

Thomas W. Rolleston

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

Traduction
de William
Romieux





LÀ VOCATION DE L'ARBRE D'OR

est de partager ses admirations avec les lecteurs, son admiration pour les grands textes nourrissants du passé et celle aussi pour l'œuvre de contemporains majeurs qui seront probablement davantage appréciés demain qu'aujourd'hui.

Trop d'ouvrages essentiels à la culture de l'âme ou de l'identité de chacun sont aujourd'hui indisponibles dans un marché du livre transformé en industrie lourde. Et quand par chance ils sont disponibles, c'est financièrement que trop souvent ils deviennent inaccessibles.

La belle littérature, les outils de développement personnel, d'identité et de progrès, on les trouvera donc au catalogue de l'Arbre d'Or à des prix résolument bas pour la qualité offerte.

LES DROITS DES AUTEURS

Cet e-book est sous la protection de la loi fédérale suisse sur le droit d'auteur et les droits voisins (art. 2, al. 2 tit. a, LDA). Il est également protégé par les traités internationaux sur la propriété industrielle.

Comme un livre papier, le présent fichier et son image de couverture sont sous copyright, vous ne devez en aucune façon les modifier, les utiliser ou les diffuser sans l'accord des ayant-droits. Obtenir ce fichier autrement que suite à un téléchargement après paiement sur le site est un délit. Transmettre ce fichier encodé sur un autre ordinateur que celui avec lequel il a été payé et téléchargé peut occasionner des dommages informatiques susceptibles d'engager votre responsabilité civile.

Ne diffusez pas votre copie mais, au contraire, quand un titre vous a plu, encouragez-en l'achat. Vous contribuerez à ce que les auteurs vous réservent à l'avenir le meilleur de leur production, parce qu'ils auront confiance en vous.

Thomas Rolleston

Mythes et légendes des Celtes

Traduction de William Romieux



© Arbre d'Or, Genève, avril 2005
<http://www.arbredor.com>
Tous droits réservés pour tous pays

PRÉFACE

Le passé peut être oublié, mais il ne meurt jamais. Les éléments les plus reculés qui ont participé à la constitution d'une nation résistent au temps, ils façonnent son histoire et inspirent le caractère et le génie d'un peuple.

De ce fait, l'étude de ces éléments, et la reconnaissance la plus large possible de leur rôle constitutif de la vie d'une nation, doit être un sujet d'importance pour ceux qui réalisent que le présent est enfant du passé, et le futur celui du présent; ceux qui ne considéreront pas leurs parents, leurs concitoyens et eux-mêmes comme de simples fantômes fugaces, émergeant des ténèbres pour fuir vers d'autres ténèbres, mais conscients intérieurement que le vaste flot de la vie d'une nation se répand de ses origines lointaines et mystérieuses vers un futur largement conditionné par les errances passées de ce courant humain, et également par ce qu'ils ont choisi d'en faire grâce à leur courage, leur patriotisme, leur connaissance et leur compréhension.

L'influence des Celtes dans l'histoire, la littérature et l'art des habitants des Îles Britanniques — ce peuple qui, à partir de celles-ci, a implanté ses colonies sur la surface de la Terre — a été exagérément oublié de la mémoire populaire. L'usage courant du terme «Anglo-Saxon» désignant les Britanniques comme un peuple en est largement responsable. Historiquement, ce terme est fallacieux. Rien ne justifie cet amalgame de deux tribus de bas-germains pour désigner l'origine du peuple britannique. Ceci conduit à de réelles absurdités, comme l'auteur l'a fait remarquer récemment lorsque la nomination d'un prêtre irlandais au rang de cardinal par le Pape a été perçue, par un quotidien anglais, comme inspirée par le désir du chef de l'Église Catholique de plaire à la «race anglo-saxonne».

Le terme exact pour la population de ces îles, ainsi que pour la partie typique et dominante du continent nord-américain, n'est pas anglo-saxon mais anglo-celtique. C'est précisément ce mélange d'éléments germaniques et celtiques qui rend le peuple britannique si unique — c'est ce mélange qui apporte à ce peuple la passion, l'élan et, pour la littérature et l'art, le sens du style, de la couleur et du drame qui ne sont pas d'essence germanique. Simultanément, il apporte la réflexion et la profondeur, le respect des lois et des coutumes anciennes, et la passion de la liberté individuelle qui restent relativement étrangères aux nations romanes du sud de l'Europe. Puissent-elles ne jamais devenir étrangères aux Îles

PRÉFACE

Britanniques! Ni que la composante celte de ces îles ne soit considérée comme l'unique contributrice, ou même seulement prédominante, par les populations de la soi-disant « Frange Celtique ». Il est maintenant bien connu des ethnologues que les Saxons n'ont en aucun cas exterminé les Celtes ou les populations celtisantes qui habitaient la Grande-Bretagne. M. E. Nicholson, bibliothécaire de Bodleian, écrit dans son imposant ouvrage *Recherches celtiques* (1904) :

« Les noms qui n'ont pas été spécifiquement inventés pour décrire un peuple ne doivent jamais être considérés comme une preuve de l'existence d'un peuple, mais simplement comme la preuve d'une langue commune ou d'une organisation politique commune. Nous appelons anglais un homme qui parle anglais, qui vit en Angleterre et qui porte un nom anglais évident (tels Freeman ou Newton)¹. Depuis les statistiques de la 'répartition des attributs de couleur foncée', il y a une bonne raison de croire que le Lancashire, le West Yorkshire, le Staffordshire, le Worcestershire, le Warwickshire, le Leicestershire, le Rutland, le Cambridgeshire, le Wiltshire, le Somerset, et une partie du Sussex sont aussi celtiques que le Perthshire et le North Munster; que le Cheshire, le Shropshire, l'Herefordshire, le Monmouthshire, le Gloucestershire, le Devon, le Dorset, le Northamptonshire, l'Huntingdonshire, et le Bedfordshire le sont tout autant que le nord du Pays de Galles et le Leinster; alors que le Buckinghamshire et l'Hertfordshire le sont encore plus, et rejoignent ainsi le sud du Pays de Galles et l'Ulster. »

C'est pourquoi cet ouvrage traitant de l'histoire ancienne, de la religion, de la littérature romantique et mythique des Celtes a été écrit pour le peuple anglo-celtique et non anglo-saxon. Nous espérons que les lecteurs y trouveront des éléments précieux susceptibles de rejoindre la base culturelle européenne, mais par-dessus tout, que ces éléments restent présents à l'esprit de ceux qui ont hérité, bien plus que par le sang, des instincts et du génie celte.

¹ En référence au nom de famille Freeman, M. Nicholson ajoute : « personne n'était aussi intensément "anglais" dans ses sympathies que le grand historien du même nom, et n'aurait résisté aussi vigoureusement à la possibilité qu'il soit d'ascendance galloise; bien que j'ai rencontré un fermier gallois (nommé Evans) qui lui ressemblait physiquement de façon étonnante et qui vivait à quelques minutes de Pwllheli ».

CHAPITRE I: LES CELTES DANS L'ANTIQUITÉ

Les premières références

Environ cinq cents ans avant l'ère chrétienne, on retrouve dans les chroniques des nations de l'antiquité de nombreuses références à propos d'un peuple avec qui ces nations sont parfois en paix, parfois en guerre, et qui occupe manifestement une position influente et prédominante sur la *terra incognita* de l'Europe centrale. Ce peuple est appelé Hyperboréen ou Celte par les Grecs, ce dernier terme ayant été découvert pour la première fois dans les écrits du géographe Hécatee, vers l'an 500 avant J.-C.².

Un demi-siècle plus tard, Hérodote décrit les Celtes comme demeurant « au delà des piliers d'Hercule » — c'est à dire en Espagne — et dit aussi que le Danube prenait sa source dans leur pays.

Aristote savait qu'ils habitaient « au delà de l'Espagne », qu'ils s'étaient emparés de Rome et l'avaient mise à sac à cause de leur humeur belliqueuse. Des références autres que géographiques sont parfois découvertes chez les auteurs de l'antiquité. Hellanicus de Lesbos, un historien du V^e siècle avant J.-C., décrit les Celtes pratiquant la justice et la droiture. Dans une strophe d'Éphore, environ 350 av. J.-C., trois vers décrivent les Celtes comme ayant « les mêmes coutumes que les Grecs » — quoi que cela puisse vouloir dire — et étant en de bons termes avec eux, établissant ainsi une amitié réciproque entre ces deux peuples. Platon, dans ses « Lois », classe néanmoins les Celtes parmi les races ivrognes et combatives. On leur attribua cette réputation de barbares après leur arrivée en Grèce et le pillage de Delphes en 273 avant J.-C. L'attaque et la mise à sac de Rome par les Celtes, environ un siècle plus tôt, est l'un des événements marquants de l'antiquité.

L'histoire de ce peuple, au cours de sa période de domination en Europe centrale, doit être devinée ou reconstruite à partir de références éparses et de récits faits au sujet de leurs rapports avec la Grèce et Rome, exactement comme un zoologiste reconstruit un animal préhistorique à partir de quelques os fossilisés. Aucune chronique celte n'est parvenue jusqu'à nous, aucun vestige archéologi-

² Celui-ci parlait de « Nyrax, une cité celte » et de « Massalia [Marseille], une cité de Ligurie appartenant à la nation Celte. » (*Fragmenta Hist. Graec.*)

que n'a survécu ; seulement quelques pièces de monnaie, quelques ornements et armes en bronze décorés avec de l'émail et des dessins d'une finesse magnifique, et dont le métal était ciselé ou repoussé.

Ces vestiges, ainsi que les noms singulièrement altérés qui perdurent dans les endroits où ils demeuraient, de l'Euxin jusqu'aux Îles Britanniques, sont les seules traces que ce peuple unique nous a laissé de sa civilisation et de sa domination. À partir de ces éléments et des récits des écrivains de l'antiquité, on peut déjà cependant déduire beaucoup de choses avec certitude, et en deviner beaucoup d'autres de façon plus que probable. À partir des données disponibles, le grand érudit de la civilisation celte dont nous avons récemment déploré la perte, M. d'Arbois de Jubainville, a tracé les contours de l'histoire celte avant que les conquêtes de César ne l'exposent à la lumière de l'Histoire³. Nous avons résumé ici les principaux éléments de cette étude.

Le véritable peuple celte

Pour commencer, nous devons abandonner l'idée que le royaume celte fut toujours habité par une race pure, unique et homogène. Les vrais Celtes, si l'on accepte sur ce point la conclusion soigneusement élaborée et argumentée du Dr T. Rice Holmes⁴, conclusion validée par la voix unanime de l'antiquité, était une race aérienne de grande taille, belliqueuse et autoritaire⁵, dont les origines (aussi

³ *Premiers Habitants de l'Europe*, vol. II.

⁴ *La conquête de la Gaule par César*, pp. 251-327

⁵ Les anciens ne détaillaient pas précisément les caractéristiques physiques. Ils décrivent les Celtes presque dans les mêmes termes que ceux utilisés pour les races germaniques. L'opinion du Dr. Rice Holmes affirme que la réelle différence physique réside dans le fait que la pâleur de cheveux des Germains était blonde, celle des Celtes rousse. Dans un intéressant passage de l'ouvrage précédemment cité (p. 315) il observe que : « En admettant le brassage des peuples, ce qui a dû considérablement modifier la physionomie des envahisseurs celtes et gaulois des Îles Britanniques, nous sommes frappés par le fait que parmi toutes les personnes parlant une langue d'origine celte, il y a de nombreux spécimens d'un type que l'on retrouve également dans les régions de Bretagne colonisées par les britanniques, ainsi que dans les régions de Gaule dans lesquelles les occupants gaulois semblent avoir résidé longtemps, comme dans le nord de l'Italie, où les envahisseurs celtes furent dominants pour un temps ; et aussi par le fait que ce type, même parmi ses représentants les plus blonds, apparaît être radicalement différent de celui des premiers peuples germaniques. Le tableau bien connu de Sir David Wilkie, « Lecture de la Gazette de Waterloo », illustre, comme l'a remarqué Daniel Wilson, la différence entre ces deux types. Mettez un Écossais du Perthshire à côté d'un fermier du Sussex. Les deux ont des cheveux clairs ; mais le roux dans les cheveux et la barbe de l'Écossais contrastera avec le blond des cheveux de l'Anglais et leurs traits se différencieront de façon plus marquée. Je me rappelle avoir observé deux gardes-chasses dans un train allant d'Inverness à Lairey. Ils étaient

loin que nous pouvons remonter) étaient aux alentours des sources du Danube, et qui ont étendu leur domination à la fois par la conquête et l'expansion pacifique sur l'Europe Centrale, la Gaule, l'Espagne, et les Îles Britanniques. Ils n'ont pas exterminé les habitants primitifs originaires de ces régions — races paléolithiques et néolithiques, bâtisseurs de dolmens et travailleurs du bronze —, mais ils leur ont imposé leur langue, leurs arts et leurs traditions, empruntant sans aucun doute en retour quelques éléments, notamment, comme nous le verrons, dans le domaine de la religion. Parmi ces races, les vrais Celtes formaient une caste aristocratique dominante. Ce statut leur permit de lever et de diriger une armée afin de s'opposer aux invasions extérieures comme ce fut le cas en Gaule, en Espagne, en Angleterre et en Irlande. Ils supportèrent les pires souffrances liées à la guerre, aux privations et à l'exil. Ils ne manquèrent jamais de bravoure, mais ils ne furent pas assez forts ou assez unis pour dominer, et ils périrent dans une proportion beaucoup plus importante que les populations primitives qu'ils avaient eux-mêmes asservies. Ils disparurent aussi en mêlant leur sang avec ces populations, lesquelles s'imprégnèrent de la plupart de leurs qualités nobles et viriles. Voilà pourquoi les caractéristiques des héritiers celtes d'aujourd'hui, ceux qui entretiennent la langue et la tradition celte, sont différentes à bien des égards de celles des Celtes de l'histoire antique, ainsi que de celles des Celtes qui créèrent la littérature et l'art de l'ancienne Irlande. Elles se ressemblent cependant de façon frappante dans bien des domaines. Pour prendre une seule caractéristique physique, la plupart des régions celtes des Îles Britanniques sont à présent définies par un teint et des cheveux foncés. Bien que ceux-ci ne soient pas très foncés, ils le sont bien plus que dans le reste du royaume⁶. Mais les vrais Celtes étaient certainement blonds. Même les Celtes irlandais du douzième siècle sont décrits par Giraud de Cambrai comme une race blonde.

grands, athlétiques, aux cheveux clairs, appartenant de toute évidence au type scandinave, qui, comme dit le Dr. Beddoc, est si fréquent dans l'extrême nord de l'Écosse, mais, autant dans la coloration que dans l'aspect général, ils étaient radicalement différents des grands Écossais aux cheveux clairs que j'avais vus dans le Perthshire. Il n'y avait pas de traces de rouge dans leurs cheveux, leurs longues barbes étant absolument blondes. Il me semble que la prédominance du roux parmi les personnes parlant une langue d'origine celte est la caractéristique la plus frappante. Non seulement, nous trouvons onze pour cent d'hommes aux cheveux entièrement roux, mais cette même teinte apparaît également dans les cheveux noirs et châains foncés.

⁶ Voir la carte comparative des attributs de couleur foncée élaborée par Ripley dans son ouvrage *Races d'Europe*, p. 318. En France, les Bretons ne représentent cependant pas une race à la pilosité foncée comparée au reste de la population. Ils sont composés en partie d'anciens Gaulois et en partie de colons gallois qui furent chassés par l'invasion des Saxons.

L'Age d'Or des Celtes

Nous allons maintenant revenir aux origines de l'histoire celte. Tels les astronomes qui découvrirent l'existence d'une planète inconnue grâce aux perturbations causées dans la course de celles préalablement observées, nous pouvons déduire, aux V^e et IV^e siècles avant J.-C., la présence d'une grande puissance dont les mouvements se dessinent derrière un voile qui n'a toujours pas été levé. C'était l'Age d'Or du royaume celte en Europe Continentale. Au cours de cette période, les Celtes menèrent trois grandes guerres glorieuses qui eurent une influence considérable sur l'histoire du sud de l'Europe. Environ 500 ans avant J.-C., ils conquièrent l'Espagne aux Carthaginois. Un siècle plus tard, nous les retrouvons opposés aux Étrusques pour la conquête du nord de l'Italie. Ils s'installèrent par la suite en grand nombre dans le territoire connu sous le nom de Gaule Cisalpine, où de nombreux noms de lieu, comme *Mediolanum* (Milan), *Addua* (Adda), *Viro-dunum* (Verduno), et peut-être *Cremona* (*creamh*, ail)⁷, témoignent encore de leur présence. Ils ont laissé un important mémorial dédié au chef de file des poètes latins dont le nom, Virgile, apparaît être une évidence de son ascendance celte⁸. Vers la fin du quatrième siècle, ils traversèrent la Pannonie pour conquérir les Illyriens.

Alliances avec les Grecs

Toutes ces guerres furent entreprises en alliance avec les Grecs, peuple avec qui les Celtes étaient en de bons termes à cette époque. La guerre contre les Carthaginois anéantit le monopole du commerce de l'étain avec la Bretagne ainsi que celui de l'argent avec les mineurs d'Espagne, ces monopoles étant contrôlés par les Carthaginois. De même, la voie terrestre parcourant la France vers la Bretagne, pour laquelle les Phéniciens créèrent le port de Marseille en 600 avant J.-C., fut définitivement sécurisée pour le commerce grec. À cette époque, les Grecs et les Celtes étaient alliés contre les Phéniciens et les Perses. La défaite d'Hamilcar par Gélon, à Himère en Sicile, se produisit la même année que celle

⁷ Voir pour ces noms l'ouvrage de Holder : *Altceltischer Sprachschatz*.

