de fleurs, beaucoup de poisson en juin dans la Bush et la Boyne, des glands jusqu'à hauteur des genoux à chaque automne... une telle abondance que nul ne tua une autre personne en Irlande à cette époque.

<sup>18</sup> *Je suis Aodgh Abaidh d'Assaroe*, trad. Cl. Sterckx, in *Essai de Dictionnaire des dieux, héros, mythes et légendes des Celtes*, III, 1998, pp.59-62.



De même quand la mécanique de rupture des interdits se met en route, l'intervention du Dagda paraît probable. Le point de départ du processus intervient quand Conaire doit s'absenter pour s'entremettre entre les deux Carpre, brisant un premier interdit selon lequel il ne doit pas apaiser lui-même une querelle entre ses serviteurs, et bientôt un second car pour cela il a dû passer cinq jours chez chacun alors qu'il ne doit pas passer neuf nuits en dehors de Tara. Alors que Conaire revient à sa capitale, un brouillard druidique, qui rappelle celui qui égare les Ulates en direction du château de Curoi, l'entraîne à en rompre d'autres : le contournement de Tara par la droite et celui de Brega par la gauche et la chasse aux bêtes maléfiques de Cerna. Il se retrouve alors devant un choix car il n'a plus que deux routes devant lui, celles de Midluachair au nord, celle de Cualu au sud. La première est celle qui avait mené Cuchulainn, le fils de Lugh, à sa mort. L'opposition que nous avons notée entre les héros de Lugh et ceux liés au Dagda ne pouvait que conduire Conaire sur l'autre route, celle de Cualu qui aboutit à l'auberge de Da Derga. Mais un autre tabou du roi était que *trois hommes rouges n'iront pas devant toi à la maison des rouges*<sup>19</sup> et il aperçoit devant lui trois cavaliers aux cheveux rouges, habillés de rouge et montés sur des chevaux rouges. Aussi envoie-t-il à trois reprises son fils devant lui pour les retenir, mais ce dernier n'arrive ni à les dépasser, ni à les persuader de s'arrêter. Le motif rappelle celui présent dans *La razzia du bétail de Regaman* où la Morrigan, alias la Bodb, alias Macha, se manifeste sous la forme d'une femme rouge à manteau rouge dans un char attelé d'un cheval rouge en compagnie d'un homme à manteau rouge et épée grise qui est sans doute le Dagda dont un autre surnom est justement *le Rouge de la science parfaite*. En tout cas après être parvenu à l'auberge après les trois cavaliers rouges, Conaire y voit arriver une femme qui prétend avoir de très nombreux noms parmi lesquels ceux de Bodb et de Nemain, deux des noms de la déesse souveraine et guerrière des Irlandais également connue sous le nom de la triple Morrigan ou de la Macha qui court plus vite que les chevaux du roi. Et pris dans la mécanique implacable qui l'assaille de tous côtés, il ne peut éviter de la laisser entrer dans l'auberge, brisant un nouvel interdit : *après le coucher du soleil, la compagnie d'une femme ou d'un homme n'entrera pas dans la maison où tu seras*.

On voit qu'il serait vain de chercher autre chose que du mythe dans ce récit. Ce dernier a digéré tout souvenir historique s'il en a jamais existé dans cette littérature d'origine orale. Mais il y a ici

davantage que le mythe de la mort d'un roi jupitérien. L'exagération suscitée par certains détails paraît parfois plus de nature cosmique qu'épique. Le bruit de l'étincelle provoquée par Mac Cecht quand il allume le feu est perçu par les pillards, à une dizaine de kilomètres de distance, avec une telle intensité que l'un d'eux se croit obligé de dire qu'une telle étincelle suffirait à griller une centaine de veaux. Inversement, lorsque leurs bateaux atterrissent sur le rivage, la secousse suffit à faire pousser un cri à toutes les lances et tous les boucliers de l'auberge qui tombent aussitôt de leurs râteliers, ce que Conaire compare à l'action de Léviathan enserrant le monde et le frappant avec sa queue pour le renverser. On songe presque à un combat mythique de fin du monde. En tout cas, le circuit de Conaire pour remplir d'eau la coupe royale traverse toute l'Irlande (la Bush, la Boyne, la Barrow, la Suir, la Slaney, la Shannon...) en un vaste mouvement qui prend fin au matin quand il revient, trop tard pour sauver le roi de la décapitation, mais assez tôt pour redonner le don de parole à sa tête. Cela rejoint les données de *L'ivresse des Ulates* où Conchobar et ses guerriers partis du nord-est de l'île au milieu de la nuit se retrouvent au matin près du château de Curoi à son extrémité sud-ouest, à 250 km de leur point de départ. C'est bien sous le signe du mouvement de la voûte céleste nocturne que s'inscrit le destin de Conaire et du Dagda quand le premier choisit la route du sud vers Cualu et l'auberge de Da Derga. Elle s'oppose à celle qui mène vers Midluachair et le nord qui a scellé le destin de Cuchulainn, fils d'un dieu, Lugh, dont les aspects prépondérants sont diurnes et solaires.

La mythologie irlandaise semble bien ici vérifier deux des grandes lois expérimentées par Cl. Lévi-Strauss sur la mythologie amérindienne :

- toute mythologie se résume à un système de relations transformantes se limitant à un petit nombre d'opérations tels que l'inversion, la duplication, la médiation ou la substitution ;

- toute mythologie est circulaire ; on peut débiter son étude par n'importe quel bout sans que cela change le résultat.