⁸ Il se pourrait que Virgile signifie « le très brillant » ou « l'illustre », une forme habituelle pour un nom propre. *Ver* dans les noms gaulois (Vercingétorix, Vercivellasi, etc.) est souvent un préfixe d'intensification, comme *fior* en irlandais moderne. Le nom du village où est né Virgile, Andes (maintenant Pietola), est celte. Son amour de la nature, son mysticisme, son penchant prononcé pour le lyrisme verbal et rythmique sont des qualités celtes. Les mots de Tennyson le décrivant comme « amoureux des paysages, seigneur du langage » sont significatifs dans ce contexte.

de Xerxès à Salamine. L'armée carthaginoise de cette expédition était composée de mercenaires venus d'une demi-douzaine de nations, mais aucun Celte ne se trouvait dans ses rangs. Cette hostilité a dû peser de tout son poids en empêchant les Carthaginois d'envoyer des renforts aux Perses pour défaire leur ennemi commun. Ces faits prouvent que les Celtes ont joué un rôle non négligeable dans la préservation de la civilisation grecque contre les despotismes de l'Est, conservant ainsi le souffle précieux de la liberté et de la culture en Europe.

Alexandre le Grand

Lorsque la contre-offensive des Hellènes vers l'Est débuta sous Alexandre le Grand, les Celtes jouèrent à nouveau un rôle déterminant.

Au quatrième siècle, la Macédoine fut attaquée et presque anéantie par les hordes thraces et illyriennes. Le roi Amyntas II fut battu et exilé. Son fils Perdicas II fut tué dans la bataille. Lorsque Philippe, l'un des jeunes frères de Perdicas, monta sur le trône chancelant dont il allait faire, ainsi que ses successeurs, le point de départ d'un grand empire, il fut fortement favorisé dans sa confrontation contre les Illyriens grâce aux conquêtes celtiques entreprises dans les vallées du Danube et du Pô. L'alliance fut prolongée et, peut-être, officialisée à l'époque d'Alexandre. Alors qu'il s'apprêtait à conquérir l'Asie (334 avant J.-C.), Alexandre passa un accord avec les Celtes « qui résidaient au bord du golfe ionien » afin de protéger les comptoirs grecs des attaques durant son absence. L'événement est relaté par Ptolémée Soter dans son histoire des guerres d'Alexandre⁹.

Cet épisode a une vivacité qui lui confère une authenticité historique, et un autre témoignage singulier de sa véracité a été mis en lumière par de Jubainville. Alors que les émissaires celtes, décrits comme des hommes de haute stature et d'un port hautain, buvaient avec le Roi une fois leur mission accomplie, celui-ci leur demanda, à ce qu'on raconte, quelle était la chose qu'eux, les Celtes, craignaient le plus. Les émissaires répondirent : « Nous ne craignons aucun homme : il n'y a qu'une seule chose dont nous avons peur, c'est que le ciel nous tombe sur la tête ; mais nous n'apprécions rien autant que l'amitié d'un homme tel que vous. » Alexandre leur fit ses adieux et, se retournant vers ses nobles, murmura : « Que ces Celtes sont orgueilleux ! » La réponse celte, pleine de bravoure et de superbe, n'était cependant pas dénuée de dignité et de courtoisie. La référence

⁹ Ptolémée, un ami et probablement le demi-frère d'Alexandre, fut sans aucun doute présent lorsque cet événement se déroula. Ses œuvres n'ont pas survécu, mais sont citées par Arrien et d'autres historiens.

à la chute du ciel offre un aperçu des croyances et des mythes primitifs dont la signification reste encore difficile à percevoir de nos jours¹⁰.

Le serment collectif par lequel les Celtes s'engagèrent à respecter le traité conclu avec Alexandre est remarquable. Si nous ne respectons pas cet engagement, dirent-ils, « que le ciel nous tombe dessus et nous écrase, que la terre s'entrouvre et nous engloutisse, que la mer jaillisse et nous submerge ». De Jubainville attire judicieusement notre attention sur un extrait du *Táin Bo Cuailgne* dans le Livre de Leinster¹¹, où les héros de l'Ulster déclarèrent à leur roi, qui souhaitait les laisser afin d'aller à l'encontre d'une attaque située à un autre endroit du champ de bataille : « Le Ciel est au-dessus de nous, la terre est sous nos pieds, et la mer nous entoure. À moins que le ciel ne s'écroule avec sa pluie d'étoiles sur la terre où nous nous tenons, à moins que le sol ne soit secoué par un tremblement de terre, à moins que les vagues de la mer bleue ne submergent les forêts du monde visible, nous ne perdrons pied¹². » Cette survivance dans une légende irlandaise du serment si particulier des Celtes, après plus de mille ans, ainsi que sa réapparition ultérieure parmi les Celtes d'Europe Centrale, est absolument étonnante, et, avec d'autres faits que nous citerons par la suite, parle en faveur d'une homogénéité et d'une persistance de la culture celte¹³.

Le pillage de Rome

Nous avons mentionné deux des grandes guerres des Celtes continentaux ; nous en venons maintenant à la troisième, celle contre les Étrusques, qui les a finalement opposés à la plus grande puissance de l'Europe païenne, et leur a offert leur plus haut fait d'armes avec le pillage de Rome. Aux environs de l'an 400 avant notre ère, l'empire celte semble avoir atteint l'apogée de sa puissance. Sous le règne d'un roi nommé par Livie Ambicatus, qui était probablement à la tête d'une tribu dominante au sein d'une confédération militaire, tel l'empereur germanique actuel, les Celtes semblent s'être rassemblés dans une importante unité politique, et avoir suivi une politique constante. Attirés par les riches terres du nord de l'Italie, ils traversèrent les cols alpins et s'établirent en cet endroit

¹⁰ On se souvient du conte populaire à propos d'Henny Penny, qui vint dire au roi que le ciel était en train de tomber.

¹¹ Le Livre de Leinster est un manuscrit du douzième siècle. Sa version du *Táin* date probablement du huitième siècle. Voir de Jubainville, *Premiers Habitants*, II. 316.

¹² Le Dr. Douglas Hyde en donne une traduction légèrement différente dans son *Histoire littéraire d'Irlande* (p. 7).

¹³ C'est aussi un témoignage de la remarquable précision du récit de Ptolémée.

après de rudes combats contre la population étrusque. À cette époque, les Romains exerçaient une pression sur les Étrusques par le sud, ils s'allièrent donc avec les Celtes pour agir de concert. Mais les Romains, sans doute à cause de leur mépris pour les guerriers barbares du nord, les trompèrent au siège de Clusie en 391 avant J.-C., un lieu considéré par les Romains comme l'un des remparts du monde latin contre le nord. Les Celtes s'aperçurent que les Romains qui s'étaient présentés à eux en tant qu'ambassadeurs se battaient au sein des rangs ennemis. Tels que nous les connaissons, les événements qui suivirent sont mêlés à la légende, mais il y a certains éléments véridiques où le vrai caractère des Celtes apparaît sans ambiguïté. Ils demandèrent réparation à Rome, nous dit-on, pour la trahison des émissaires qui étaient trois fils de Fabius Ambustus, le chef suprême. Les Romains refusèrent d'écouter leur plainte et élirent les tribuns de la famille Fabii l'année suivante.

Les Celtes abandonnèrent alors le siège de Clusie et marchèrent directement sur Rome. L'armée fit preuve d'une discipline parfaite. Il n'y eut ni pillage ni ravage à l'aveugle, aucune cité ou forteresse ne fut assaillie. « Nous sommes en route pour Rome » lançaient-ils aux soldats des villes de province qui regardaient, inquiets et effrayés, leurs visiteurs se diriger d'un pas assuré vers le sud. Ils atteignirent enfin la rivière Allia, située à quelques kilomètres de Rome, où la totalité des forces de la cité s'était préparée à leur rencontre. La bataille se déroula le 18 juillet 390, ce jour de mauvais augure fut par la suite appelé *Alliensis* et perpétua longtemps dans le calendrier romain le souvenir de la plus grande honte que la république n'eut jamais connue. Les Celtes contournèrent le flanc de l'armée romaine, et l'annihilèrent dans une unique charge effroyable. Trois jours plus tard, ils étaient dans Rome, et pendant presque un an, ils restèrent maîtres de la cité, ou plutôt de ses ruines, jusqu'à ce qu'un lourd tribut fut payé et qu'ainsi leur vengeance soit entièrement consommée pour la perfidie de Clusie. Une fois cet accord conclu, ce fut la paix entre les Celtes et les Romains pendant presque un siècle, paix qui fut brisée lorsque certaines tribus celtes s'allièrent avec les ennemis héréditaires des Romains, les Étrusques, au cours de la troisième guerre Samnite, coïncidant de fait avec l'effondrement de l'empire celtique¹⁴.

Afin de terminer la partie historique de cette introduction, nous allons maintenant poser deux questions cruciales. En premier lieu, quelles sont les preuves de l'expansion incroyable de la puissance celtique en Europe Centrale à cette époque ?

¹⁴ L'histoire romaine décrit divers conflits avec les Celtes durant cette période, mais de Jubainville a démontré que ces récits sont presque entièrement légendaires. (Voir *Premiers Habitants*, II, p. 318-323).

que? Et en second lieu, où résidaient les peuples germaniques et quels étaient leurs rapports avec les Celtes?

Noms de lieu celtes en Europe

Répondre pleinement à ces questions nous emmènerait trop loin (pour les objectifs de cet ouvrage) dans des discussions philologiques, ce que seuls les érudits en matière celte peuvent pleinement apprécier. La preuve apparaît de façon manifeste dans le travail réalisé par de Jubainville, déjà cité de nombreuses fois précédemment. L'étude des noms de lieu constitue le socle de l'argumentation. Prenez le nom celte *Noviomagus*, composé de deux mots celtiques, l'adjectif *novio* signifiant nouveau, et *magos* le champ ou la plaine (*magh* en irlandais)¹⁵. Neuf endroits possédant ce nom étaient connus dans l'antiquité. Six étaient en France, parmi lesquels on retrouve Noyon dans l'Oise, Nijon dans les Vosges et Nyons dans la Drôme. Et trois lieux en dehors de la France : Nimègue en Belgique, Neumagen dans le Rhineland et Speyer en Palatine.

Le mot *dunum*, que l'on retrouve si souvent de nos jours dans les noms de lieu gaéliques (Dundalk, Dunrobin, etc.), signifiant forteresse ou château, est un autre élément celte caractéristique présent dans des noms de lieu européens. Il apparaît très souvent en France — par exemple, *Lug-dunum* (Lyons), *Viro-dunum* (Verdun) — de même qu'en Suisse — *Minno-dunum* (Moudon), *Eburo-dunum* (Yverdon) — ainsi qu'aux Pays-Bas où la célèbre ville de Leyde renvoie au *Lug-dunum* celte. En Grande-Bretagne, ce terme celte fut souvent traduit simplement par *castra*; ainsi *Camulo-dunum* devint Colchester et *Bran-dunum* Brancaster. En Espagne et au Portugal, huit noms se terminant en *dunum* sont mentionnés par les auteurs antiques. En Allemagne les noms modernes Kempten, Karnberg, Liegnitz renvoient respectivement aux formes celtiques *Cambo-dunum*, *Carro-aunum*, *Lugi-dunum*, et nous trouvons un *Singi-dunum*, Belgrade en Serbie, un *Novi-dunum*, Isaktscha en Roumanie, un *Carro-dunum* dans le sud de la Russie près du fleuve Dniestr, et un autre en Croatie, maintenant nommé Pitsmeza. *Sego-dunum*, Rodez en France, que l'on retrouve aussi en Bavière (Wurzburg), et en Angleterre (*Sege-dunum*, Wallsend au Northumberland). Le premier terme, *sego*, est également visible dans Segorbe (*Sego-briga*), en Espagne. *Briga* est un mot celte, à l'origine de l'allemand *burg*, qui a la même signification que *dunum*.

¹⁵ Par exemple, Moy mell (*magh-meala*), la Plaine de Miel, est le nom gaélique pour le Royaume des Fées et est également utilisé pour bien d'autres lieux.

Un autre exemple est le mot *magos*, la plaine, très fréquent dans les noms de lieux irlandais, est retrouvé abondamment en France et dans d'autres pays qui ne sont plus celtes. Il apparaît en Suisse (*Uro-magus*, Promasens), dans le Rhineland (*Broco-magus*, Brumath), aux Pays-Bas comme nous l'avons déjà signalé (Nimègue), et plusieurs fois en Lombardie et en Autriche.

Ces exemples ne sont en aucun cas exhaustifs, mais ils mettent en évidence l'importante expansion des Celtes en Europe et la diffusion de leur langue sur un vaste territoire¹⁶.

L'art des premiers Celtes

Les vestiges de l'art celte nous racontent la même histoire. En l'an 1846, une imposante nécropole préromaine fut découverte à Hallstatt, près de Salzbourg, en Autriche. Elle contenait des vestiges que le Dr Arthur Evans estime pouvoir dater aux alentours de 750-400 avant J.-C. Certains de ces vestiges signalent un haut degré de civilisation et un commerce considérablement développé. On y trouve de l'ambre de Baltique, du verre phénicien, des feuilles d'or provenant de l'artisanat oriental, ainsi que des épées en fer dont la garde et le fourreau sont richement parés d'or, d'ivoire et d'ambre.

La compréhension de la culture celte, mise en évidence par les vestiges de Hallstatt, sera grandement enrichie par la découverte de ce qu'on appelle la culture de La Tène. La Tène fut une colonie au nord-est du lac de Neuchâtel et plusieurs objets de grand intérêt ont été mis à jour depuis les premières fouilles du site en 1858. Selon le Dr Evans, ces antiquités représentent la période où la civilisation gauloise fut à son apogée, et datent environ du troisième siècle avant J.-C. Ces artefacts doivent être jaugés à la lumière d'une observation que M. Romilly Allen a récemment faite dans son ouvrage « Art celte » (p.13) :

« La difficulté majeure pour appréhender l'évolution de l'art celte réside dans le fait que même si les Celtes semblent n'avoir jamais conçu la moindre invention, ils professaient¹⁷ une aptitude extraordinaire pour recueillir les idées des différents peuples avec lesquels ils avaient été mis en contact par la guerre ou le commerce. Une fois que les Celtes avaient emprunté une idée à leurs voisins, ils étaient capables de lui donner une telle teinte celtique qu'elle devenait ra-

¹⁶ Pour retrouver ces exemples et de nombreux autres, voir l'ouvrage écrit par de Jubainville: *Premiers Habitants*, II, p. 255 seq.

¹⁷ *Sic*; possédaient?

pidement différente de ce qu'elle était à l'origine et, de ce fait, complètement méconnaissable. »

Maintenant, ce que les Celtes empruntèrent à l'art, pour lequel les reliques de La Tène témoignent de l'apogée sur le Continent, était certainement des motifs originels d'ornements grecs. Il était typique du Celte qu'il évitait toute imitation dans son art, même approximative, des formes naturelles du monde végétal ou animal. Tout était ramené à un plan uniquement décoratif. Ce qu'il appréciait dans la décoration était l'alternance de longues courbes sinueuses et d'ondulations, avec l'énergie intense suggérée par des protubérances et des spirales saillantes. Avec ces simples éléments et la présence de quelques motifs inspirés par l'art grec, il élaborait un système décoratif magnifique, subtil et varié qu'il appliquait aux armes, aux ornements ainsi qu'à des accessoires domestiques de toutes sortes, en or, en bronze, en bois, ou en pierre, et peut-être également, si nous avons le moyen de le savoir, au textile manufacturé. L'une des magnifiques techniques décoratives concernant le travail du métal semble être d'origine entièrement celte. L'émaillage était inconnu des nations de l'antiquité jusqu'à ce qu'elles l'apprennent des Celtes. Bien plus tard, au troisième siècle après notre ère, cette technique n'était toujours pas maîtrisée par la plupart des nations, comme nous l'apprenons de Philostratus :

« Ils disent que les barbares qui vivent dans l'océan¹⁸ versent ces couleurs sur de l'airain chauffé, qu'elles y adhèrent, deviennent aussi dures que de la pierre et conservent leurs motifs »

Dr J. Anderson note dans les *Débats du Cercle des Antiquaires Écossais* :

« Les Gaulois comme les Britanniques — de même souche celtique — pratiquait l'émaillage avant la conquête romaine. Les ateliers d'émaillages de Bibracte, avec leurs fourneaux, creusets, moules, pierres à polir, et les émaux bruts à leurs différents stades de préparation, ont été récemment exhumés des ruines de la ville détruite par César et ses légions. Mais les émaux de Bibracte sont le travail de simples amateurs, comparés aux exemples britanniques. L'inspiration d'essence britannique et le style du motif, aussi bien que le contexte dans lequel on a trouvé les objets décorés avec celui-ci, démontraient avec certitude que ce peuple avait atteint son plus haut niveau de développement primitif avant d'entrer en contact avec la culture romaine¹⁹.

Le Musée National de Dublin contient de nombreux et superbes exemples de l'art décoratif irlandais, en or, en bronze, ou émaillé. La "forte teinte celte" dont

¹⁸ Les Britanniques.

¹⁹ Cité par M. Romilly Allen dans *L'Art Celte*, p. 136.

parle M. Romilly Allen y est aussi facilement discernable qu'elle l'est pour les vestiges de Hallstat ou de La Tène.

Tout parle alors en faveur de la culture homogène et de l'identité spécifique d'un peuple qui demeurerait sur un vaste territoire connu de l'antiquité sous le nom de *Celtica*.

Celtes et Germains

Comme nous l'avons déjà cependant mentionné, ce territoire n'était pas uniquement occupé par les Celtes. Nous devons en particulier nous poser une question : où, et à quelle époque se trouvèrent les Germains, les tribus teuto-gothiques, qui remplacèrent finalement les Celtes en tant que grande menace du Nord aux yeux de la civilisation antique ?

Ils sont mentionnés par Pythéas, l'éminent voyageur et géographe grec, aux environs de l'an 300 avant J.-C., mais ils ne jouèrent aucun rôle dans l'histoire jusqu'à ce qu'ils descendent en Italie, sous le nom de Cimbres et de Teutons, pour être vaincus par Marius à la fin du second siècle. Les anciens géographes précurseurs de Pythéas ne savent rien d'eux et attribuent les territoires que nous savons maintenant être germaniques aux différentes tribus celtes.

L'explication fournie par de Jubainville, reposant selon lui sur diverses considérations philologiques, avance que les Germains était un peuple assujéti, comparable à ces « tribus non-libres » existant en Gaule et dans l'ancienne Irlande. Ils vivaient sous la domination celte et n'avait pas d'indépendance politique. De Jubainville a découvert que tous les mots en rapport avec la loi, le gouvernement et la guerre sont communs aux langues celte et teutonne, ces derniers les ayant empruntés aux précédents. On retrouve parmi eux les mots en allemand moderne comme *Reich*, empire, *Amt*, fonction, et en Gothique *reiks*, un roi, tous étant sans aucun doute possible d'origine celte. De Jubainville a aussi recensé parmi les mots empruntés à la langue celte, *Bann*, ordre ; *Frei*, libre ; *Geisel*, otage ; *Erbe*, héritage ; *Werth*, valeur ; *Weih*, sacré ; *Magus*, esclave (gothique) ; *Wini*, épouse ; *Skalks*, *Schalk*, esclave (gothique) ; *Hathu*, bataille (bas german) ; *Helith*, *Held*, héros, de la même racine que le mot celte, *Heer*, armée (*choris* en celte) ; *Sieg*, victoire ; *Beute*, butin ; *Burg*, château ; et bien d'autres encore...

L'histoire étymologique de certains de ces mots est intéressante. *Amt*, par exemple, ce mot qui a tant d'importance dans l'administration allemande moderne, renvoie au mot de l'ancien celte *ambhactos*, qui est composé des mots *ambi*, au sujet de, et *actos*, un participe passé dérivé de la racine celte *AG*, agir. *Ambi* vient de l'Indo-Européen primitif *mbhi*, dont l'initiale *m* est une sorte de

voyelle, représentée par la suite en sanscrit par *a*. Cette voyelle *m* devint *n* dans les mots germaniques qui sont directement issus de la langue Indo-Européenne primitive. Mais le mot qui est actuellement représenté par *amt* apparaît pour la première fois sous sa forme germanique comme *ambaht*, et il est évident qu'il descend du celte *ambhactos*.

De même, on retrouve le mot *frei* dans sa première forme germanique comme *frijol-s*, qui vient de l'Indo-Européen primitif *prijo-s*. Le mot ne signifie pourtant pas ici « libre » ; il a pour sens « bien-aimé » (*priya-s* en Sanscrit). On trouve néanmoins dans la langue celte *prijos* qui abandonna son initiale *p*²⁰, selon une pratique courante, pour *dd*, et apparaît ainsi dans le gallois moderne comme *rhydd*, (libre). Le sens indo-européen persiste dans les langues germaniques dans le nom de la déesse de l'amour, *Freja*, et dans les mots *Freund*, ami, *Friede*, paix. Le sens conservé pour le domaine du droit civil provient d'une origine celte et, utilisé dans ce sens, semble avoir été emprunté au Celte.

Le mot allemand *Beute*, butin, a une histoire intéressante. Il y avait un mot gaulois *bodi* que l'on retrouve dans des mots composés tels le nom de lieu Segobodium (Seveux), différents noms de tribus et de personnes, comme Boudicca, mieux connu sous le nom de Boadicea, la « reine guerrière britannique ». Ce mot signifiait autrefois « victoire ». Mais les fruits de la victoire sont spoliés, et dans ce sens matériel le mot fut adopté en allemand, en français (*butin*), en norvégien (*byte*), et en gallois (*budd*). D'un autre côté, le mot conserva sa signification propre en irlandais. Dans la traduction irlandaise des Chroniques xxix II, dont la Vulgate d'origine est « Tua est, Domine, magnificentia et potentia et gloria et Victoria », le mot *victoria* est traduit en irlandais par *buaidh*, et, comme le souligne de Jubainville, « ce n'est pas de butin qu'il s'agit²¹ ». Il continue en affirmant que « *Buaidh* a conservé en irlandais, grâce à une culture littéraire vigoureuse et persistante, la signification élevée propre à la langue de l'aristocratie gauloise. Le sens matériel de ce mot était seulement perçu par les classes les plus basses de la population, et c'est la tradition de ces classes qui a été conservée dans les langues allemande, française et cymrique²² ».

Il existe cependant deux choses que les Celtes n'ont pu, ou ne voulurent pas, imposer aux tribus germaniques asservies — leur langue et leur religion. Dans ces deux facteurs importants d'unité et de fierté résident les germes de l'ultime soulèvement germanique et la fin de la suprématie celte. Les noms germaniques

²⁰ La difficulté pour prononcer cette lettre est caractéristique de l'ancien celte ; cela changera par la suite.

²¹ En français dans le texte (NDT).

²² *Premiers Habitants*, II, 355-356.

des divinités sont différents de ceux utilisés par les Celtes, et les coutumes funéraires auxquelles se rattachent les conceptions religieuses les plus fondamentales des peuples primitifs sont également différentes. Les Celtes, tout au moins dans leur grande majorité, enterraient leurs morts, considérant l'usage du feu comme une humiliation infligée aux criminels, aux esclaves ou aux prisonniers lors de ces terribles sacrifices humains qui restent la plus grande souillure de leur culture primitive. Les Germains, quant à eux, brûlaient leurs plus illustres morts sur des bûchers funéraires, comme les premiers Grecs — si un bûcher ne suffisait pas pour l'ensemble du corps, les parts nobles, tels la tête et les bras, était brûlées et le reste enterré.

La chute de l'empire celte

Nous ne saurons jamais ce qui s'est réellement passé à l'époque de la révolte du peuple germanique ; il est néanmoins certain qu'aux alentours de l'année 300 avant J.-C., les Celtes ont perdu leur cohésion politique et leur but commun. Dispersés par quelque puissante force souterraine, leurs tribus se déversèrent tels des courants de lave au sud, à l'est et à l'ouest de leur foyer d'origine. Certains allèrent jusqu'au nord de la Grèce, où ils commirent un outrage qui scandalisa profondément leurs alliés et amis en saccageant le lieu saint de Delphes (273 avant J.-C.). D'autres relancèrent, avec beaucoup moins de chance, l'ancienne querelle contre Rome et périrent en grand nombre à Sentine (295 avant J.-C.) ainsi qu'au lac Vadimon (283 avant J.-C.). Un détachement pénétra en Asie Mineure, et fonda l'état celte de Galatie où, comme l'atteste saint Jérôme, un dialecte celte était encore parlé au quatrième siècle de notre ère. D'autres encore s'enrôlèrent au sein des troupes mercenaires de Carthage. Une guerre tumultueuse entre les Celtes et les tribus éparpillées des Germains, ou contre d'autres Celtes issus des premières vagues d'émigration et de conquête, se déclencha dans toute l'Europe centrale, la Gaule, et la Bretagne. Quand elle se termina, la Gaule et les Îles Britanniques restaient quasiment les seuls vestiges de l'empire celte, les seuls pays à rester encore sous la domination et la loi celtes. Au début de l'ère chrétienne, la Gaule et la Bretagne tombèrent sous le joug de Rome, leur complète romanisation ne fut alors plus qu'une question de temps.

La position unique de l'Irlande dans l'histoire

L'Irlande est la seule à n'avoir jamais été explorée, et encore moins assujettie, par les légions romaines. Théoriquement, elle conserva son indépendance

jusqu'à la fin du douzième siècle, mais dans les faits, celle-ci se termina plus de trois siècles plus tard.

L'Irlande est le seul pays dont la caractéristique essentielle est d'avoir abrité une civilisation celtique ancienne, des institutions, un art et une littérature celtes, ainsi que la forme la plus ancienne de langue celte qui ait survécu à la longue nuit qui sépara la civilisation antique du monde moderne, le monde païen de la civilisation chrétienne, jusqu'à sa redécouverte par l'histoire moderne²³.

Le caractère celte

Les caractéristiques autant morales que physiques accordées aux tribus cel-

²³ L'irlandais est probablement une forme plus ancienne de langue celte que le gallois. Ceci est démontré par plusieurs particularités philologiques de la langue irlandaise, dont l'une des plus intéressantes peut être brièvement décrite ici. Les Celtes goïdéliques ou gaéliques qui, selon la théorie en vigueur, colonisèrent en premier les Îles Britanniques avant d'être repoussés à l'extrême ouest par les vagues d'invasions successives de leurs frères continentaux, avaient la particularité de ne pas pouvoir prononcer la lettre *p*. Ainsi la particule indo-européenne *pare*, représentée en grec par *παρ*, à côté ou près de, devient en vieux celte *are*, comme dans le nom *Are-morici* (les Armoricains), ceux qui demeurent *ar muir*, (au bord de la mer); *Are-dunum*, (Ardin, en France); *Are-cluta*, l'endroit à côté de Clyde (maintenant Dumbarton); *Are-taunon*, (près des Monts Taunus — en Allemagne), etc. Lorsque cette lettre n'était pas tout simplement abandonnée, elle était habituellement remplacée par un *c* (*k*, *g*). Mais environ au sixième siècle de notre ère, un changement remarquable se fit dans la langue des Celtes continentaux. Ils acquirent d'une façon inexplicable la faculté de prononcer le *p*, et même le substituer aux *c* existants; ainsi l'original *Cretanus* devint *Pretanis* (Bretagne), le chiffre *quetuaries* (quatre) devint *petuaries*, et ainsi de suite. Les noms de lieux celtes en Espagne attestent que ce changement doit s'être effectué avant la conquête celtique de ce pays en 500 avant J.-C. Une comparaison de plusieurs mots irlandais et gallois va nous montrer précisément l'absence de *p* côté irlandais, et l'absence de problème particulier côté gallois pour la prononciation de cette lettre. Voici quelques illustrations:

<i>Irlandais</i>	<i>Gallois</i>	<i>Anglais</i>	<i>Français</i> (NDT)
Crann	Prenn	Tree	Arbre
Mac	Map	Son	Fils
Cenn	Pen	Head	Tête
Clumh (cluv)	Pluv	Feather	Plume
Cuig	Pimp	Five	Cinq

La conclusion qui affirme que l'irlandais représente la plus vieille forme du langage semble évidente. Il est remarquable que, même à une date relativement plus récente, les Irlandais ont conservé leurs difficultés avec le *p*. Ainsi, ils ont transformé le mot latin *Pascha* (Pâques) en *Casg*; *purpur* (pourpre) en *corcair*, *pulsatio* (pouls) en *cuisle*. Il est toutefois à noter que Nicholson, dans ses *Recherches Celtiques*, s'efforce de démontrer que le soi-disant *p* indo-européen — qui est un *p* seul et non combiné avec une autre consonne — était prononcé par les Celtes goïdéliques à une période plus ancienne. Le sujet peut-être si âprement discuté qu'il est encore difficile d'y voir clair.

tes par les auteurs de l'antiquité mettent en évidence un discernement et une constance remarquables. Comme nous pourrions nous y attendre, beaucoup de ce qui est dit à leur sujet pourrait être appliqué également à n'importe quel peuple primitif et illettré. Il reste cependant tant d'aspects qui les différencient des autres peuples de l'humanité, que la lecture à voix haute des écrits de l'antiquité à toute personne instruite de l'histoire moderne, lui permettrait, je pense, de reconnaître sans l'ombre d'un doute le peuple celtique dans la description qu'elle vient d'entendre.

Certaines de ces références ont déjà été citées, nous ne rappellerons donc pas les faits avancés par Platon, Éphore ou Arrien. Mais une réflexion faite par M. Porcius Cato à propos des Gaulois doit être ajoutée. « Il y a deux choses », dit-il, « auxquelles se consacrent les Gaulois — l'art de la guerre et la subtilité du discours » (« rem militarem et argute loqui »).

Le récit de César

César nous a légué un récit méticuleux et critique au sujet des Gaulois après les avoir rencontrés en Gaule. Ils étaient, dit-il, assoiffés de batailles, mais faciles à vaincre et à manipuler. Ils étaient extrêmement superstitieux, soumis à l'avis de leur Druide pour toutes les affaires publiques et privées, et considéraient comme la pire des punitions le fait d'être excommuniés ou interdits de cérémonies religieuses :

« Ceux qui étaient ainsi frappés d'interdit²⁴, étaient comptés au nombre des infâmes et des méchants ; tous évitaient et fuyaient leur présence ainsi que leurs conversations, de peur d'être contaminé par une maladie ; ils n'étaient pas autorisés à faire la cour ; aucun rôle ne leur était confié... Les Druides sont généralement exempts de service militaire, et ne payent pas d'impôts comme les autres... Encouragés par de telles récompenses, beaucoup de Gaulois viennent dans leurs écoles, et y sont envoyés par leurs amis et relations. Ils doivent alors apprendre par cœur un grand nombre de vers ; certains poursuivent leurs études pendant vingt ans ; il est illégal de transcrire ces choses²⁵ par écrit, bien qu'ils utilisent les caractères grecs pour presque toutes leurs transactions publiques et privées. »

Les Gaulois étaient avides d'informations, assaillant les marchands et les voya-

²⁴ Pour avoir refusé d'obéir à une sentence druidique.

²⁵ Les doctrines druidiques.

geurs pour entendre les dernières rumeurs²⁶, facilement influençables, sanguins, crédules, passionnés de nouveautés, et aux opinions malléables.

Dans le même temps, ils étaient remarquablement perspicaces et intelligents, très vifs dans l'imitation et l'adaptation des techniques qu'ils trouvaient utiles. César décrit tout particulièrement leur ingéniosité à contrer les nouveaux engins de siège des armées romaines. Il parle de leur courage avec un grand respect, attribuant leur mépris de la mort, au moins en partie, à leur foi inébranlable en l'immortalité de l'âme²⁷. Un peuple qui aux premiers jours a détruit encore et encore les armées romaines, qui a saccagé Rome, qui a su placé plus d'une fois César lui-même dans des situations périlleuses et angoissantes, n'était évidemment pas un peuple faible, quelles que puissent être ses croyances et pratiques religieuses.

César n'est pas connu pour porter une admiration sans bornes à ses adversaires, mais un épisode au siège d'Avaricum l'impressionna au point qu'il immortalisa la bravoure de la défense. Une structure en bois, ou *agger*, avait été édifiée par les Romains pour surplomber les murailles, car celles-ci résistaient habituellement aux assauts des béliers. Les Gaulois réussirent à la mettre en feu. C'était un moment critique, car il fallait empêcher les assaillants d'éteindre les flammes. Un Gaulois gravit alors un pan de mur au dessus de l'*agger* pour jeter en contrebas des ballots de suif. Il fut aussitôt frappé par le projectile d'une catapulte romaine. Un autre gaulois passa immédiatement sur son corps pour continuer la tâche de son camarade. Lui aussi tomba, mais un troisième prit instantanément sa place, puis un quatrième ; cette situation ne prit fin que lorsque les légionnaires éteignirent enfin les flammes et arrivèrent à repousser les défenseurs à l'intérieur de la ville qui fut finalement conquise le jour suivant.