## Mog Ruith

L'ensemble des attestations du personnage de Mog Ruith a été relevé par F. Le Roux<sup>20</sup> qui y voit une figure sacerdotale assez proche du Dagda. Il est notamment le principal héros de *La prise de Druim Damghaire*<sup>21</sup>, un récit conservé par le *Livre de Lismore*

20 « Le dieu druide et le druide divin », *Ogam*, 12, 1960, pp. 367-373.

21 Edition et trad. française par M.-L. Sjoestedt, *Revue celtique*, 43, 1926, pp. 1-123 et 44, 1927, pp. 157-186.

19 Da Derga peut se comprendre comme « les deux rouges ».

qui se rapporte à des événements prétendument historiques ayant opposé le roi suprême d'Irlande Cormac mac Art et un roi de Munster du nom de Fiacha Muillethan. L'aspect guerrier du personnage paraît fortement subordonné aux arts druidiques et, même si Mog Ruith a été, dit-on, apprendre le métier des armes chez Scathach, une femme guerrière chez laquelle nous avons déjà vu Cuchulainn se former, il est décrit comme un sage expert dans la science druidique.

Il aurait étudié trente-trois ans chez Simon le Magicien et sa légende évoque à son propos les noms de saint Pierre et de saint Jean-Baptiste, mais l'influence chrétienne reste superficielle sur un fond essentiellement irlandais et païen. Comme le Dagda qui arrête le soleil pendant neuf mois pour que son fils Oengus soit conçu et naisse dans la même journée, il apparaît comme un maître du temps car après s'être éborgné en abattant un veau, il s'aveugle de son autre œil en arrêtant le soleil pendant deux jours, si bien que de deux jours il n'en fit qu'un seul. Et si le Dagda ressuscite son fils par le bout doux de sa massue, si Curoi épargne Cuchulainn qui revient se faire décapiter à la suite de leur défi, Mog Ruith manque de peu de décapiter son fils de sa hache, ce qui représente une version faible du mythe. C'est aussi lui, ou sa fille Tlachtga, qui fit la roue ramante qui vint en Europe avant le Jugement dernier (traduisons la fin du monde). Tlachtga apporta avec elle le pilier de Cnamhaill, c'est-à-dire les restes de la roue et ce qui la brisa, et une relation du *Livre de Lecan* attribue à son père la décapitation de saint Jean-Baptiste, ce qui a apporté à chaque Irlandais le froid, la faim et la maladie. Maître du temps et de la résurrection, maître de la roue et protagoniste d'importance de combats des temps finaux, Mog Ruith ressemble beaucoup au Dagda. Son nom a suggéré diverses étymologies traditionnelles plus instructives que sûres : serviteur de Roth (roue), fils de Rigoll (roi universel) ou encore, en latin, *magus rotarum*.

*La prise de Druim Damghaire* fait longuement attendre l'entrée en scène du grand druide, même s'il est précisé dès le début que le roi du Munster Fiacha Muillethan est un de ses disciples. Le Munster est d'ailleurs la province où nous avons vu résider Curoi, cette autre apparence du Dagda, et l'essentiel de l'action va s'y dérouler. Dès le début aussi, Aengus mac ind Oic prédit à Cormac ses revers dans l'affaire qui concerne le récit. Or ce personnage c'est Oengus, le fils jeune du Dagda, et en s'attaquant au Munster, Cormac s'en prend donc en fait au partie du Dagda. De plus, le récit explique clairement que Druim Damghaire s'appelait précédemment *Cnoc na Cenn* :

la colline de la tête et on a vu le rôle joué par la décapitation, tant dans l'histoire de Curoi que dans celle de Conaire.

Oengus a prédit une épidémie bovine décimant les troupeaux de Cormac mais, quand elle se produit, son intendant trouve une solution plus ou moins légale en doublant la contribution de 180 bovins du Munster. Les hommes de Fiacha refusent de s'y plier et envoient femmes, enfants et bétail se réfugier dans leurs îles. Bien que Cithruadh et ses autres druides habituels le lui déconseillent, Cormac est encouragé dans son projet de guerre au Munster par la rencontre d'une belle fille des tertres féériques qui lui fournit ses deux druides Colphta et Lurga et trois druidesses, les brebis brunes. Malgré une succession de signes négatifs, ces alliés engagent le combat, infligeant de grosses pertes aux gens du Munster, leur cachant les eaux et tarissant le lait de leurs vaches pour susciter chez eux une soif dévorante, un mytheme déjà entrevu à plusieurs reprises.

Alors que les Munstériens se résolvent à accepter des conditions de paix humiliantes, Fiacha s'adresse à Mog Ruith qui, après avoir négocié sa récompense, renverse très vite la situation. Il fait creuser son disciple Cennmar là où il a jeté sa lance magique et l'eau jaillit bientôt, abreuvant tous les hommes et les troupeaux de la province. S'écriant *Je tourne et je retourne* et soufflant sur la colline druidique établie par les druides adverses, il la coupe de ses fondements pour qu'elle disparaisse dans des nuées sombres et un tourbillon de brouillard. Colphta se lève alors pour l'affronter. Tenant un bouclier étoilé entouré d'un cercle d'argent, il s'avance vers lui avec son disciple Cennmar qui recevra tout le soin du combat dans le gué. Il lui confie une pierre plate qui se transforme en une anguille qui fait neuf nœuds autour du corps de Colphta afin que Cennmar puisse le décapiter. L'épisode se répète pour un nouveau combat entre Lurga et Cennmar. Quand les trois brebis brunes se mettent en marche, Mog Ruith prépare de nouveaux ustensiles druidiques : le briquet de Simon, le silex de Daniel et l'amadou d'Ether le Bel d'où il fait naître deux chiennes et un chien mâle qui affrontent les brebis, les mettent en fuite et les dévorent. La bataille se poursuit au moyen de feux allumés respectivement par Mog Ruith, équipé de sa peau de taureau brun sans cornes et de sa coiffure-oiseau, et par Cithruadh. Tous deux s'élèvent dans le ciel avec leurs feux et les frappent afin de les faire tourner en direction du camp adverse. C'est finalement Mog Ruith qui l'emporte et la bataille se termine par un massacre des armées de Cormac.