Strabon à propos des Celtes

Le géographe et voyageur Strabon, qui mourut en 24 après J.-C. et était de ce fait un peu postérieur à César, nous apprend beaucoup des Celtes. Il note que

²⁶ « Les Irlandais », dit Edmund Spenser, dans son livre *Aperçu de l'Irlande actuelle*, « aiment échanger des nouvelles et lorsqu'ils se rencontrent, leur deuxième parole est "Quelles nouvelles?" »

²⁷ À mettre en parallèle avec Spenser : « J'ai entendu des guerriers redoutables dirent que de toutes les campagnes qu'ils avaient faites dans des pays étrangers, ils n'avaient jamais vu d'aussi beaux cavaliers que les Irlandais, ni aucuns qui fussent aussi redoutables dans leurs charges... Ils sont très vaillants et très hardis, pour la plupart très endurant au froid, au labeur, à la faim et aux difficultés, très actifs et très habiles de leurs mains, très rapides à la course, très vigilants et très prudents dans leurs entreprises, très présents dans le danger, et méprisant réellement la mort. »

leur pays (dans ce contexte la Gaule) a une population dense et est cultivé avec soin — il n'y a pas de gaspillage des ressources naturelles. Les femmes étaient fécondes, et notamment de bonnes mères. Il décrit les hommes comme belliqueux, passionnés, querelleurs, prompt à la provocation, facilement vaincus par la ruse, mais généreux et sans suspicion. Ils se montraient très intéressés par la culture, car la science et les lettres grecques s'étaient rapidement propagées à partir de Massilia (Marseille) ; l'enseignement public était disponible dans leurs villes. Ils se battaient mieux à cheval qu'à pied et, à l'époque de Strabon, ils formaient la fine fleur de la cavalerie romaine. Ils demeuraient dans de grandes maisons à l'armature en bois et aux murs en osier tressé — sans doute enduits d'argile et de chaux comme en Irlande — avec un épais toit de chaume. Des villes d'importance existaient en Gaule, César décrit la solidité de leurs murs faits de pierres et de bois. César et Strabon s'accordent pour dire qu'il y avait une séparation très ténue entre d'une part, les nobles, la prêtrise et la classe instruite, et d'autre part le reste du peuple, ce dernier étant assujéti de façon stricte. La division sociale correspond grossièrement, sans aucun doute, à la distinction existant entre les vrais Celtes et les populations d'origine qu'ils avaient asservies. Alors que César nous dit que les Druides enseignaient l'immortalité de l'âme, Strabon ajoute qu'ils croyaient en l'invulnérabilité du monde matériel, ce qui implique en un sens sa divinité.

Le guerrier celte aimait parader. Tout ce qui donne de l'éclat et le sens du drame à la vie l'attirait. Ses armes étaient richement ornées, le harnachement de son cheval était travaillé avec du bronze et de l'émail, avec des dessins aussi exquis que n'importe quel vestige de l'art mycénien ou crétois, et les broderies de ses vêtements étaient en or. La scène de la reddition de Vercingétorix, lorsque sa lutte héroïque contre Rome se termina par la défaite d'Alésia, mérite d'être retenue comme le mélange typique celte d'esprit chevaleresque et de ce que les Romains, à l'esprit si sérieux, prirent pour de l'ostentation enfantine²⁸.

Quand Vercingétorix constata que sa cause était perdue, il convoqua un conseil tribal et dit à l'assemblée des chefs, ceux qu'il avait guidés dans une guerre glorieuse, mais infructueuse, qu'il était prêt à se sacrifier pour ses fidèles partisans — ils pourraient envoyer sa tête à César s'ils le souhaitaient, sinon il se rendrait alors de son plein gré dans l'espoir d'obtenir des conditions plus favorables pour son peuple. Cette dernière alternative fut choisie. Vercingétorix se para alors de

²⁸ La scène de la reddition de Vercingétorix n'est pas décrite par César, elle le fut par Plutarque et l'historien Florus, mais elle est considérée comme historique par les érudits (Mommsen, Long, etc.).

ses plus belles armes, équipa son cheval de son plus riche harnachement et, après avoir fait trois fois le tour du camp romain, vint devant César pour déposer à ses pieds l'épée qui représentait la dernière défense de l'indépendance gauloise. César l'envoya à Rome, où il croupit en prison pendant six ans avant d'être finalement mis à mort lorsque César célébra son propre triomphe.

L'amour celte pour la splendeur et pour l'art se mêlait toutefois à beaucoup d'actes barbares. Strabon nous raconte comment les guerriers victorieux rentraient chez eux avec les têtes de leurs ennemis se balançant au cou de leurs chevaux, comme dans la saga irlandaise qui décrit le héros Cuchulain, de retour à Emain après un raid sur Connacht, accrochant les têtes de ses ennemis aux roues de son char. La vie quotidienne était rude ; ils se couchaient à même le sol pour dormir, s'asseyaient sur des nattes de paille, et leurs femmes travaillaient dans les champs.

Polybe

Polybe rapporte un épisode significatif de la bataille de Clastidium (222 avant J.-C.). Les Gaesati²⁹, nous dit-il, qui se trouvaient à l'avant-garde de l'armée celte, allaient nus au combat, et la vue de ces guerriers inspiraient de la terreur aux légionnaires, avec leur imposante stature et leur peau claire sur laquelle étincelaient les colliers et les bracelets en or, matière tant prisée par les Celtes pour l'ornement. Quand ce fut la fin, ces accessoires en or partirent dans des tombereaux pour aller orner le Capitole de Rome ; le dernier commentaire qu'écrivit Polybe à propos du caractère des Celtes est le suivant : « Tout ce qu'ils entreprennent, et j'affirme que ce n'est pas occasionnel, mais permanent, est dicté par leurs passions et ne subit jamais la loi de la raison. » Comme on pourrait s'y attendre, la chasteté, observée chez les Germains, ne fut jamais une caractéristique celte, et ce jusqu'à une époque récente.

Diodore

Diodore de Sicile, un contemporain de Jules César et d'Auguste qui avait voyagé en Gaule, confirme en grande partie les récits de César et de Strabon, mais ajoute quelques détails intéressants. Il note en particulier l'amour des Gau-

²⁹ Une tribu qui a pris son nom de *gaesum*, une sorte de javelot celte qui constituait leur arme principale. Le torque, un collier torsadé en or, est présenté comme un ornement typique dans la statue bien connue du Gaulois mourant, appelé couramment « le gladiateur mourant ». De nombreux exemples sont conservés au Musée National de Dublin.

lois pour l'or. Même les cuirasses en étaient faites. C'est aussi un trait décelable dans l'Irlande celtique, où un nombre étonnant de vestiges préhistoriques en or ont été trouvés, alors que beaucoup d'autres, aujourd'hui disparus, sont connus pour avoir existé. Les temples et les endroits sacrés, disent Posidonius et Diodore, étaient pleins d'offrandes d'or laissées sans surveillance, et personne n'y avait jamais touché. Diodore mentionne également le grand respect dû aux bardes et, comme Caton, décrit quelque chose de propre à la nature du discours soutenu par les Gaulois cultivés : « ce n'est pas un peuple loquace, il aime beaucoup s'exprimer par énigmes, laissant l'auditeur deviner la plus grande partie de ce qu'il a voulu dire. » Ceci est une description exacte du langage littéraire de l'Irlande primitive, lequel est grandement abrupt et allusif. Le druide est considéré comme l'intermédiaire obligé entre Dieu et l'homme — personne ne pouvant accomplir d'acte religieux en son absence.

Ammien Marcellin

Ammien Marcellin qui écrivit plus tardivement, au cours de la seconde moitié du quatrième siècle après J.-C., a visité lui aussi la Gaule qui était, bien sûr, beaucoup plus romanisée. Il nous décrit, comme les auteurs le précédant, la haute stature, la clarté de cheveux, et le comportement arrogant des guerriers gaulois. Il ajoute que ce peuple, spécialement en Aquitaine, était particulièrement propre et soigneux de sa personne — on ne voyait personne en haillons. Il décrit la femme gauloise comme étant très grande, aux yeux bleus, et particulièrement belle ; mais une certaine crainte se mêle à son évidente admiration, au point qu'il nous raconte que s'il était déjà suffisamment périlleux d'entrer en conflit avec un Gaulois, la situation devenait désespérée si son épouse venait à sa rescousse à l'aide de ses « immenses bras d'albâtre » qui pouvaient frapper comme des catapultes. Certaines d'entre elles restèrent à jamais au nombre des femmes vigoureuses, indépendantes et au cœur fier, comme Maeve, Grania, Findabair, Deirdre, ou encore l'historique Boadicea, et on les retrouve régulièrement dans les mythes et dans l'histoire des Îles Britanniques.

Rice Holmes à propos des Gaulois

Le passage suivant, extrait de « La conquête de la Gaule par César » du Dr Rice Holmes, peut être considéré comme un admirable résumé de la physionomie sociale de cette région celte peu avant l'ère chrétienne, et il correspond parfaitement à tout ce qui est connu de la civilisation irlandaise primitive.

« Les peuples gaulois se sont élevés bien au delà de la condition de sauvages ; les Celtes de l'intérieur, la plupart de ceux qui étaient déjà tombés sous l'influence romaine, avaient atteint un certain degré de civilisation, et même de luxe. Leurs braies, dont vient le nom de la province *Gallia Bracata*, ainsi que leurs jupes et capes aux motifs à carreaux suscitaient l'étonnement de leurs conquérants. Les chefs portaient des bagues, des bracelets et des colliers en or ; et quand ces grands guerriers aux cheveux clairs se précipitaient à la bataille, ils offraient un spectacle splendide avec leurs casques forgés en forme de tête de quelque bête féroce, surmontés de plumes flottant au vent, leurs cotes de mailles, leurs longs boucliers et leurs immenses épées cliquetantes. Villes fortifiées ou villages importants, les places fortes des différentes tribus étaient ostensiblement visibles sur de nombreuses collines. Les plaines étaient constellées des traces attestant la présence des hameaux. Les maisons, bâties en bois et en osier tressé, étaient grandes avec des toits de chaume. En été, les champs étaient de la couleur jaune des blés. Les routes couraient de ville en ville. De solides ponts enjambaient les rivières ; des barges chargées de marchandises les sillonnaient tout leur long. Des navires malhabiles, mais plus grands que tous ceux vus en Méditerranée, affrontaient les tempêtes de la baie de Biscaye, et transportaient leurs cargaisons entre les ports de Bretagne et les côtes de l'Angleterre. Les taxes étaient calculées en fonction des marchandises acheminées sur les grandes voies navigables ; c'est à partir de ces taxes que les nobles ont acquis une grande partie de leur fortune. Chaque tribu avait sa propre monnaie ; la connaissance de l'écriture grecque et romaine n'était pas réservée aux seuls prêtres. Les Éduens étaient familiers du plaquage du cuivre et de l'étain. Les mineurs d'Aquitaine, d'Auvergne et du Berri étaient connus pour leur savoir-faire. De fait, depuis le premier contact entre leurs ancêtres et Rome, les peuples de Gaule avaient progressé dans le sens d'une évidente prospérité³⁰. »

³⁰ Dans « La conquête de la Gaule par César », (pp.10, II). Il ajoute ensuite que l'aristocratie celte était, à l'instar des Teutons, dolichocéphale – c'est à dire, qu'ils avaient des têtes plus longues que larges. Ceci est prouvé par les restes trouvés dans le bassin de la Marne, que les Celtes peuplèrent de façon dense. Le squelette d'un grand guerrier gaulois a été trouvé avec son char de guerre, un casque et une épée en fer, et on peut maintenant l'étudier au Musée de Saint-Germain. Les habitants des Îles Britanniques ont tous une tête longiligne, le type tête ronde dit « Alpin » ne s'observant que très rarement. Les Français modernes ont la tête ronde. La forme de la tête, cependant, est maintenant connue pour n'être absolument pas une caractéristique raciale constante. Elle s'altère rapidement dans un nouvel environnement, comme cela est prouvé par les mesures effectuées auprès des descendants des immigrants en Amérique. À ce sujet, voir un article du professeur Haddon dans le numéro de *Nature* du 3 novembre 1910.

Faiblesse de la politique celte

Cette civilisation celte primitive, si attirante et si prometteuse par bien des aspects, avait cependant quelque défaut ou infirmité qui l'empêcha de se défendre, que cela soit contre la civilisation antique du monde gréco-romain ou contre la fougue brutale et juvénile des races teutoniques. Nous abordons maintenant ce point en détail.

L'État dans l'antiquité

L'origine du succès des nations de l'antiquité réside dans la conception de communauté citoyenne, le grec *polis* — le latin *res publica*, qui représente une sorte d'entité divine, source de bienfaits pour l'homme, vénérable par son âge et cependant rajeunie à chaque génération ; une puissance qu'un homme se devait de servir avec enthousiasme, sachant que même s'il disparaissait de la mémoire de cette puissance, son dévouement loyal survivrait à sa vie insignifiante et exalterait la vie de sa terre natale, ou de sa cité, pour les temps futurs. Dans cet état d'esprit, Socrate, que ses amis pressaient d'accepter leur aide afin de fuir sa prison et échapper ainsi à la sentence de mort qui pesait sur lui, leur reprocha de l'inciter à la transgression impie des lois de son pays. Pour un homme, dit-il, son pays est plus sacré et plus vénérable que son père ou sa mère, et il doit obéir sagement aux lois pour lesquelles il a donné son assentiment en acceptant de vivre sous leur coupe toute sa vie, ou alors encourir le juste courroux de leurs sœurs aînées, les lois du monde souterrain, devant qui, à la fin, il doit répondre de sa conduite sur Terre. Cette conception exaltée de l'État, à un degré plus ou moins élevé, formait la religion pratique de chaque homme vivant au sein des nations de l'antiquité, et donna ainsi à l'État son pouvoir de cohésion, de pérennité et de progrès.

La loyauté des Teutons

Chez les Teutons, la force de cohésion était nourrie par une tout autre motivation qui était destinée à se mêler au sentiment de citoyenneté, et à former en union avec celle-ci — et souvent en étant prédominante — le principal facteur de développement politique des nations européennes. C'était le sentiment que les Germains appelaient *Treue*, la loyauté personnelle envers le chef, et qui dans les premiers temps s'étendait à la dynastie royale. Un sentiment ancré profondément.

dément dans la nature teutonne, et qui n'a jamais été surpassé par aucune autre pulsion humaine en tant que source de l'héroïque sacrifice de soi.

La religion celte

Aucune de ces motivations humaines ne se rencontre de façon entière ou sans qu'elles se mêlent les unes aux autres. Le sentiment de loyauté à une personne n'était pas inconnu des nations de l'antiquité. Le sentiment de patriotisme, bien que faiblement développé chez les peuples teutons, s'est finalement développé de lui-même. Cette motivation n'était pas non plus inconnue des Celtes, mais il y avait une autre force qui, dans ce cas, l'éclipsait ou la diminuait, et qui fournissait aux Celtes l'inspiration politique et la force unificatrice que les nations de l'antiquité tiraient du patriotisme, et les Teutons de la loyauté. C'était la religion ; ou peut-être serait-il plus précis de dire le sacerdoce — une religion codifiée par des dogmes et administrée par une caste de prêtre. Les Druides, comme le disait César dont les observations sont largement confirmées par Strabon et par les références des légendes irlandaises³¹, représentaient le véritable pouvoir souverain des territoires celtes. Chaque affaire, publique ou privée, était soumise à leur autorité, et les peines qu'ils pouvaient infliger pour toute affirmation d'indépendance étaient suffisantes pour réprimer le plus fier des esprits. Ils affermissaient ainsi leur autorité, tels les interdits médiévaux de l'Église Catholique, en s'appuyant uniquement sur la superstition populaire.

C'est ici que réside la véritable faiblesse politique des Celtes. De toute l'Histoire, il n'y a peut-être pas de loi plus évidente que celle qui affirme que les nations régentées par des prêtres, tirant leur autorité de sanctions surnaturelles, sont incapables d'un vrai progrès national, simplement parce qu'elles sont régies de la sorte. Il est dans l'ordre naturel des choses que le libre flot salvateur de la vie séculière et de la pensée soit incompatible avec les règles de la prêtrise. Quel que soit druidique, islamique, judaïque, chrétien ou encore animiste, une caste de prêtre réclamant l'autorité dans les affaires temporelles en vertu de sanctions extratemporelles, est inévitablement l'ennemi de cet esprit critique, de ce

³¹ Dans le « Táin Bo Cuajlgne », par exemple, le Roi d'Ulster ne doit pas parler à un messager jusqu'à ce que le druide Cathbad l'ai interrogé. Ce qui nous rappelle les vers de Sir Samuel Fergusson dans son poème épique irlandais *Congal* :

«... Depuis les temps, et à jamais,
Où Carhbad enlisa les fils d'Unach dans ce marécage putride
Engendré par les maléfices, à la passe sanglante de Creeveroe,
Ruine et déshonneur attendent encore les rois qui précèdent les prêtres. »

courant de nouvelles idées, de la croissance de la pensée séculière et de l'autorité humaine et rationnelle qui représentent les conditions élémentaires du développement de toute nation.

La malédiction de Tara

Un exemple qui confirme cette vérité peut être tiré de l'histoire du monde celte. Au sixième siècle après J.-C., peu après la mission de christianisation de saint Patrick, un roi nommé Dermot MacKervall³² régnait en Irlande. Il était le *Ard Righ*, ou Grand Roi, de ce pays, dont le siège du gouvernement était à Tara dans la province de Meath, et dont la fonction, qui permettait en théorie de gouverner les rois des cinq provinces, représentait l'impulsion qui amènerait le peuple irlandais vers une véritable unité nationale. La première condition d'une telle unité était évidemment la mise en place d'une autorité centrale effective. Une telle autorité, comme nous l'avons dit, était représentée en théorie par le Grand Roi. Il advint que l'un de ses officiers fût assassiné dans l'exercice de ses fonctions par un chef nommé Hugh Guairy. Guairy était le frère d'un évêque, parent d'adoption de saint Ruadan de Lorrha. Lorsque le roi Dermot envoya arrêter le meurtrier, les ecclésiastiques le cachèrent aussitôt. Dermot ordonna néanmoins une perquisition, captura le fugitif dans les combes de l'église Saint-Ruadan, et l'emmena à Tara pour y être jugé. Les ecclésiastiques d'Irlande firent immédiatement cause commune contre ce souverain qui avait osé exercer sa justice envers un criminel protégé par le clergé. Ils se rassemblèrent à Tara, plus rapidement que le roi³³, et jetèrent leur malédiction solennelle sur lui et sur son gouvernement. Le chroniqueur nous dit ensuite que l'épouse de Dermot eut un rêve prophétique :

« Sur l'herbe de Tara était un grand arbre au vaste feuillage et onze esclaves tentaient de l'abattre ; mais chaque éclat voletant reprenait sa place et se recollait dans l'instant, jusqu'à ce qu'un homme arrive et abatte l'arbre d'un seul coup³⁴. »

L'arbre symbolisait la monarchie irlandaise, les douze bûcherons représen-

³² Diarmuid mac Cearbhaill, en celte.

³³ Il était courant, on retrouve également cette réaction en Inde, pour une personne qui avait subi un tort d'un supérieur, ou le pensant, de s'asseoir sur le seuil du palais de justice et de jeûner jusqu'à ce que justice soit faite. En Irlande, un pouvoir magique était attribué à ce rituel dont l'effet pouvait être évité par la partie adverse à la condition qu'elle jeûne aussi.

³⁴ *Silva Gadelica*, de S. H. O'Grady, p. 73.

taient les douze saints ou apostats d'Irlande, et celui qui l'abattit était saint Ruadan. La défense que le roi assura pour son pays, dont il vit le destin mis en balance, est notée avec une force et une profondeur émouvante par le chroniqueur irlandais³⁵ :

« Hélas », dit-il, « de ce procès inique que vous avez engagé contre moi ; voyez que c'est le bien de l'Irlande que je recherche, et la préservation de sa discipline et de son droit royal ; mais c'est une Irlande belliqueuse et meurtrière que vous laissez après moi. »

Ruadan dit pourtant : « Que Tara soit au désespoir pour toujours » ; et la crainte populaire de la malédiction ecclésiastique fut la plus forte. Le criminel fut relâché, Tara fut abandonnée et, à l'exception d'un bref instant pendant lequel un habile usurpateur, Bran Boru, s'empara du pouvoir, l'Irlande ne connut pas de gouvernement séculier effectif jusqu'à ce que cela lui soit imposé par un conquérant. Les derniers mots du document historique que nous citons sont les pleurs de désespoir de Dermot :

« Malheur à celui qui engage le combat contre les clercs de l'Église. »

Ce dramatique incident a été longuement décrit, car il est représentatif d'un facteur dont la profonde influence sur l'histoire des peuples celtes peut être retrouvée parmi une succession d'événements cruciaux, de l'époque de Jules César à nos jours. Nous étudierons par la suite comment ce facteur est apparu et quelle fut son origine ; pour le moment, nous souhaitons simplement attirer l'attention sur lui. Ce facteur a empêché le développement national des Celtes, dans le sens où nous l'entendons pour les peuples de l'antiquité et les tribus teutoniques.

Ce que l'Europe doit aux Celtes

À ce point du récit, on pourrait supposer que le peuple celte représentait une force négligeable en Europe, ce serait néanmoins une erreur grossière. Son apport à la culture du monde occidental fut très remarquable. Pendant quatre siècles — environ 500 à 900 après J.-C. — l'Irlande fut le refuge du savoir, ainsi qu'une source de culture littéraire et philosophique, pour la moitié de l'Europe. La versification de la poésie celtique a probablement joué un rôle majeur dans la constitution de la structure des vers modernes. Les mythes et légendes des peuples gaéliques et cymriques enflammèrent l'imagination d'une foule de poètes

³⁵ Le compte-rendu que nous citons ici est un récit inscrit dans un vélin du quinzième siècle trouvé au château de Lismore en 1814, et traduit par S H. O'Grady dans son livre *Silva Gadelica*. Cette narration est attribuée à un officier de la cour de Dermot.

continentaux. Mais il est vrai que les Celtes n'ont pas créé par eux-mêmes d'imposantes œuvres architecturales ni de grandes œuvres littéraires, au même titre qu'ils n'ont pas su trouver la stabilité ou imposer de politique nationale. Leurs pensées et sentiments étaient essentiellement lyriques et concrets. Chaque objet ou aspect de la vie les impressionnait vraiment et les émouvait profondément, ils étaient sensibles, impressionnable au dernier degré, mais ne voyaient pas les choses avec une vision plus large. Ils étaient un peu obnubilés par le respect des institutions et par le dévouement à des principes ; mais ils étaient, et restent, une barrière indispensable et sans faille pour l'humanité contre la tyrannie des principes, contre la froideur et la stérilité des institutions.

Les institutions que représentent la royauté et le patriotisme sont parfaitement capables de se fossiliser dans une forme stérile, et d'enchaîner ainsi l'âme au lieu de l'inspirer. Les Celtes ont toujours été rebelles à tout ce qui ne possède pas le souffle de la vie, comme aux modes de domination purement superficiels et sans aucune spiritualité. Il est également vrai qu'ils ont été trop avides de goûter aux fruits de la vie sans comprendre la longue et patiente préparation nécessaire à cette récolte. Mais ils ont rendu, et rendront encore, d'innombrables services au monde moderne en insistant sur le fait que le vrai fruit de la vie est la réalité spirituelle, et aucune souffrance ni aucune peine ne peut l'assombrir ou la faire sombrer dans l'oubli, même au sein du vaste mécanisme de notre civilisation matérielle.

CHAPITRE II: LA RELIGION DES CELTES

L'Irlande et la religion celte

Parmi les peuples Celtes, nous avons dit que les Irlandais possèdent la spécificité unique d'avoir apporté plusieurs des caractéristiques de la civilisation celte primitive à la lumière de la recherche historique moderne. Il y a cependant une chose qu'ils n'ont pas transmise au travers de l'abîme qui nous sépare du monde de l'antiquité — il s'agit de leur religion.

Ce n'est pas uniquement parce qu'ils l'ont transformée; ils l'abandonnèrent si totalement derrière eux que toute trace en a disparu. Saint Patrick, lui-même un Celte, qui christianisa l'Irlande au cours du cinquième siècle, nous a laissé un récit autobiographique de sa mission, un document d'un intérêt vital, ainsi que le plus ancien texte traitant du christianisme britannique; mais il ne nous dit rien au sujet des doctrines qu'il était venu supplanter. Jules César nous en apprend beaucoup plus sur les croyances religieuses celtes, qu'il aborda sous un autre angle. La volumineuse littérature légendaire qui naquit en Irlande entre les septième et douzième siècles, bien qu'elle se réfère manifestement aux sources préchrétiennes, nous montre, au delà d'une croyance en la magie et d'une dévotion à un certain cérémonial et à certaines observances chevaleresques, pratiquement rien de semblable à une religion ou même à un système éthique. Nous savons que certains chefs et bardes opposèrent une longue résistance à la foi nouvelle, et qu'elle s'éteignit lors de la bataille de Moyrath au sixième siècle, mais aucun écho d'une quelconque controverse intellectuelle ni d'aucun combat entre les deux doctrines, comme nous l'avons trouvé par exemple dans les récits du débat entre Celsus et Origène, ne nous a été transmis à propos de cette période de changement et de conflits. La littérature de l'ancienne Irlande, comme nous le verrons, a assimilé plusieurs mythes anciens; on y retrouve des traces d'entités qui, à une certaine époque, doivent avoir été des dieux ou des puissances liées aux éléments; mais l'ensemble a été vidé de toute signification religieuse et transformé de façon romanesque ou pittoresque. Comme nous le dit César il n'y avait pas uniquement un système religieux très développé parmi les Gaulois, mais nous apprenons également de la même source que les Îles Britanniques en

étaient le centre, lequel faisait autorité en la matière; elles étaient, pour ainsi dire, la Rome de la religion celte.

Nous devons maintenant étudier ce qu'était cette religion, car cela nous servira en guise d'introduction aux mythes et aux contes qui surgirent, plus ou moins, de celle-ci.

La religion populaire des Celtes

Nous devons faire remarquer de prime abord que la religion celte n'est en aucun cas une affaire simple qui pourrait se réduire à ce que nous appelons «druidisme». À côté de la religion officielle, il y avait un ensemble de superstitions et d'observances populaires qui provenait d'une source plus profonde et plus ancienne que le druidisme, qui était destiné à lui survivre dans le temps, et qui est loin d'avoir disparu encore de nos jours.

Le peuple mégalithique

Les religions des peuples primitifs prennent leur essor à partir des rites et des pratiques relatives à l'enterrement des morts et sont principalement focalisées sur celles-ci. Les premiers habitants du territoire celte de l'Europe de l'Ouest, dont nous n'avons aucune connaissance précise, est un peuple sans nom et sans histoire connus. Mais leurs monuments sépulcraux, dont la plupart existent encore, peuvent nous apprendre beaucoup à leur sujet. Ils étaient le peuple dit mégalithique³⁶, autour de Gibraltar, et sur le pourtour de la côte méditerranéenne espagnole. Ils apparaissent aussi dans certaines îles occidentales de la Méditerranée et en Grèce, à Mycènes, où un ancien dolmen se dresse encore à côté de la magnifique chambre funéraire des Atrides. Si nous traçons grossièrement une ligne partant de l'embouchure du Rhône et allant vers le nord jusqu'au fjord Varanger, on pourrait dire, excepté pour quelques exemples méditerranéens, que tous les dolmens d'Europe se trouvent à l'ouest de cette ligne. On n'en retrouve aucun à l'est de celle-ci, et ce jusqu'à ce que nous arrivions en Asie. Mais ils ont franchi le détroit de Gibraltar, car nous en trouvons tout au long du littoral d'Afrique du Nord et également en allant vers l'est à travers l'Arabie, l'Inde et aussi loin que le Japon.

³⁶ Du grec *megas*, grand et *lithos*, pierre.

Dolmens, cromlechs, et tumuli

Un dolmen, nous pouvons l'expliquer ici, est une sorte de chambre construite avec des pierres dressées non taillées et dont le toit est en général fait d'une énorme pierre unique. Ils sont habituellement en forme de coins et l'on constate souvent les traces d'un porche ou d'un vestibule. Le but premier d'un dolmen était de représenter un foyer ou un lieu d'habitation pour les morts. Un cromlech (souvent confondu avec le dolmen dans le langage populaire) est un arrangement circulaire de pierres dressées, avec un dolmen souvent placé en son centre.

On pense que la plupart, si ce n'est tous, des dolmens actuellement visibles étaient recouverts à l'origine par un grand monticule de terre et de pierres plus petites. Quelquefois, comme dans les illustrations réalisées à Carnac, en Bretagne, de grandes avenues et des alignements sont formés uniquement de pierres dressées et ceci a, sans aucun doute, quelque signification en rapport avec le rituel de vénération perpétré en ce lieu. Les monuments mégalithiques plus récents, comme ceux de Stonehenge, sont peut-être constitués de pierres dressées mais dans tous les cas la grossièreté de la construction, l'absence de tous bas-reliefs (à l'exception de motifs ou de symboles gravés à la surface), le but avoué de donner une impression de puissance suggérée par la force brute des énormes masses monolithiques, ainsi que certaines caractéristiques secondaires de leur conception que nous décrirons par la suite, donnent à ces monuments mégalithiques un sentiment curieux de familiarité et les font contraster avec les tombes à chambres des premiers Grecs et Égyptiens, ou d'autres peuples plus avancés. Par la suite, les dolmens firent place aux grands monticules à chambres, ou tumuli, comme à New Grange, qui sont reconnus comme appartenant aussi au peuple mégalithique. Ils représentent la suite logique du développement des dolmens. Les premiers bâtisseurs de dolmens étaient au stade de la culture néolithique, leurs armes étaient en pierres polies. Pourtant, on ne retrouve pas seulement des instruments en pierre dans les tumuli, mais également en bronze et même en fer — il s'agissait de toute évidence d'importation, mais leur manufacture restait locale.

Origine du peuple mégalithique

La langue que ce peuple parlait à l'origine peut être imaginée uniquement par les traces qu'elle a laissés dans celle de leurs conquérants, les Celtes. La carte de la répartition de leurs monuments suggère cependant, et de façon irrésistible, l'idée que les bâtisseurs avaient comme origine l'Afrique du Nord ; qu'ils n'étaient pas

accoutumés au début des longues traversées maritimes; qu'ils ont émigré vers l'ouest le long de l'Afrique du Nord, franchi la Méditerranée pour se rendre en Europe via Gibraltar, là où le détroit ne fait que quelques kilomètres de large, et se répandre ainsi à travers les régions occidentales de l'Europe, y compris les Îles Britanniques, alors que vers l'Est, ils pénétraient en Asie via l'Arabie. Nous devons cependant garder à l'esprit que si le peuple mégalithique était indubitablement à l'origine un peuple distinct, il finit par représenter plutôt une culture. Les restes humains découverts dans ces sépultures, avec leurs importantes différences dans la forme du crâne, etc., le prouvent clairement³⁷. Ces reliques, ainsi que bien d'autres, nous prouvent généralement que les bâtisseurs de dolmens étaient d'un genre supérieur et bien développé, au fait de l'agriculture, de l'élevage et, dans une certaine mesure, de la pêche. Les monuments eux-mêmes, qui sont souvent d'une taille imposante et impliquent donc beaucoup de réflexion et d'organisation collective pour mener à bien leur construction, montrent sans aucun doute possible l'existence, à cette époque, d'une prêtrise en charge des rites funéraires et capable de diriger un nombre important d'hommes. Leurs morts n'étaient jamais brûlés, mais enterrés en totalité — les plus grands monuments représentant, sans l'ombre d'un doute, les sépultures de personnages importants, alors que le commun du peuple était enterré dans des tombes dont il ne reste aucune trace.

Les Celtes des plaines

De Jubainville, dans son ouvrage sur l'histoire primitive des Celtes, nous décrit uniquement deux groupes majeurs — les Celtes et le peuple mégalithique. Mais A. Bertrand, dans sa précieuse étude intitulée *La religion des Gaulois*, distingue deux factions parmi les Celtes eux-mêmes. En plus du peuple mégalithique, il identifie deux groupes de Celtes: les Celtes des basses terres et les Celtes des montagnes. Selon lui, les Celtes des basses terres partirent du Danube et entrèrent en Gaule probablement aux alentours de 1200 avant J.-C. Ils furent les fondateurs des cités lacustres en Suisse, dans la vallée du Danube et en Irlande. Ils connaissaient l'usage des métaux et travaillaient l'or, l'étain, le bronze et, vers la fin de leur ère, le fer. Contrairement au peuple mégalithique, ils parlaient une langue celte³⁸, bien que Bertrand semble douter d'une affinité raciale authen-

³⁷ Pour en savoir plus sur cette question, voir l'ouvrage de Borlase: *Dolmens of Ireland*, pp. 605-606.

³⁸ Le professeur Ridgeway (voir le *Rapport de l'Association Britannique*, 1908) soutient que le peuple mégalithique parlait une langue aryenne; il pense par ailleurs que plusieurs traces de

tique avec les vrais Celtes. Ils étaient peut-être celtisés plutôt que Celtes. Ils n'étaient pas belliqueux ; un peuple paisible de bergers, de cultivateurs et d'artisans. Ils n'enterraient pas leurs morts, mais les brûlaient. On trouva 6000 inhumations à Golasecca, l'une de leurs grandes colonies située en Gaule cisalpine. Dans tous les cas, le corps avait été brûlé ; il n'y avait aucun enterrement sans une crémation préalable. Selon Bertrand, ce peuple n'entra pas particulièrement en Gaule en tant que conquérant mais il s'infiltra progressivement, occupant tous les espaces libres qu'il rencontrait dans les plaines et les vallées. Ils vinrent par les cols alpins et leur point de départ fut le pays du Haut Danube dont Hérodote affirme qu'il « naquit parmi les Celtes ». Ils se mélangèrent pacifiquement au peuple mégalithique parmi lequel ils s'étaient installés, et ne développèrent aucune de ces institutions politiques avancées qui épanouit en temps de guerre, mais ils contribuèrent, probablement, de façon puissante au développement du système religieux druidique et de la poésie des bardes.

Les Celtes des montagnes

Nous avons finalement une troisième faction, le véritable groupe celte, qui suivit de près les traces du second groupe. Il fit pour la première fois son apparition sur la rive gauche du Rhin au début du sixième siècle. Bertrand, quant à lui, qualifie le second groupe de Celte, qu'il baptise « galatique », et l'identifie avec les *Galatae* des Grecs, les *Galli* et *Belgae* des Romains.

Comme nous l'avons dit, le second groupe était les Celtes des basses terres, ou des plaines. Le troisième est celui des Celtes des montagnes. Le premier foyer où nous les avons découverts se situait dans la région des Balkans et des Carpates. Leur organisation était celle d'une aristocratie militaire — ils régnaient sur les populations asservies dont ils vivaient par le pillage ou par le paiement d'un tribut. Ils représentent les Celtes belliqueux de l'histoire de l'antiquité : les pillleurs de Rome et de Delphes, les guerriers mercenaires qui combattirent pour l'argent et l'amour de la guerre dans les rangs de Carthage et, par la suite, de Rome. Ils méprisaient l'agriculture et l'artisanat, leurs femmes cultivaient la terre, et sous leur joug le commun du peuple était presque réduit à l'esclavage ; « plebs pœne servorum habetur loco », comme nous le dit César. Seule l'Irlande échappa en partie à l'oppression de l'aristocratie militaire et au profond abîme que celle-ci

cette influence doivent avoir survécu dans la langue celte qui la supplanta. L'avis des experts, ainsi que les preuves directes que nous possédons, semblent aller à l'encontre de ce point de vue.

entretenait entre les classes, bien que l'on y retrouve un reflet de la situation gauloise, des tribus libres et « non libres », ainsi que des exactions oppressantes et déshonorantes de la part de la classe régnante.