On voit qu'il s'agit d'une bataille essentiellement magique, encore que nous ayons beaucoup



simplifié le détail de l'histoire. Mais quelques éléments sans doute significatifs apparaissent : le cercle d'argent (donc lunaire par rapport à l'or solaire) du bouclier étoilé qui renvoie à un ciel nocturne, l'anguille qui évoque une des formes sous lesquelles la Morrigan, femme ou au minimum amante du Dagda, affronte Cuchulainn, les chiens qui viennent à bout des brebis brunes. Il faut en effet bien prendre garde à la différenciation animale des deux camps. Les bovins sont du côté du Munster alors que ceux de Cormac sont décimés par l'épidémie, les chiens mettent en fuite et dévorent les brebis druidiques des alliés de Cormac. Or les deux autres formes animales sous lesquelles la Morrigan affronte Cuchulainn, fils de Lugh et grand guerrier d'Ulster, sont celles d'une génisse blanche à oreille rouge et d'une louve grise. Les formes animales de la Morrigan (anguille, bovidé, canidé) paraissent du côté du Dagda (qui lors de la seconde bataille de Mag Tured se fait payer d'une vache qui attire à elle tous les troupeaux d'Irlande) et de Mog Ruith (sa peau de taureau), laissant brebis et béliers du côté de Cormac et de Lugh (qui avait remis à Conn, le grand-père de Cormac, une coupe de souveraineté).

## Bricriu

C'est un personnage du cycle d'Ulster que l'on voit intervenir dans l'entourage du roi Conchobar. Comme Da Derga, il s'agit sans doute plus d'un aubergiste que d'un guerrier, mais il se définit surtout comme un semeur de discorde, ce qui lui vaut le surnom de Bricriu à la langue empoisonnée (*nemthenga*). Il apparaît d'abord dans *La conception de Cuchulainn* et son rôle est surtout développé dans la version 2, titrée *Le festin de la maison de la petite richesse*. Il s'y manifeste déjà par sa duplicité, cachant à Conchobar que sa sœur Dechtire qui s'était enfuie avec cinquante jeune filles avait été retrouvée, ce qui déclenche chez le roi l'intention d'user de son droit pour coucher avec elle.

Mais c'est surtout dans *Le festin de Bricriu* que ce dernier donne toute sa mesure. Il bâtit à cet effet une maison somptueuse et la préparation de la fête prend une année entière. Cependant sa réputation est si bien établie que, lorsqu'il procède aux invitations, Fergus et les nobles d'Ulster répondent : *Non, car si nous allons consommer le festin, le nombre de nos morts dépassera celui des vivants quand Bricriu nous aura enflammés les uns contre les autres*. Il les menace de susciter de telles inimitiés entre le père et le fils que cela conduira à un massacre mutuel si bien qu'on se résigne à y aller, mais non pas sans avoir

préalablement pris des otages et posté huit hommes armés d'épées près de lui pour le contraindre à se retirer dès que le festin sera prêt.

Cela ne rebute pas Bricriu qui promet la part du champion à trois des plus fameux guerriers d'Irlande : Loegaire le triomphant, Conall le victorieux et Cuchulainn. Le druide Sencha parvient cependant à apaiser la situation en faisant partager la part du champion entre tous les hôtes. Alors Bricriu s'applique à provoquer l'orgueil des trois femmes des champions en les flattant, si bien qu'une querelle éclate concernant celle à qui doit être accordée la préséance. Les maris entrent bientôt en jeu, brisant la paroi du palais pour faire entrer leurs femmes et Cuchulainn soulève le toit au-dessus de son lit de façon à ce que les étoiles puissent être vues sous le mur et qu'Emer puisse pénétrer avec ses cinquante suivantes. Puis il le laisse retomber et le mur s'enfonce de sept pieds dans le sol. La dispute reprend bientôt à propos du morceau du héros qui doit être accordé au guerrier le plus valeureux, ce qui conduit à se déplacer chez Ailill et Medb à Cruachan, puis, comme nous l'avons déjà évoqué chez Curoi, pour que le jugement soit rendu, qui accordera la suprématie à Cuchulainn au terme de l'épreuve de la décapitation.

Le rôle joué par Bricriu dans *L'ivresse des Ulates* est assez voisin. Suite à un conflit intervenu pour participer à deux festins organisés respectivement par Fintan et Cuchulainn en l'honneur de Conchobar, il est décidé que la première moitié de la nuit serait consacrée au festin de Fintan et la seconde à celui de Cuchulainn. Au milieu de la nuit, tous les nobles Ulates se rassemblent donc sur le terre-plein à l'extérieur de la résidence de Fintan et partent vers la plaine de Muirthemne. Mais ils s'égarent en chemin et se retrouvent en plein Munster au pays de Curoi, ce qui nous vaut les cris de Bricriu, prévoyant les malheurs à venir, et dont la seule présence suffit à déclencher la dispute entre Cuchulainn qui prétend ramener la compagnie en Ulster avant la fin de la nuit et les autres qui le traitent de poltron.

Insolent et injurieux, menteur et cupide, intelligent mais ne pouvant retenir sa langue<sup>22</sup>, Bricriu se trouve souvent en posture ridicule. Il tombe de son balcon dans le fumier lors de son fameux festin et n'a pu participer à la razzia de Cooley parce qu'en raison d'une parole insolente Fergus lui a abattu son poing et les cinq pièces d'échec qu'il tenait sur la tête, ce qui le contraint à rester alité pendant toute la durée du conflit. Il ne s'y montre que le dernier jour pour assister au combat des taureaux. Il y finit d'ailleurs

<sup>22</sup> S'il essayait de garder le secret de sa pensée, un furoncle aussi gros que le poing lui poussait sur le front (cf. W. Stokes, « Tidings of Conchobar mac Nessa », *Eriu*, 4, pp. 30-32).

tristement, sinon comiquement, sa carrière, car tout en se pourchassant et s'encornant, les deux fameux bovidés bondissent sur lui et le piétinent, l'enfonçant à une coudée dans le sol.

À l'inverse des figures que nous venons de citer, celle de Bricriu semble plus isolée dans le monde des héros épiques de l'Irlande, à l'exception toutefois du Conann à la langue de vipère<sup>23</sup> du cycle de Finn, et elle ne paraît se rattacher à aucun modèle divin connu car l'éloquence d'Oghma semble beaucoup plus magique et sérieuse. Pourtant G. Dumézil<sup>24</sup> a montré que le personnage renvoyait à un type mythologique connu dans d'autres civilisations, notamment amérindiennes ou africaines, celui du décepteur (le *trickster* des Anglo-Saxons), et plus particulièrement à une divinité importante de la religion germanique : Loki, ingénieux et menteur, outrecuidant et vantard, indiscret et amoral, apportant tumulte et querelle, se mettant dans des situations ridicules et finissant dramatiquement une fois qu'il a provoqué le meurtre de Baldr : attaché allongé sur des pierres plates, il doit attendre la fin du monde tandis qu'un serpent lui dégorge son venin sur le visage.

## Finn

Finn mac Cumal et ses compagnons, les *fiana*, sont des héros guerriers d'un type assez différent de celui de Cuchulainn, notamment par leur origine et leur milieu<sup>25</sup>. Il s'agit de combattants vivant hors du cadre habituel de la tribu et de statut social différent sinon inférieur (le clan ne peut demander de compensation pour leur mort mais ils ont le droit de se faire justice eux-mêmes), d'une bande errante de proscrits pratiquant la chasse et le pillage. Ils se battent essentiellement à pied, éventuellement à cheval, jamais en char comme les héros du cycle d'Ulster. Cuchulainn a son domaine dans la plaine de Murthemne, sa forteresse, Dun Delgan, sa place aux côtés du roi Conchobar. Les *fiana* n'obéissent ni au haut roi, ni aux rois de province mais ne sont soumis qu'à leurs propres chefs et, même si Finn parvient

23 C'est un fils de Morna, la famille rivale de celle de Finn. Vantard et bouffon, il avait la langue aigre et vile. Gros, glouton et chauve, poltron, gauche dans les exercices virils, il avait une toison de brebis noire au bas du dos en raison d'une aventure liée à un festin dans une maison féérique qui rétrécit et où il laissa une partie de sa peau collée au siège. Quand il obtient la victoire, c'est par une ruse, lorsqu'il se bat contre Liagan. Hors d'Irlande, on peut citer des personnages sur lesquels nous aurons l'occasion de revenir : le sénéchal d'Arthur, le querelleur, vantard et sarcastique Keu, et aussi Evnisseyen dans le *Mabinogi de Branwen*.

24 Loki<sup>3</sup>, 1986, éd. Flammarion, pp. 206-210.

25 Sjoestedt M.-L., *Dieux et héros des Celtes*, 1940, pp. 109-121; A. et B. Rees, *Celtic heritage*, 1961, pp. 62-69.

à se faire rendre Allen, la forteresse familiale, ils fréquentent essentiellement la nature sauvage. Originaire du Leinster, Finn est le plus populaire de ces chefs. Il s'oppose à Goll le borgne, fils de Morna, un *fian* de Connaught qui a tué Cumal, le père de Finn, avant la naissance de ce dernier, lors de la bataille de Cnucha.

L'éducation de Finn en revanche ne semble guère différer substantiellement de celle de Cuchulainn. Sa mère, Muirne aux longs cheveux, petite-fille de Nuadh, confie son fils à la druidesse Bodhmall et à une sorcière guerrière, Liath Luachra, qui l'élève en secret dans les forêts des monts Bloom. Cela n'empêche pas le petit garçon de venir jouer (et de gagner) à la crosse avec d'autres jeunes, d'en tuer sept quand ceux-ci l'attaquent et d'en noyer une neuvaine la semaine suivante. Comme les autres *fiana*, il dut subir aussi des épreuves initiatiques avant d'être accepté dans la bande et il doit connaître les douze formes traditionnelles de poésie. Il devient chef des *fiana* lors d'une assemblée de Tara où il vient à bout d'un homme, Aillen, fils de Midhna, qui sortait d'un tertre féérique à chaque Samain pour jouer une musique qui endormait tous les présents, ce qui lui permettait de brûler le palais royal. Il réussit son exploit grâce à un javelot mortel donné par son oncle Fiacha. L'acier de l'arme l'empêche de s'endormir quand il le pose sur son front au moment où Aillen joue de sa harpe merveilleuse, ce qui lui permet d'opposer son manteau rouge à franges devant le jet de flammes issu de la bouche de l'assaillant et de l'enfoncer en terre. Puis il lui traverse le cœur de son javelot et lui tranche la tête.