Cependant, si cette classe dominante avait certains vices inhérents à la force indomptée, elle avait également de nombreuses qualités nobles et humaines. Elle était d'un courage intrépide, d'un chevaleresque prodigieux, d'une sensibilité enthousiaste à l'appel de la poésie, de la musique et de la pensée spéculative. Aux environs de 100 avant J.-C., Posidonius constata que l'institution bardique était florissante, et presque deux siècles plus tard, Hécatee d'Abdère décrit les représentations musicales élaborées que les Celtes tenaient dans une île occidentale — probablement la Grande-Bretagne — en honneur de leur dieu Apollon (Lug)³⁹. Aryens parmi les Aryens, ils avaient en eux les germes d'une grande nation progressiste ; mais le système druidique — non pas dans son aspect philosophique ou scientifique, mais dans celui de son organisation ecclésiastico-politique — fut leur fléau, et leur soumission à celui-ci fut leur faiblesse fatale.

La culture de ces Celtes des montagnes différait de façon frappante de celle des Celtes des basses terres. Leur âge était celui du fer et non celui du bronze ; leurs morts n'étaient pas brûlés (ce qu'il considérait comme un déshonneur) mais enterrés.

Les territoires qu'ils occupèrent de force furent la Suisse, la Bourgogne, le Palatinat et le nord de la France ; des parties de Bretagne à l'ouest, l'Illyrie et la Galatie à l'est. Quelques groupes plus petits doivent avoir cependant pénétré profondément à travers tout le territoire celte, prenant une position dominante partout où ils allaient.

Il y avait trois peuples, dit César, qui résidaient en Gaule lorsque sa conquête débuta ; « ils différaient les uns des autres par la langue, les coutumes et les lois ». Il désigna ces peuples respectivement par les noms *Belgae*, *Celtae* et *Aquitani*. Il les localisa grossièrement, les Belges au nord et à l'est, les Celtes au milieu, et les Aquitains à l'ouest et au sud. Les Belges sont les *Galatae* de Bertrand, les *Celtae* sont les Celtes, et les *Aquitani* représentent le peuple mégalithique. Ils avaient tous été, bien sûr, plus ou moins sous influence celtique, et les différences de langues mentionnées par César ne devaient pas être très importantes ; il est néanmoins intéressant de noter, et ceci est tout à fait en accord avec l'opinion de Bertrand, que Strabon parle des *Aquitani* comme se différenciant notablement des autres habitants et comme ressemblant aux Ibères. Il poursuit en insistant sur

³⁹ Voir Holder, *Altceltischer Sprachschatz*, *sub voce* « Hyperboreoi ».

le fait que la langue des autres peuples gaulois était constituée de dialectes mêlés issus d'un même langage.

La religion de la magie

Cette triple division se reflète plus ou moins dans toutes les régions celtes et doit être constamment gardée à l'esprit lorsque nous parlons des idées et de la religion celtes, et que nous essayons d'estimer la contribution des peuples celtes à la culture européenne. La littérature mythique et l'art celtes ont probablement émergé principalement du groupe représenté par les Celtes des basses terres, identifiés par Bertrand. Cette littérature de chansons et de sagas était toutefois produite par la classe des bardes pour le plaisir et l'instruction de la fière aristocratie chevaleresque et guerrière, et aurait été ainsi inévitablement forgée par les idées de cette aristocratie. Mais elle aurait été également teintée par la profonde influence des croyances religieuses et des observances entretenues par le peuple mégalithique — croyances qui s'estompent lentement à la lumière de la science actuelle. La nature de cette religion de la magie doit être maintenant décrite de façon brève, car elle fut un élément vital dans la formation des mythes et des légendes que nous évoquerons par la suite. Comme le professeur Bury le remarqua lors de son discours inaugural à Cambridge en 1903 :

« Dans le but de poursuivre cette investigation des plus difficiles, le problème ethnique, le rôle joué par la race dans le développement des peuples et les effets des mélanges entre ces derniers, il doit être rappelé que le monde celte ouvre l'une des portes d'entrée majeure vers le mystérieux et très ancien monde pré-aryen, dont il se pourrait bien que les Européens modernes ont hérité bien plus que ce que nous en rêvons. »

La toute première racine du mot magie est inconnue, mais elle dérive de façon approximative des Magi, les prêtres de Chaldée et de Médie à l'époque pré-aryenne et pré-sémitique, qui étaient les grands protagonistes de ce système de pensée, un mélange surprenant de superstition, de philosophie et d'observation scientifique. La conception fondamentale de la magie est celle de la vitalité spirituelle de toute la nature. Cette vitalité n'était pas, comme dans le polythéisme, perçue comme séparée de la nature, ni fragmentée en personnalités divines distinctes. Elle était implicite et immanente à la nature ; obscure, indéfinie, investie de toute la solennité d'une puissance dont les limites et l'essence restent enveloppées d'un impénétrable mystère. À l'époque lointaine de son origine, elle était sans doute, comme de nombreux faits semblent le montrer, associée au culte des morts, dans lequel la mort était considérée comme un retour vers la nature, com-

me la libération d'une force spirituelle aux pouvoirs vagues et incontrôlables, qui s'était incarnée précédemment dans une forme concrète, limitée, maniable, et ainsi moins impressionnante, à savoir la personnalité d'un être humain. Ces pouvoirs n'étaient cependant pas tout à fait incontrôlables. Le désir de contrôle, ainsi que les moyens pour y parvenir, provenait probablement des premières pratiques rudimentaires de guérison. La médecine de ce type est l'un des plus anciens besoins de l'homme. Ainsi, le pouvoir de certaines substances naturelles, minérales ou végétales, pouvant induire des effets des plus surprenants sur le corps et sur l'esprit serait évidemment pris comme un signe évident de ce que l'on peut appeler conception « magique » de l'univers⁴⁰. Les premiers magiciens furent ceux qui accédèrent à la connaissance spéciale des herbes guérisseuses ou empoisonnées ; mais la « vertu », attribuée à chaque phénomène et objet naturels, devint une sorte de science magique issue en partie de la véritable recherche, en partie de l'imagination poétique et en partie de l'activité des prêtres. Elle s'épanouira par la suite et sera codifiée par des rites et des formules, attachée à des objets et à des lieux spécifiques, et représentée par des symboles. Ce sujet a été traité de façon exhaustive par Pline dans un remarquable passage qui mérite d'être longuement cité.

La religion de la magie par Pline

« La magie est l'une des rares choses qu'il importe de débattre en détail, simplement parce qu'étant le plus trompeur de tous les arts, elle a eu de tout temps et en tous lieux le plus puissant des crédits. Nous ne sommes donc pas surpris par une telle influence, car elle a rassemblé en son sein les trois arts qui ont exercé le plus d'ascendant sur l'esprit humain. Elle provient tout d'abord de la médecine — un fait que personne ne peut mettre en doute — et sous le couvert de sollicitude pour notre santé, elle est subrepticement entrée dans les esprits et elle a pris la forme d'une autre médecine, plus sacrée et plus profonde. Ensuite, portant les promesses les plus séduisantes et les plus flatteuses, elle a enrôlé le ressort de la religion, un sujet pour lequel, même de nos jours, l'humanité est plus que dans l'ombre. Pour couronner le tout, elle a eu recours à l'art de l'astrologie ; chaque homme est en effet désireux de connaître le futur et convaincu que cette connaissance doit être absolument obtenue des cieux. Ainsi, en gardant enchaîné

⁴⁰ Ainsi le mot grec *pharmakon* signifie médicament, poison ou charme ; et je sais que le mot d'Afrique centrale pour magie ou charme est *mankwalla*, qui signifie aussi médicament.

l'esprit des hommes dans ce triple collier, elle a étendu son influence sur bien des nations, et à l'Est, le Roi des Rois lui obéissait. »

« Elle fut sans aucun doute inventée à l'Est — en Perse et par Zoroastre⁴¹. Tous les experts s'accordent sur ce point. Mais n'y a-t-il pas eu plus d'un Zoroastre?... J'ai remarqué que dans les temps anciens, et en effet presque toujours, on trouve des hommes recherchant les sommets de la gloire littéraire par le biais de cette science — au moins Pythagore, Empédocle, Democritus et Platon traversèrent les mers, plus exilés, en vérité, que des voyageurs, pour s'instruire de cette matière. De retour dans leur pays natal, ils vantèrent les mérites de la magie et maintinrent secrètes leurs doctrines... On en retrouve d'anciens fragments dans les nations latines comme, par exemple, dans les « Lois des Douze Tables⁴² » et sur d'autres monuments, comme je l'ai dit dans un livre précédent. En fait, ce n'est pas avant l'année 657 après la fondation de Rome, sous le consulat de Cornelius Lentulus Crassus, qu'il fut interdit par un *senatus consultum* de sacrifier des êtres vivants; un fait qui prouve que ces horribles sacrifices étaient perpétrés jusqu'à cette date. Les Gaulois avaient été fascinés par la magie, et cela même jusqu'à notre époque, et ce fut l'empereur Tibère qui supprima les druides et toute la horde de prophètes et d'hommes-médecine. Mais quel est l'intérêt d'interdire un art qui a ainsi traversé l'océan et percé les mystères mêmes de la Nature? » (*Hist. Nat.* xxx.)

Pline ajoute qu'il peut assurer que la première personne à avoir écrit sur ce sujet fut Ostanès. Celui-ci accompagna Xerxès dans sa guerre contre les Grecs, et propagea les « germes de son art monstrueux » partout où il se rendit en Europe.

Pline pensait que la magie n'était pas originaire de Grèce ni d'Italie, mais étant véritablement plus à sa place en Bretagne où elle était exécutée avec un rituel très élaboré, Pline affirme qu'il ne serait pas étonnant qu'elle ait été enseignée par les Grecs et les Romains aux Perses, et non l'inverse.

Les traces de la magie dans les monuments mégalithiques

Les imposants vestiges de leur culte laissés par le peuple mégalithique offrent

⁴¹ Si Pline voulait dire que ce fut en ce lieu qu'elle fut pour la première fois codifiée et organisée, il se peut qu'il soit dans le vrai, mais les conceptions sur lesquelles reposent la magie sont pratiquement universelles et d'une ancienneté immémoriale.

⁴² Adoptées en 451 avant J.-C., Pline les intitule « fontaine de l'ensemble du droit public et privé ». Elles étaient au Forum jusqu'au troisième siècle après J.-C., mais ont maintenant disparu, à l'exception de quelques fragments qui apparaissent dans différents textes.

de nombreux indices sur leur religion. Prenez, par exemple, le remarquable tumulus de Mané-er-H'oeck, en Bretagne. Ce monument a été exploré en 1864 par M. René Galles, qui le décrit comme absolument intact — la surface du sol non brisée, et tel que les bâtisseurs le laissèrent⁴³.

À l'entrée de la chambre rectangulaire était une dalle sculptée, sur laquelle était gravée un signe mystérieux, peut-être le totem d'un chef. Immédiatement après être entré dans la chambre, on trouva un magnifique pendentif en jaspe vert à peu près de la taille d'un œuf. Sur le sol, au centre de la chambre, plusieurs objets étaient agencés de façon très singulière. Il y avait un large anneau en jadéite, de forme légèrement ovale, avec une superbe tête de hache, également en jadéite, et dont la pointe reposait sur l'anneau. La hache était un symbole bien connu de puissance ou de divinité. On la retrouve régulièrement sur les pierres sculptées de l'âge de bronze, ainsi que dans les hiéroglyphes égyptiens, les sculptures minoennes, etc. À quelques pas de ces objets, reposaient deux grands pendentifs de jaspe et une tête de hache en jade blanc⁴⁴, ainsi qu'un autre pendentif de jaspe. Tous ces objets étaient rangés à la suite avec une intention évidente, formant une ligne droite qui coïncidait exactement avec l'une des diagonales de la chambre, allant du nord-ouest au sud-est. Dans l'un des coins de la chambre, on trouva 101 têtes de haches en jade, jadéite, et fibrolite. Il n'y avait aucune trace d'os ou de cendres, ni d'urne funéraire; la structure était un cénotaphe⁴⁵. « Ne sommes-nous pas », demande Bertrand, « en présence de quelque cérémonie relative aux pratiques de la magie ? »

Chiromancie à Gavrinis

M. Albert Maître, inspecteur au Musée des Antiquités nationales, a fait une très curieuse observation en rapport avec l'imposant monument sépulcral de Gavrinis. On y trouva — comme c'est habituellement le cas pour les autres monuments mégalithiques d'Irlande et d'Écosse — bon nombre de pierres sculptées avec un motif singulier et caractéristique composé de vagues et de lignes concentriques. Si l'on examinait avec une loupe les curieuses lignes tracées sur l'extrémité des doigts de la main humaine, on constaterait qu'elles ressemblent exactement aux motifs d'une sculpture mégalithique. Les unes semblent presque être un moulage des autres. Ces lignes sur les doigts sont si distinctes et si

⁴³ Voir *Revue Archéologique*, t. XII, 1865, « Fouilles de René Galles ».

⁴⁴ Le jade n'existe pas sous sa forme originelle en Europe. On le retrouve en Chine, mais dans aucun des pays situés entre celle-ci et l'Europe.

⁴⁵ Tombeau élevé à la mémoire d'un mort, et qui ne contient pas son corps (NDT).

particulières, comme nous le savons bien, qu'elles ont été adoptées comme méthode d'identification des criminels. Cette ressemblance peut-elle être le fruit du hasard? Rien comme ces assemblages particuliers de lignes sculptées n'a jamais été trouvé excepté en rapport avec ces monuments. N'avons-nous pas ici une référence à la chiromancie — un art magique très pratiqué dans les temps anciens et même modernes? La main en tant que symbole de pouvoir était un emblème magique bien connu et s'est même largement introduit dans le symbolisme chrétien — notez, par exemple, la grande main sculptée sur la face intérieure d'un des bras sur la Croix de Muiredach à Monasterboice.

Les pierres percées

Une autre caractéristique singulière, et toujours inexpliquée, qui apparaît sur plusieurs de ces monuments, de l'Europe occidentale jusqu'en Inde, est la présence d'un petit trou foré dans l'une des pierres qui forment la chambre.

Était-ce une ouverture à l'intention de l'esprit des morts? Ou pour leur faire des offrandes? Ou le canal par lequel les révélations du monde des esprits étaient supposées venir à un prêtre ou un magicien? Ou participait-il de toutes ces possibilités?

Les pierres percées, ne faisant pas partie d'un dolmen, sont bien évidemment parmi les reliques les plus communes de l'ancien culte. Elles sont encore vénérées et utilisées de façon pratique pour la naissance d'un enfant, etc. Nous pouvons interpréter, et sans aucun doute, ce symbole comme étant d'ordre sexuel.

Le culte des pierres

En plus des corps célestes, nous constatons que les rivières, les arbres, les montagnes, et les pierres étaient tous des objets de vénération parmi ce peuple primitif. Le culte des pierres était particulièrement commun et n'est pas aussi facilement explicable que celui d'objets possédant vivacité et vitalité. On peut trouver une explication possible de la vénération de grandes masses isolées de pierres non taillées grâce à leur ressemblance aux dolmens et aux cromlechs artificiels⁴⁶. Aucune superstition n'a autant perduré. En l'an 452 avant notre ère,

⁴⁶ Les petites pierres, cristaux et gemmes étaient également vénérés. La très célèbre Pierre Noire de Pergame fut le but d'une ambassade de Rome dans cette ville à l'époque de la seconde Guerre punique, les oracles sibyllins ayant prédit la victoire à ses possesseurs. Elle fut rapportée à Rome avec de grandes réjouissances en l'an 205. Il est spécifié qu'elle avait à peu près la taille d'un poing d'homme, et était probablement une météorite. À comparer avec le mythe raconté

le synode d'Arles dénonçait ceux qui «vénèrent les arbres, les puits et les pierres». Cette dénonciation fut renouvelée par Charlemagne et par de nombreux synodes et conciles jusqu'à une époque récente. Un dessin récemment fait sur place par M. Arthur Bell, que nous reproduisons ici, illustre pourtant cet acte de vénération qui est encore très actif en Bretagne. Il met également en évidence les symboles et l'organisation sacerdotale du christianisme actuellement mise au service de ce paganisme immémorial. Selon M. Bell, le clergé prend part à ces manifestations avec beaucoup de réticence; mais il est obligé de faire ainsi à cause de la force de l'opinion locale. Les puits sacrés, dont l'eau est supposée guérir les maladies, sont toujours très habituels en Irlande et le culte des eaux de Lourdes, en dépit de son adoption par l'Église, peut être mentionné comme un exemple notable que l'on retrouve sur le Continent.

Marques en forme de coupes et d'anneaux

Un autre symbole singulier, pour lequel aucune explication n'a encore été confirmée, apparaît fréquemment sur les monuments mégalithiques.