S'il émane de milieux plus populaires que l'aristocratique cycle d'Ulster, il est probable que le cycle de Finn s'en est parfois inspiré. Mais il remonte à des traditions tout aussi anciennes, restées plus longtemps au stade de la transmission orale, et certaines légendes comme celle de Diarmaid et Grainne remonteraient au moins jusqu'au VII<sup>e</sup> siècle. Il associe lui aussi vertus guerrières et magiques. Finn parvient à récupérer un sac en peau de grue contenant les armes magiques ayant appartenu à son père. Son apprentissage poétique chez Finneces, qui a capturé le saumon de science près de la Boyne, lui donne l'occasion d'acquérir son nouveau nom de Finn qui remplace celui de Demne qu'il portait depuis sa naissance et d'apprendre les trois incantations poétiques. Finneces charge son élève de faire griller le poisson (qui est le dieu Fintan) en lui défendant d'en manger. Mais le garçon, en mettant dans sa bouche son doigt brûlé lors de la préparation, acquiert le don de l'illumination et son maître lui donne à manger le





*Cill Dambhnait Castle, face à la péninsule de Corraun (Comté de Mayo). Il fut construit vers 1430 par les O'Malley, rois d'Umaill. Il fut plus tard un des châteaux de Grainne Ni Mhàille (Grace O'Malley), la célèbre femme pirate irlandaise.*

saumon tout entier, ce qui lui procure la connaissance universelle. Il lui suffit de mettre le pouce dans la bouche pour savoir tout ce qu'il désire et il apprend notamment comment se venger de Goll et récupérer la forteresse d'Allen.

Une fois de plus, il ne faut guère chercher de traces d'événements historiques dans ce cycle de Finn, mais surtout des motifs et des thèmes mythologiques. L'histoire de Diarmaid et Grainne, dont une version existait déjà au XI<sup>e</sup> siècle et qui illustre le thème de la rivalité du jeune et du vieux, se souvient parfaitement des dieux du paganisme. Le vieux Finn a épousé la jeune et belle Grainne. Mais cette dernière se fait enlever par le neveu de Finn, Diarmaid dont le père nourricier est Oengus, le dieu protecteur des jeunes qui joue ici son rôle naturel. Une vieille femme trahit Diarmaid au profit de Finn et tend un piège aux amoureux fugitifs. Mais au moment où Finn va les saisir, un sauveur providentiel vêtu d'un beau manteau couleur d'or apparaît dans une barque et les recueille : c'est Oengus<sup>26</sup>.

Deux autres bons exemples nous sont fournis par de nouvelles apparitions, sans doute plus tardives et folklorisées mais indéniables, de l'homme au

manteau gris, cet avatar du Dagda. Un premier portrait se trouve dans un récit rapporté par Standish O'Grady<sup>27</sup>, *La poursuite de Gilla le dur*<sup>28</sup>. Finn vient chasser en Munster (le pays de Curoi) quand arrive un rustaud fomoire vigoureux et viril, mais horriblement laid, dont chacun des membres était plus noir que le charbon éteint par un forgeron avec une eau glacée. Il avait un cheval avec un arrière-train gris et, pareils au tonnerre de quelque puissant ressac, on entendait résonner sur les côtes de la bête décharnée les coups que le géant lui appliquait avec une massue de fer. Il ne possédait pas de valet d'écurie parce qu'il ne voulait pas partager sa ration car il lui fallait celle de cent hommes ordinaires. Le cheval, une fois parqué avec les autres chevaux, essaie de massacrer ses congénères et les *fiana* cherchent à l'éloigner. Gilla chemine jusqu'à une colline et troussant son manteau jusqu'au haut de ses fesses, il démarre en faisant un bruit de tonnerre, à la vitesse de l'hirondelle ou du chevreuil ou du vent mugissant sur les montagnes au milieu du mois de mars. Du coup le cheval n'y tient plus et s'enfuit à la suite de son maître en entraînant quatorze *fiana* sur son dos et un quinzième accroché à sa queue jusqu'au Corcoduibne (le sud-ouest maritime du Munster) où il s'enfonce dans les embruns de l'océan. Parti à la poursuite des fuyards, Finn est aidé par deux fils du roi de l'Inde qui lui procurent magiquement des vaisseaux et parvient jusqu'à une île de l'Autre Monde où Gilla le dur se révèle être un magicien du nom d'Abartach. Il rend ses hommes à Finn et, en sus, en dédommagement, quinze des plus belles femmes de la Terre de Promesse.

Le second portrait s'avère plus explicite et on aura peu de peine à identifier le personnage avec Gilla le dur. Il apparaît dans un autre récit publié par Standish O'Grady<sup>29</sup> sous le titre de *L'aventure du camarade au manteau gris*. Finn et les *fiana* sont défiés par un guerrier du nom de Cael, fils du roi de Thessalie, qui débarque à Ben Edar pour imposer sa domination à l'Irlande. Mais il repartira si on lui oppose un homme qui soit capable de le battre soit à la course, soit en combat singulier. Finn propose d'aller chercher un coureur, quand au détour d'un bois il rencontre un géant au teint jaune et aux os épais qui promet son aide. Il porte des chaussures de cuir non tanné et un long manteau gris avec un rabat de boue jaune de la largeur d'un plat d'étain, qui cogne comme une détonation contre son mollet, et il fait gicler un demi-

<sup>27</sup> Silva Gadelica, 1892, pp. 292-311.