Les illustrations suivantes en montrent des exemples. Des évidements en forme de coupes sont faits à la surface de la pierre, ils sont souvent entourés par des anneaux concentriques et, à partir de la coupe, une ou plusieurs lignes radiales sont dessinées vers un point à l'extérieur de la circonférence des anneaux. De temps en temps, un ensemble de coupes est rejoint par ces lignes, mais le plus souvent elles finissent légèrement en dehors des anneaux les plus larges. On trouve ces étranges marques en Grande-Bretagne, en Irlande, en Bretagne et en différents lieux d'Inde où elles sont appelées *mahadeos*⁴⁷. *J'ai trouvé également un curieux exemple — pour autant qu'il semble l'être — dans le livre de Dupaix intitulé Monuments de la Nouvelle Espagne*. Il est reproduit dans l'ouvrage *Antiquités du Mexique* (vol. IV.) de Lord Kingsborough. Sur le sommet circulaire d'une pierre cylindrique, connue comme la «pierre triomphale», un évidement en forme de coupe se trouve en son centre, avec neuf cercles concentriques l'entourant, et un conduit ou un canal part directement de la coupe pour se rendre jusqu'au bord en traversant tous les cercles. Malgré le fait que le dessin est ici richement décoré et tracé avec précision, il ressemble de près au marquage en forme de coupes et d'anneaux typiquement européen. On peut difficilement mettre en

par Hésiode qui relate comment Chronos dévora une pierre en croyant qu'elle était son rejeton, Zeus. À cette époque, il était possible de confondre une pierre avec un dieu!

⁴⁷ Voir l'ouvrage de Sir J. Simpson intitulé *Sculptures archaïques*, 1867.

doute le fait que ces marques signifient quelque chose, et, quel que soit l'endroit où on les trouve, qu'elles possèdent la même signification, mais elles restent encore une énigme pour les spécialistes de l'antiquité. On peut supposer de façon hasardeuse qu'elles correspondent aux diagrammes ou aux plans d'une sépulture mégalithique. L'évidement central représente la sépulture. Les cercles sont les pierres dressées, les fossés et les remparts qui souvent l'entourent ; et la ligne, ou le conduit, tracée à partir du centre vers l'extérieur représente l'accès souterrain à la sépulture. La fonction apparente du conduit serait d'être une « avenue », et elle est clairement mise en évidence par les différents exemples cités ci-dessous, que j'ai empruntés à Simpson.

Comme la sépulture était également un endroit sacré, ou un lieu saint, la présence de sa représentation parmi les autres gravures de symboles sacrés est assez logique ; cette représentation semblerait indiquer symboliquement que l'endroit était une terre sacrée. Je suis bien incapable de dire jusqu'à quel point cette suggestion pourrait s'appliquer à l'exemple mexicain.

Le tumulus de New Grange

L'un des plus importants monuments mégalithiques richement sculptés d'Europe est l'imposant tumulus à chambres de New Grange, situé sur la rive nord de la rivière Boyne en Irlande. Ce tumulus, ainsi que les nombreux autres découverts dans son voisinage, apparaît dans la littérature mythique de l'ancienne Irlande sous deux aspects différents dont la réunion est significative. D'un côté, ils sont considérés comme le lieu de résidence des *Sidhe* (prononcé *Shee*), ou Peuple des Fées, qui représente, probablement, les déités de l'ancienne Irlande, et de l'autre côté, ils sont aussi, traditionnellement, les sépultures des Grands Rois Celtes de l'Irlande païenne. L'histoire de l'enterrement du roi Cormac, qui était supposé avoir entendu parler de la foi chrétienne bien avant qu'elle ne soit prêchée en Irlande par saint Patrick, et qui ordonna de ne pas être enterré au cimetière royal près de la rivière Boyne, en accord avec ses principes païens, met en évidence que cet endroit était le centre d'un culte païen impliquant bien plus que le simple enterrement de personnalités royales en cet endroit. Ces monuments ne sont malheureusement pas intacts ; ils furent forcés et pillés par les Danois au neuvième siècle⁴⁸, mais il reste assez de preuves pour démontrer qu'ils étaient originellement de nature sépulcrale, et également associés au culte d'une

⁴⁸ Cet événement est consigné en 861 dans les *Annales des quatre maîtres*, et en 862 dans les *Annales de l'Ulster*.

religion primitive. Le plus important d'entre eux, le tumulus de New Grange, a été soigneusement exploré et décrit par M. George Coffey, conservateur de la collection des antiquités celtiques au Musée National de Dublin⁴⁹. Vu de l'extérieur, il ressemble à une grande butte, ou tertre, désormais recouvert par la végétation. Elle mesure environ 280 pieds à son plus grand diamètre, et environ 44 pieds de haut⁵⁰. Elle est ceinturée par un large cercle de pierres dressées dont le nombre, semblerait-il, s'élevait originellement à trente-cinq. Un fossé et un rempart se trouvent à l'intérieur du cercle et au sommet de ce rempart était instituée une bordure circulaire faite de grandes pierres mesurant de 8 à 10 pieds de long⁵¹, reposant sur leur arête, et délimitant un immense monticule de débris de pierres. Il est maintenant recouvert par de l'herbe et des buissons. C'est dans ce monticule que réside l'intérêt du monument. Vers la fin du dix-septième siècle, des ouvriers qui venaient prendre dans ce tertre les matériaux nécessaires à la construction d'une route mirent à jour un passage qui menait à l'intérieur, passage dont la première pierre située à l'entrée était richement gravée de spirales et de losanges. Cette entrée est orientée de façon très précise vers le sud-est. Le passage est constitué de dalles dressées en pierre non taillées qui sont chapeautées par des dalles similaires, et dont la hauteur varie de 5 à 7 pieds⁵²; il a environ 3 pieds de large⁵³, et parcourt 62 pieds en direction du cœur du monticule⁵⁴. Il finit là dans une chambre cruciforme de 20 pieds de haut⁵⁵, le toit, une sorte de dôme, étant formé par de grandes pierres plates qui se chevauchent vers l'intérieur jusqu'à ce qu'elles se rejoignent presque au sommet, où une large pierre plate recouvre le tout. Dans chacune des trois alcôves de la chambre cruciforme repose un grand bassin de pierre, ou un sarcophage grossier, mais aucune trace d'enterrement ne subsiste de nos jours.

Les gravures symboliques de New Grange

Les pierres sont toutes brutes et sans décorations, elles furent choisies pour leur forme dans le lit et partout autour de la rivière. Sur leur surface plate, obtenue

⁴⁹ Voir *Comptes-rendus de l'Académie Royale d'Irlande*, vol. XXX. P.I, 1892, et *New Grange*, par G. Coffey, 1912.

⁵⁰ 280 pieds équivalent à environ 85 mètres, et 44 pieds à environ 13 mètres (NDT).

⁵¹ 2 à 3 mètres environ (NDT).

⁵² 1,5 à 2,2 mètres environ (NDT).

⁵³ 1 mètre environ (NDT).

⁵⁴ 19 mètres environ (NDT).

⁵⁵ 6 mètres environ (NDT).

en fendant ces dalles dans leurs carrières d'origine, on trouve des évidements qui représentent le seul intérêt de cet étrange monument. À l'exception de la grande pierre aux spirales gravées et d'une autre située à l'entrée du tertre, la fonction de ces gravures ne semble pas avoir été décorative, sauf dans un sens très primitif et très grossier. Il n'y a aucune tentative de couvrir une surface donnée avec un système ornemental en rapport avec leurs tailles ou avec leurs formes. Les dessins, tels qu'ils l'étaient à l'époque, sont gribouillés à même les murs n'importe comment et n'importe où⁵⁶. Les spirales sont prédominantes parmi ces dessins. La ressemblance de certains d'entre eux avec les gravures des supposées marques de doigts sur les pierres de Gavrinis est édifiante. On trouve également des spirales doubles ou triples, ainsi que des losanges et des zigzags. Une gravure singulière représentant ce qui ressemble à une branche de palmier ou à une feuille de fougère se trouve dans l'alcôve ouest. Le style du dessin de cet objet est naturaliste et il est difficile de l'interpréter, comme M. Coffey est enclin à le faire, comme étant simplement la partie d'un motif soi-disant appelé « arête de hareng⁵⁷ ». Un dessin identique d'une feuille de palmier, mais dont les nervures partent en angle droit par rapport à l'axe central, se trouve aux alentours du tumulus de Dowth, à Lougcrew, et se combine avec un symbole solaire, le svastika, sur un petit autel dans les Pyrénées, dessiné par Bertrand.

Le symbole du bateau à New Grange

Une autre figure remarquable, et aussi inhabituelle que cela puisse l'être pour l'Irlande, se trouve sculptée dans l'alcôve ouest de New Grange. Elle a été interprétée par différents spécialistes comme étant un symbole franc-maçon, un fragment d'écriture phénicienne, un groupe de nombres, et finalement (sans aucun doute possible) par M. George Coffey comme la représentation grossière d'un bateau, voile hissée, avec des hommes à son bord. On peut remarquer juste au dessus un petit cercle faisant apparemment partie du dessin. Un autre exemple se trouve à Dowth. L'importance de cette marque, comme nous le verrons, est probablement très significative.

On a découvert que sur plusieurs pierres situées dans le tumulus de Locmariaker, en Bretagne⁵⁸, apparaissent un certain nombre de figures similaires,

⁵⁶ On doit cependant remarquer que la décoration était, certainement en partie et peut-être dans tous les cas, réalisée avant la mise en place des pierres. Il en est de même à Gavrinis.

⁵⁷ Il a changé d'opinion dans son récent ouvrage *New Grange*, 1912.

⁵⁸ *Comptes-rendus de l'Académie Royale d'Irlande*, vol. VIII. 1863, p. 400, et G. Coffey, *op. cit.*, p. 30.

l'une d'entre elles affichant le cercle quasiment dans la même position relative au navire qu'à New Grange. La hache, un hiéroglyphe égyptien de divinité et un symbole magique bien connu, sont aussi représentés sur cette pierre. De même, dans une brochure du Dr Oscar Montelius sur les sculptures de roches en Suède⁵⁹, se trouve une reproduction (également présentée par du Chaillu dans « L'âge viking ») d'une pierre grossièrement sculptée montrant un certain nombre de bateaux avec des hommes à bord, et le cercle situé juste au dessus d'eux est découpé en quatre parties par une croix — un symbole solaire évident.

Il me semble improbable que ces navires (qui, comme dans l'exemple irlandais, sont souvent expliqués de façon sommaire comme étant de simples symboles que personne ne peut assimiler à des bateaux; ils délivrent pourtant un indice que beaucoup d'autres représentations plus élaborées n'offrent pas) furent si fréquemment dessinés en conjonction avec le disque solaire par simple divertissement ou pour une raison purement décorative.

À l'époque du peuple mégalithique, un monument sépulcral, lieu fondamental des idées religieuses, n'aurait jamais été recouvert de vains griffonnages sans signification. « L'homme », comme Sir J. Simpson l'a si bien dit, « a toujours associé les choses sacrées aux choses sépulcrales ». Aucun de ces graffitis, dans la majorité des cas, ne montre le moindre signe d'une intention décorative.

Mais s'ils avaient une origine symbolique, que symbolisaient-ils? Nous sommes en présence ici, je crois, d'un ordre d'idée plus élevé que celui de la magie. La suggestion que j'ai à faire peut sembler osée; en effet, comme nous le verrons, elle est assez dans la lignée des résultats de certaines autres enquêtes comme celles réalisées à propos de l'origine et du caractère de la culture mégalithique.

Si elle est acceptée, elle apportera certainement beaucoup de certitudes à notre opinion concernant le rapport entre le peuple mégalithique et l'Afrique du Nord, ainsi que sur la véritable origine du druidisme et des doctrines associées à ce système. Je pense que l'on peut considérer comme étant établi que la fréquente conjonction du navire avec le disque solaire que l'on retrouve sur les sculptures de rochers en Suède, en Irlande et en Bretagne ne peuvent être fortuites. Personne, après examen de l'exemple de Hollande cité ci-dessus, ne peut ainsi douter que ces deux objets sont intentionnellement combinés pour former un dessin unique.

⁵⁹ « Les Sculptures de Rochers de la Suède », lu au Congrès préhistorique, Stockholm, 1874; et voir G. Coffey, *op. cit.*, p. 60.

La symbolique du navire en Égypte

Ce symbole du bateau, avec ou sans la gravure du symbole solaire, est d'une occurrence très ancienne et très commune dans l'art sépulcral de l'Égypte. Il est en rapport avec le culte de Râ, qui atteint son point culminant vers 4000 ans avant notre ère. Le navire était appelé la Barque du Soleil. C'était le vaisseau dans lequel le Dieu Soleil accomplissait ses voyages ; et en particulier, le trajet qu'il faisait de nuit vers les rives de l'autre monde en emportant les âmes des morts béatifiés avec lui.

Le Dieu Soleil, Râ, est représenté parfois par un disque, parfois par d'autres symboles, flottant au dessus du navire où à l'intérieur de celui-ci. Quiconque examinera les sarcophages peints et sculptés du British Museum en trouvera de nombreux exemples. On y trouvera aussi parfois les représentations des rayons, source de vie, du dieu Râ descendant sur le navire et sur ses occupants. Dans l'une des gravures suédoises de bateaux à Becke, en Bohuslan, et relevée par Montelius, un navire transportant de nombreuses silhouettes est représenté sous un disque à trois rayons descendants, et un autre bateau avec un soleil à deux rayons situé au dessus de lui. On peut ajouter que dans le tumulus de Dowth, qui est près de celui situé à New Grange et qui est entièrement du même type et de la même époque, des figures à rayons et des cercles découpés en quatre parties, symboles solaires évidents, apparaissent abondamment, ainsi qu'à Loughcrew et en d'autres endroits d'Irlande, et un autre dessin de bateau a été également identifié à Dowth.

En Égypte, le bateau solaire est parfois représenté comme contenant uniquement le symbole solaire, parfois il s'agit de la silhouette d'un dieu accompagné par les déités de sa suite, parfois c'est une foule de passagers représentant l'âme humaine, et parfois le dessin d'un unique corps dans un cercueil.

Les gravures mégalithiques montrent quelquefois le symbole solaire, et parfois ne le font pas ; les vaisseaux sont parfois remplis avec des silhouettes et sont parfois vides. Quand un symbole a été compris et accepté, chacune de ses représentations, qu'elle soit conventionnelle ou allusive, est suffisante à la compréhension. Je pense que la forme complète du symbole mégalithique est celle d'un navire avec des silhouettes en son sein et avec le symbole solaire le surplombant. Ces silhouettes, à la condition que l'interprétation précédente du dessin soit correcte, doivent être clairement considérées comme les représentations des morts en chemin vers l'autre monde.

Elles ne peuvent être des déités, car les représentations de la puissance divine sous des traits humains étaient tout à fait inconnue du peuple mégalithique,

même après la venue des Celtes — ils apparaissent d'abord dans la Gaule dominée par les Romains. Mais si ces silhouettes représentent les morts, alors nous avons clairement devant nous l'origine de la doctrine, soi-disant Celte, de l'immortalité. Les sculptures en question sont pré-celtiques. Elles se trouvent où aucun Celte n'est jamais allé. Elles mettent ainsi en évidence l'existence de cette doctrine à propos d'un autre monde qui, à l'époque de César et bien avant, était simplement associée au druidisme celte, et cette doctrine était distinctement égyptienne.

Les « Navetas »

En rapport avec ce sujet, j'aimerais attirer l'attention sur la théorie de M. W. Borlase qui affirme que le dessin typique d'un dolmen irlandais était conçu pour représenter un navire. À Minorque, il y a des structures analogues, appelées là-bas communément *navetas* (navires), dont la ressemblance avec un navire est frappante. Mais, ajoute-t-il, « bien avant que je ne connaisse les cavernes et les *navetas* de Minorque, j'avais conçu l'opinion que ce que j'avais appelé « forme de coin », identifiable de façon universelle dans les plans au sol des dolmens, découlait originellement d'une représentation de navire. Nous savons que des plans en formes de bateaux ont été identifiés en plusieurs occasions à partir des tumuli sépulcraux de Scandinavie. Dans les cimetières de l'âge de fer situés dans le même pays, aussi bien que sur les côtes les plus sud de la Baltique, le bateau était une forme consacrée d'enceinte sépulcrale⁶⁰. » Si l'opinion de M. Borlase est exacte, nous avons ici une très forte corroboration de l'intention symbolique que j'attribue aux gravures de vaisseau solaire faites par le peuple mégalithique.

La symbolique du navire en Babylonie

On peut noter que le symbole du bateau peut être retrouvé en Babylonie environ 4000 ans avant J.-C., où chaque déité avait son propre navire spécifique (celui du dieu Sin était appelé Vaisseau de Lumière, son image étant portée en procession sur une litière en forme de navire. Jastrow perçoit ceci par comme prenant son origine à l'époque où les villes sacrées de Babylonie étaient situées au bord du Golfe Persique, et où les processions religieuses étaient souvent accomplies sur l'eau.⁶¹

⁶⁰ *Dolmens d'Irlande*, pp. 701-704.

⁶¹ *Religions de Babylonie et d'Assyrie*.

La symbolique des pieds

Il y a en effet une raison de penser que certains de ces symboles furent les précurseurs de toute la mythologie connue et qu'ils furent, si l'on peut dire, mythologisés de façon différente par différents peuples qui s'approprièrent ces symboles auprès d'une source encore inconnue de nos jours. Un exemple remarquable est celui du symbole des « deux pieds ». En Égypte, dans le mythe bien connu, l'une des parties restant du corps d'Osiris après sa découpe en morceaux était ses pieds. Ils représentaient un symbole de possession ou de châtement. « Je suis venu sur Terre », dit le *Livre des Morts* (ch. XVII.), « et j'en ai pris possession avec mes deux pieds. Je suis Tmu. » Maintenant, ce symbole des pieds ou des empreintes est largement répandu. On le trouve en Inde, en tant qu'empreinte du pied de Bouddha⁶², on le retrouve sculpté sur des dolmens en Bretagne⁶³, et il apparaît dans les roches gravées de Scandinavie⁶⁴. En Irlande, il passa pour les empreintes de saint Patrick ou de saint Columba. L'exemple le plus surprenant de tous est indubitablement au Mexique⁶⁵. Tyler, dans son livre *La culture primitive*, se réfère à « la cérémonie aztèque donnée pour la seconde fête du Dieu Soleil, Tezcatlipoca, quand la foule répandait de la farine de maïs devant son sanctuaire, et que son grand prêtre l'observait jusqu'à ce qu'il aperçoive les empreintes divines, et s'exclame à haute voix : "Notre grand dieu est venu" ».