<sup>28</sup> *Gilla decair* (*gilla* signifie serviteur et *decair*, dur, difficile, malcommode comme traduit R. Chauviré, *Le cycle de Finn*, 1995).

<sup>29</sup> Silva Gadelica, 1892, pp. 324-331.

<sup>26</sup> *Uath Beinne Etar*, éd. et trad. anglaise par Kuno Meyer, *Revue celtique*, 11, 1890, pp. 125-134.

tonneau de fange jusqu'à ses fesses à chaque fois qu'il soulève un pied. Et quand Finn lui demande son nom, il répond : *Je m'appelle le camarade au manteau gris*. Quand Cael le voit, il dit d'abord qu'il ne courra pas avec un individu aussi gras mais finit par accepter une course de longue distance entre la montagne de Luachra (où est la résidence de Curoi) et Ben Edar. Sur la proposition du géant ils passent la nuit sur la montagne de Luachra où le camarade au manteau gris se soucie d'abord d'allumer un grand feu de joie où il fait rôtir un sanglier, et de se procurer un tonneau de vin. Au matin, il consent à laisser Cael partir en premier car lui veut dormir son content. Après s'être restauré, il part avec la vitesse d'une hirondelle ou d'un chevreuil, comme s'il avait été une rafale du desséchant vent de mars, rattrape et dépasse Cael, jette devant lui les os du sanglier pour le narguer, fait un bout de chemin en arrière pour récupérer le bas de son manteau qu'il a laissé accroché aux ronciers pendant qu'il cueillait des mûres. Mangeant ses baies, il enlève son manteau gris et le coud de manière à faire un grand sac qu'il remplit du jus des mûres et fourre le museau dedans en l'y frottant jusqu'à ce qu'il soit aussi noir que charbon de forgeron. Arrivé le premier, il s'empiffre de céréales quand Cael apparaît, l'épée à la main et la mine batailleuse. Il prend alors une poignée de farine et de baies et l'expédie avec une telle force qu'il envoie la tête du Thessalien voler à une bonne distance, puis il la reprend et la remet solidement sur le tronc, mais à l'envers, si bien que Cael ne put plus jamais frapper un coup. Le géant remet Cael dans son bateau et donne une pichenette au vaisseau qui se retrouve à sept lieues en mer. Après quoi, il révèle qu'il était le chef féérique du château de Rathergan.

S'agit-il d'une parodie des histoires des guerriers ulates se rendant chez Curoi, alias le Dagda ? C'est probable vu le lieu où démarre la course, le visage noirci au contact des mûres qui est une probable allusion à la maison de fer, la tête décollée et remise sur les épaules qui rappelle le défi de la décapitation des héros ulates... Pour le reste, le portrait est ressemblant avec ce géant gras, glouton et grossier, au manteau gris et aux chaussures de cuir non tanné. On notera l'extrême rapidité du géant qui rappelle celle avec laquelle tourne son château, la perte du rabat (qui découvre les fesses et sert de sac à nourriture) enduit de boue jaune de la largeur d'un plat d'étain, la détonation produite par son rabat qui pourrait faire allusion aux premiers orages de mars. Cette boue jaune, qui rappelle la lumière solaire hivernale ou printanière, est associée à l'étain, métal gris lunaire qui s'obscurcit mais que l'on peut

éclaircir en le nettoyant, doit posséder une valeur de repère calendaire. Cela rappelle d'ailleurs un autre épisode des aventures de Finn où il est transformé en un vieil homme par la fille du forgeron Culann qui veut surtout éviter qu'il épouse sa sœur, dont elle sait qu'elle ne voudrait pas d'un homme aux cheveux gris. Pour cela, elle lui demande de rechercher son anneau d'or qu'elle a jeté dans un petit lac. Quand il ressort, il a la peau flasque et ridée et tremble de faiblesse de la tête aux pieds. Ses hommes finissent par le retrouver et le reconnaître et par mettre la main sur l'ensorceleuse qui tenait une corne à boire d'or rouge, dont Finn boit, ce qui lui permet de recouvrer son aspect antérieur, sauf en ce qui concerne ses cheveux qui en un jour passèrent du jaune d'or au gris de l'argent.

Zimmer avait évoqué des origines scandinaves pour le cycle de Finn, mais il faut probablement se limiter à mettre en lumière des analogies d'origine indo-européenne avec les confréries de guerriers à enveloppe zoomorphe comme les *berserker*, voire à un simple symbolisme animal.

Finn a un lien particulier avec les cervidés. Enfant, il s'appelle Demne (« daim »), force deux daims à la course et les ramène à ses deux mères adoptives. Il rencontre sa femme Sadbh à la chasse car celle-ci avait été transformée en biche par le druide Fer Doirich dont elle avait repoussé l'amour. Les deux chiens de Finn qui avaient eux-mêmes été des hommes auparavant s'en rendent compte et jouent avec elle. Emmenée à la nuit au fort d'Allen, elle s'y transforme en une belle jeune fille car elle échappe à l'emprise du druide quand elle est dans l'enceinte dudit fort. Finn la prend pour femme mais, un jour qu'il était absent, Fer Doirich vient avec deux chiens sous l'apparence du mari et de ses deux limiers, attire à l'extérieur Sadbh, enceinte d'Oisín, et la transforme à nouveau en biche d'un coup de baguette de coudrier. Ce n'est que sept ans plus tard que ses chiens retrouvèrent un enfant nu qui se souvenait avoir coutume d'être avec une biche. C'était son fils Oisín qui possède une touffe de poils de faon sur le front car sa mère n'a pas résisté au désir de lui donner un coup de langue à cet endroit. Il devint le faiseur de poèmes des *fiána* et plus tard un bon combattant. Finn lui-même pouvait être chien, homme ou cerf selon la manière dont il tournait son capuchon magique. Plus tard c'est attiré par le passage d'un daim qu'il rencontre la fille de Culann qui fait passer ses cheveux de l'or au gris argenté.

Les suidés semblent aussi en rapport avec Finn. Il livre la tête de la truie Beo qui ravageait le Munster au forgeron Lochan à titre de don nuptial pour le mariage temporaire avec sa fille Cruithne.





*Les dernières traces de l'Autre Monde : les moutons des rivages de l'île d'Achill (Comté de Mayo).*

C'est aussi la chasse au sanglier, le Vert-Sans-Oreilles du Ben Gulbain, que Finn utilise pour provoquer la mort de Diarmaid, son rival dans l'amour de Grainne, car il sait que celui-ci a pour interdit la chasse aux suidés. Le javelot de Diarmaid ne lui fait pas même une égratignure et son épée se brise sans effet sur le dos de la bête. Chargeant, celle-ci renverse Diarmaid mais ce dernier s'accroche, une jambe sur chaque flanc et la tête tournée vers la croupe. Le sanglier fonce vers le bas de la pente jusqu'aux bouches d'Assaroe, faisant trois puissants bonds sans pouvoir se délivrer. La bête remonte alors sur la montagne, fait choir Diarmaid et l'éventre tandis que, de la garde de son épée brisée, ce dernier parvient à porter un coup mortel à la monstrueuse bête. Mais Finn refuse d'apporter l'eau de la Boyne qui pourrait redonner vie et jeunesse à son rival. Un autre monstrueux sanglier, celui de Formael, sans oreille, ni queue, ni testicules, mais avec des défenses énormes, est finalement tué par Oscar mais après avoir fait de nombreuses victimes parmi les *fiana*, pour lesquelles on chante une lamentation funèbre, et leur mort précède de peu celle de Finn qui se sent triste et vieux et songe à abandonner le pouvoir et à quitter l'Irlande. Épuisé, il meurt après un dernier combat contre le clan de Morna et les fils d'Urgriu au Saut de Finn sur le bord de la Boyne où son front heurte le rocher quand il tombe.

### Maelduin

Nous avons vu que le mythe du voyage vers un Autre Monde situé dans des îles au-delà de la mer était présent dans le cycle de Finn (*La poursuite de Gilla le dur*) tout comme dans celui de Cuchulainn (*La maladie d'amour de Cuchulainn*). On peut aussi citer d'autres héros qui connaissent la même aventure, tel Condlé le Bossu, fils de Conn Égal-à-cent-guerriers, attiré par une femme qui lui donne une pomme qui ne diminue pas quand on la mange et lui provoque une maladie d'amour qui l'entraîne à partir dans une barque de verre. Mais un des textes les plus intéressants est certainement *La navigation du coracle de Maelduin*<sup>30</sup>. Le récit est chrétien mais d'une christianisation superficielle. Le héros est le fils d'une religieuse violée et d'un père tué peu après par des pirates dans l'incendie d'une église. C'est l'ambigu Bricriu à la langue empoisonnée qui l'incite à partir sur la mer pour venger son père et un druide qui lui indique le bon jour pour commencer la construction du bateau, celui du départ et le nombre des passagers, ce nombre ne devant jamais ni être augmenté ni diminué. Mais, d'une part, l'arrivée de ses trois frères

<sup>30</sup> Ed. et traduction anglaise par W. Stokes, *Revue celtique*, 9, pp. 451-495, et 1, pp. 50-95. Il existe une traduction française de F. Lot dans le *Cours de Littérature celtique* d'Arbois de Jubainville, t. 5, pp. 454-500.





*Un avant-goût de l'Autre Monde : les îles d'Aran. Côte septentrionale d'Inishmore près de Tempell Chiarain.*

de lait amène la rupture de l'interdit dès le moment du départ, d'autre part, un grand vent fond sur eux dès qu'il exprime l'intention peu chrétienne d'attaquer les châteaux des guerriers qui ont tué son père.

Désormais, le récit est conduit selon un parti rigoureux consistant en une navigation d'île en île, une trentaine au total, qui se conclut par un retour rapide couronné par le dépôt d'une relique (un morceau d'un filet d'argent prélevé au cours du voyage pour témoigner de sa réalité) sur l'autel de la cathédrale d'Armagh. On peut considérer que chaque île correspond à un motif principal d'origine païenne et que l'agencement correspond à une progression témoignant d'une revalorisation chrétienne du sens qui n'a pas totalement anéanti la logique païenne.

Un premier schème se définit en trois îles ou motifs. Il s'agit de la conséquence du supplément de passagers. Pour que le voyage se termine favorablement, il faut que ces trois hommes en excès soient éliminés et cela s'effectue en trois temps. Le premier frère de lait semble victime de sa convoitise car il est réduit en cendres par le chat qui garde les trésors (broches, colliers et glaives à poignées d'or ou d'argent) découverts dans une île après qu'il eut tenté d'emporter un des colliers. Le second disparaît dans une autre île où se trouve une grande troupe d'hommes noirs qui ne cessent de se lamenter. Le

troisième connaît un destin identique dans l'île des rieurs. La structure est ici claire, même s'il faut, pour comprendre, se rappeler la conclusion de *La navigation de Bran, fils de Febal* où Nechtan, fils de Collbran, tombe en cendres car il a oublié qu'il est parti depuis des siècles et ne peut rentrer dans notre monde. Les trois passagers en trop sont associés aux trois airs du répertoire de la musique celtique, tel qu'il apparaît dans les textes mythologiques : le refrain du sommeil qui endort et fait oublier le temps, le refrain de la tristesse qui pousse à la lamentation et le refrain du sourire qui entraîne la joie. Il s'agit visiblement du développement du thème de base de la femme venue de l'Autre Monde qui endort toute l'assistance en jouant de la musique. Cette dernière est d'ailleurs une composante essentielle du voyage et elle peut renvoyer à d'anciens souvenirs de voyages chamaniques dans lesquels la musique, surtout lancinante et accompagnée d'efforts physiques, joue un rôle pour atteindre l'extase ou la vision. Maelduin et ses compagnons rencontrent des oiseaux chanteurs à la voix très forte, ils frappent sur des ferrements de bronze qui rendent un bruit qu'ils perçoivent comme un chant mélodieux et suave avant de s'endormir. Les autres techniques classiques qui provoquent ce type d'effet, le jeûne et l'ivresse, apparaissent aussi à plusieurs reprises. Après avoir été longtemps sans



manger, ils trouvent une grappe de trois pommes dont chacune les nourrit quarante nuits. Une jeune fille leur donne du fromage mou auquel chacun trouve le goût qu'il lui plaît ainsi qu'un breuvage enivrant qui les endort pour trois jours. Ils découvrent une source qui donne tantôt de l'eau ou du lait, tantôt de la bière ou du vin ; ils en boivent et tombent dans un profond sommeil. Chez la reine de l'Autre Monde, ils participent à un grand festin arrosé d'une agréable liqueur puis s'endorment en compagnie d'une jeune fille. Ils trouvent des arbres portant de grandes baies au pouvoir enivrant et soporifique qui laissent une écume rouge aux lèvres.

Un autre thème bien représenté, surtout au début du récit, est celui des animaux monstrueux ou ambigus qui apparaissent dangereux (mais c'est peut-être simplement un jugement chrétien !) : des fourmis de la taille d'un poulain, un cheval avec des pattes de chien qui jette des pierres aux navigateurs, des empreintes géantes de chevaux démoniaques accompagnées des restes d'un festin de chair humaine, d'autres chevaux qui se battent en s'arrachant des morceaux de chair, une bête énorme qui court autour de l'île en jetant des pierres, des porcs qui échauffent et rendent brûlant le sol au-dessus des cavernes où ils se retirent la nuit, le chat gardien de trésor déjà évoqué qui se transforme en flèche de feu, des moutons qui changent de couleur en franchissant une palissade, une île avec une rivière de feu, des porcs énormes et de grands bœufs sans cornes, une grande bête effrayante et monstrueuse installée dans un arbre, qui allonge son cou pour saisir le dos d'un bœuf et le dévorer, des aigles qui renouvellent leur jeunesse dans un lac coloré par des baies rouges.

Il existe ici des motifs sûrement mythologiques : les aigles, le chat, la bête dans l'arbre, les moutons dont le changement de couleur signale que les navigateurs sont parvenus aux limites de ce monde et de l'Autre. Le cheval semble ici le motif le plus redondant, sans doute un signe de son importance, et il joue le rôle le plus maléfique, sans doute parce que c'est de lui que le christianisme se méfie le plus, mais il n'est pas sûr qu'il en était bien ainsi dans les états antérieurs. On se rappelle que *La langue toujours renouvelée* évoquait des formes angéliques d'oiseaux et de chevaux. Faut-il les mettre en rapport avec les esprits animaux qui aident (ou contrarient) les chamanes pendant leurs voyages extatiques ? En tout cas, c'est une reine cavalière qui gouverne cette Terre des femmes et il est probable que derrière elle se dissimule une grande divinité féminine celtique. Elle n'est pas la seule d'ailleurs à se tenir en filigrane derrière certains motifs. Il faut sans doute reconnaître

l'ombre de Goibniu dans l'île des forgerons terribles, où le motif de la navigation en marche arrière rejoint le mythe classique d'Eurydice aux enfers, et le souvenir de Lugh dans l'aigle qui renouvelle sa jeunesse. Celui du Dagda revient à plusieurs reprises avec le meunier querelleur et hideux d'Imber Tre-Cenand qui moud tout ce qui cause plainte et murmure, le géant qui garde de grands bœufs sans corne près d'une rivière de feu, l'île entourée d'un mur de feu qui tourne qui rappelle le château tournant de Curoi, sans doute aussi le cuisinier voleur venu de Torach. Ce dernier, qui creusait pour se procurer des trésors et qui est contraint de se contenter (chrétiennement) d'une petite coupe en bois (par opposition au grand chaudron bouillant du Dagda), est ravitaillé chaque jour par deux loutres de mer (variante celtique des corbeaux des ascètes du désert égyptien) qui apportent, l'une un saumon de mer, et l'autre du bois allumé pour le faire cuire.

*(à suivre)*

## **CALENDRIER DE LA PUBLICATION DU PETIT TRAITÉ DE MYTHOLOGIE CELTIQUE**

### 1. - LES MATÉRIAUX

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

### 2. - LE BESTIAIRE en 2019



*Derryclare Lough (Connemara)*