L'*ankh* sur les gravures mégalithiques

Il y a une preuve flagrante du rapport existant entre le peuple mégalithique et l'Afrique du Nord. Ainsi, comme Sergi le fait remarquer, plusieurs signes (probablement des chiffres) trouvés sur des tablettes en ivoire dans le cimetière de Naqada et découverts par Flinders Petrie sont à rapprocher des dolmens européens.

Plusieurs signes égyptiens postérieurs, incluant la fameuse *ankh*, ou *crux ansata*, un symbole de vitalité ou de résurrection, se trouvent également dans les gravures mégalithiques⁶⁶. À partir de ces correspondances, Letourneau tire la

⁶² Un bon exemple, extrait d'Amaravati, est donné par Bertrand (après Fergusson), *Religion des Gaulois*, p. 389.

⁶³ Sergi, *La race méditerranéenne*, p. 313.

⁶⁴ À Lökeberget, *Bohuslän*; voir Montelius, *op. cit.*

⁶⁵ Voir *Antiquités du Mexique*, de lord Kingsborough, *passim*, et le fragment d'une peinture mexicaine de Humboldt (reproduite par Churchward dans son ouvrage *Signes et symboles de l'homme primordial*).

⁶⁶ Voir Sergi, *op. cit.* p. 190, pour une *ankh* sur un dolmen français.

conclusion que « les bâtisseurs de nos monuments mégalithiques vinrent du sud, et étaient en rapport avec les peuples d'Afrique du nord⁶⁷. »

La preuve fournie par la langue

Abordant le sujet par son angle linguistique, Rhys et Brynmor Jones pensent que l'origine africaine — du moins à proximité — de la population primitive de Grande-Bretagne et d'Irlande est fortement suggérée par l'analyse. Il est ainsi démontré que les langues celtiques conservent dans leur syntaxe les types hamitique et plus spécialement égyptien⁶⁸.

Conceptions égyptienne et « celte » de l'immortalité

Les faits que nous connaissons actuellement ne justifient pas, je pense, la formulation d'une quelconque théorie à propos de la relation historique des bâtisseurs de dolmen de l'Europe occidentale avec le peuple qui créa la religion et la civilisation magnifiques de l'Égypte ancienne. Mais lorsque nous considérons tous les faisceaux de preuves qui convergent dans cette direction, il semble pourtant évident qu'il y eut une telle relation. L'Égypte était le pays traditionnel du symbolisme religieux. Elle donna à l'Europe les plus magnifiques et les plus populaires de ses symboles religieux, ceux de la mère divine et de l'enfant⁶⁹. Je crois qu'elle donna également aux habitants primitifs de l'Europe occidentale le symbole pénétrant des esprits guidés vers le monde des morts par le dieu de lumière.

La religion d'Égypte, différente de toutes les conceptions qui, à notre connaissance, ont pu être développées à des époques si reculées, était centrée sur la doctrine de la vie future. Les tombes grandioses et prodigieuses, le rituel élaboré, l'immense exaltation de la caste des prêtres, toutes ces caractéristiques de la culture égyptienne étaient intimement liées avec la doctrine de l'immortalité de l'âme.

Pour les Égyptiens, l'âme désincarnée n'était pas un vague simulacre, comme les nations de l'antiquité le croyaient — la vie future était le simple prolongement du présent; l'homme juste, lorsqu'il y avait gagné sa place, se retrouvait

⁶⁷ *Bulletin de la Société d'Anthropologie*, Paris, Avril 1893.

⁶⁸ *Le peuple gallois*, pp. 616-664, où le sujet est largement discuté dans un appendice rédigé par le professeur J. Morris Jones. « Les idiomes pré-aryens qui existent encore dans le Gallois et l'Irlandais dérivèrent d'un langage associé aux langues égyptienne et berbère. »

⁶⁹ Flinders Petrie, *Égypte et Israël*, pp. 137-899.

parmi ses parents, ses amis et ses compagnons de travail, avec des tâches et des plaisirs très proches de ceux rencontrés sur terre. Le sort funeste de la personne mauvaise était l'annihilation ; elle devenait la victime d'un monstre invisible dénommé le Dévoreur des Morts.

Quand les nations de l'antiquité commencèrent pour la première fois à s'intéresser aux conceptions des Celtes, la chose qui les frappa principalement était leur croyance en l'immortalité, dont les Gaulois disaient qu'elle était « transmise par les druides ». Ces nations croyaient pourtant en l'immortalité ; mais quel portrait nous donne Homère, la Bible des Grecs, des créatures perdues, avilies et déshumanisées qui représentent les âmes défunes des hommes ! Prenons un exemple, extrait de l'Odyssée, celui de la description faite des esprits des prétendants tués lorsque Hermès les conduit vers le monde souterrain.

« Maintenant les âmes des morts étaient convoquées par Hermès le Cylleenien...

» Émues par l'errance qui les éveilla, le suivant et lui obéissant, soupirant,

» Telles des chauves-souris dans les mystérieuses et sombres profondeurs d'une grotte,

» Hurlant et tourbillonnant en son sein, craignant de choir de cet amas

» Agrippées à un rocher suspendu, se cramponnant les unes aux autres ;

» Ainsi les âmes gémissantes s'agglutinaient, alors qu'Hermès le Guide

» Les accompagnait vers les ténèbres par de froids et humides chemins vermoulus. »

Les auteurs de l'antiquité pressentirent de façon juste que l'idée celte de l'immortalité était quelque chose de radicalement différent. C'était à la fois plus élevé et plus réaliste ; elle impliquait une véritable persistance de l'homme vivant, comme il était dans le présent, avec toutes ses facettes humaines. Ils remarquèrent avec surprise que les Celtes auraient emprunté de l'argent contre une simple reconnaissance de dette qui promettait le remboursement dans l'autre monde⁷⁰. Ceci est une conception absolument égyptienne. Et cette remarquable concordance se présenta à Diodore lorsqu'il écrivit à propos de la conception celte de l'immortalité — c'était comparable à rien d'autre de ce qu'il connaissait, à l'exception de l'Égypte⁷¹.

⁷⁰ Valerius Maximus (environ en l'an 30 après J.-C.) et d'autres auteurs antiques mentionnent cette pratique.

⁷¹ Livre V.

La doctrine de la transmigration

Plusieurs auteurs antiques affirment que l'idée celte de l'immortalité englobe la conception orientale de la transmigration des âmes et, pour expliquer ceci, une hypothèse fut élaborée qui affirmait que les Celtes avaient appris cette doctrine de Pythagore, le principal représentant de celle-ci dans l'antiquité. Ainsi César nous apprend : « Le point fondamental de leur enseignement⁷² est que les âmes ne périssent pas, elles passent après la mort d'un corps à l'autre. » Et Diodore d'ajouter : « Parmi eux la doctrine de Pythagore prévaut, selon laquelle les âmes des hommes sont immortelles et qu'après une période définie, elles recommencent à vivre en prenant un nouveau corps. » Des traces de cette doctrine apparaissent de façon certaine dans les légendes irlandaises. On dit à propos du chef irlandais Mongan, qui est un personnage historique et dont la mort est datée aux environs de l'an 625 avant J.-C., qu'il avait fait un pari à l'endroit où un roi, nommé Fothad, fut tué dans une bataille au côté du héros mythique Finn Mac Cumhal, ce fait remontant au troisième siècle. Il prouva ses dires en appelant à son aide un revenant de l'autre monde, Keelta, qui était le tueur de Fothad, et qui décrivit avec précision l'emplacement de la tombe et ce qu'elle contenait. Il commença son récit en disant à Mongan : « nous étions avec toi », et alors, se retournant vers l'auditoire, il continua : « nous étions avec Finn, venant d'Alba... » « Silence », dit Mongan, « il t'est interdit de révéler le secret. » Ce secret était, bien évidemment, que Mongan était la réincarnation de Finn⁷³. Mais l'ensemble des faits prouvent que les Celtes n'entendaient absolument pas cette doctrine dans le même sens que Pythagore ou les Orientaux le faisaient. Pour eux, la transmigration n'appartenait pas à l'ordre naturel des choses. Elle « pouvait » se produire, mais en général ne le faisait pas ; le nouveau corps adopté par le mort leur servait d'enveloppe dans un autre monde, pas dans le nôtre, et de ce que nous pouvons étudier des anciens érudits, il apparaît que les Celtes n'avaient pas la moindre notion de récompense morale liée à cette forme de vie future. Ce n'était pas tant un élément de foi qu'une idée qui hantait l'imagination et qui, comme l'avertissement de Mongan l'indique, ne devait pas être dévoilée au grand jour.

Cependant, quoique l'on ait pu imaginer, il est certain que la croyance en l'immortalité était la base du druidisme celte⁷⁴. César confirme ceci distincte-

⁷² Celui des druides.

⁷³ De Jubainville, *Le Cycle mythologique irlandais et la mythologie celtique* (Rééd. arbredor.com, 2005).

⁷⁴ L'étymologie du mot « druide » n'est plus un problème irrésolu. Il a été suggéré que la dernière partie du mot pourrait être relié avec la racine aryenne *vid*, qui apparaît dans « wisdom ».

ment et déclare aussi que cette doctrine avait été adoptée par les druides pour des raisons purement religieuses plutôt que pour encourager les hommes à la bravoure. Une foi intense dans l'autre monde, telle qu'elle était entretenue par les Celtes, était certainement la plus puissante des motivations pour la prêtrise qui possédait les clés de ce monde. Le druidisme existait dans les Îles Britanniques, en Gaule et, en fait, d'après ce que nous savons, partout où il y avait un peuple celte demeurant auprès d'une population de bâtisseurs de dolmens. Il y avait des Celtes en Gaule cisalpine, mais il n'y avait pas de dolmens en cet endroit et il n'y avait pas de druides⁷⁵.

Ce qui est assez clair, c'est que lorsque les Celtes allèrent en Europe occidentale, ils y trouvèrent un peuple avec une prêtrise puissante, un rituel et des monuments religieux imposants; un peuple baignant dans la magie, le mysticisme et le culte du monde souterrain. Ce qui implique, de la façon dont j'interprète les faits, que le druidisme semble avoir été, pour ses caractéristiques essentielles, imposé à la nature imaginative et sensible des Celtes — les Celtes à «l'extraordinaire aptitude» pour s'approprier les idées — par la première population d'Europe occidentale, le peuple mégalithique. Tandis que le druidisme possède une certaine relation historique, que je ne suis pas capable de développer plus amplement, avec la culture religieuse de l'ancienne Égypte. Une grande obscurité recouvre encore ce sujet, et peut-être en sera-t-il ainsi pour toujours, mais si ces suggestions comportent quelque vérité, alors le peuple mégalithique aura émergé d'un ou deux pas de l'atmosphère troublante et mystérieuse qui l'enveloppe. De même, nous avons montré qu'ils ont joué un rôle prépondérant dans le développement religieux de l'Europe occidentale, en préparant cette région du monde à l'expansion rapide du genre particulier de christianisme qui y prendra place par la suite.

Bertrand, dans le chapitre le plus intéressant de son livre «L'Irlande celtique⁷⁶», met en évidence que, peu après la conversion de l'Irlande au christianisme, nous

[sagesse(NDT)] », dans le mot latin *videre*, etc. Thurneysen a désormais démontré que cette racine combinée à la particule d'intensification *dru* aurait donné le mot *dru-vids*, représenté en gaélique par *draoi*, le druide, et aussi à une autre particule, *su*, qui avec *vids* donne *saoi* en gaélique, le sage.

⁷⁵ Voir Rice Holmes, *Les conquêtes de César*, p. 15, et pp. 532-536. Rice, tel qu'il l'a peut-être observé, pense que le druidisme était la religion des habitants originels de l'Europe occidentale «de la Baltique à Gibraltar» (*La Bretagne celte*, p. 73). Mais nous n'en connaissons que seulement aux endroits où les Celtes et les bâtisseurs de dolmens se mélangeaient. César note à propos des Germains qu'ils n'avaient pas de druides et se souciaient peu des cérémonies sacrificielles.

⁷⁶ *Religion des Gaulois*, leçon XX.

découvrons un pays parsemé de monastères dont l'organisation finale semble indiquer qu'ils étaient en réalité des écoles druidiques massivement transformées. César nous a dit que ces écoles étaient comme celles de Gaule. Elles étaient très nombreuses. En dépit de la discipline sévère et de l'étude laborieuse observées, les foules s'y précipitaient à la recherche du pouvoir exercé par l'ordre druidique, et pour profiter des immunités civiles dont les membres de tout grade bénéficiaient. Les arts et les sciences y étaient étudiés, et des milliers de vers sanctifiant les enseignements druidiques y étaient appris par cœur. Tout ceci est très proche de ce que nous connaissons du druidisme irlandais. Une telle organisation est passée sans aucune difficulté dans le genre de christianisme établi en Irlande. La croyance en des rites magiques a survécu — le premier christianisme irlandais, comme sa volumineuse hagiographie le démontre clairement, était autant baigné dans les conceptions magiques que l'était le druidisme païen. La croyance en l'immortalité est restée, comme auparavant, la doctrine principale de la religion. Au delà de toute suprématie de l'ordre sacerdotal, et au dessus du pouvoir temporel, elle a finalement été peu affectée; mais il est également vrai, comme le dit Dion Chrysostome à propos des druides, que « ce sont eux qui dirigent et les rois, sur leurs trônes en or, habitant de splendides palais, ne sont que leurs ministres et les serviteurs de leur pensée⁷⁷ ».

César à propos de la culture druidique

La culture religieuse, philosophique et scientifique supervisée par les druides est décrite avec beaucoup de respect par César. « Ils débattent avec la jeunesse et lui enseignent », écrit-il, « beaucoup de choses concernant les étoiles et leurs mouvements, concernant l'ampleur de l'univers et de notre Terre, concernant l'essence des choses, concernant la puissance et la majesté des dieux immortels⁷⁸. » Nous donnerions beaucoup pour connaître quelques particularités de l'enseignement décrit ici. Mais les druides, pourtant bien au fait des lettres, interdisaient strictement la mise par écrit de leurs doctrines; une précaution extrêmement sagace, non seulement pour nimber leur enseignement de cette atmosphère mystérieuse qui exerce une telle fascination sur l'esprit humain, mais aussi pour s'assurer que ces connaissances ne seraient jamais controversées.

⁷⁷ Cité par Bertrand, *op. cit.* p.279.

⁷⁸ BG., VI, 14.

Les sacrifices humains en Gaule

Contrastant de façon surprenante avec les paroles respectueuses de César, on retrouve l'abominable pratique du sacrifice humain dont il note la prédominance parmi les Celtes. Les prisonniers et les criminels, ou même d'innocentes victimes, probablement des enfants, étaient entassés dans d'immenses cages en osier tressé, et ils brûlaient vivant afin de gagner les faveurs de leurs dieux. La pratique du sacrifice humain n'est pas bien évidemment spécialement druidique — on le retrouve dans toutes les régions de l'ancien et du Nouveau Monde à un certain stade de culture, et il était sans aucun doute une survivance de l'époque du peuple mégalithique. Le fait qu'il se serait perpétué dans les territoires celtes, bien qu'il eut atteint un haut niveau de civilisation et de culture religieuse, peut être mis en parallèle avec le Mexique et Carthage qui, dans les deux cas, est sans aucun doute dû à la domination incontrôlée de la caste des prêtres.

Les sacrifices humains en Irlande

Bertrand s'efforce de dissocier les druides de ces pratiques, dont il dit étrangement qu'il n'y a « aucune trace » en Irlande, bien qu'en ce lieu, comme partout ailleurs dans les régions celtes, le druidisme était tout puissant. Il reste cependant un petit doute qui confirmerait le fait qu'il y eut également des sacrifices humains perpétrés en Irlande à une certaine époque. Dans un document très ancien, le « *Dinnsenchus* », conservé dans le « Livre de Leinster », il est fait état que sur le Moyslaught, « la plaine de l'adoration », se tenait une grande idole en or, Crom Cruach (le croissant sanglant). Les Gaëls avaient l'habitude de lui sacrifier des enfants lorsqu'ils priaient pour un temps clément ou pour la fertilité — « c'était du lait et du blé qu'ils lui demandaient en échange de leurs enfants — comme devaient être terribles leur horreur et leurs plaintes⁷⁹ ! »

Les sacrifices humains en Égypte

En Égypte, dont le caractère national avait la réputation d'être facile à vivre, aimant la jouissance et peu capable d'exaltation fanatique, nous ne trouvons

⁷⁹ *Le Cycle mythologique irlandais*, par d'Arbois de Jubainville. Le *Dinnsenchus* en question est un ancien document chrétien. Aucune trace d'un personnage ressemblant à Crom Cruach n'a été trouvé jusqu'à présent dans la littérature païenne d'Irlande, ni dans les écrits de saint Patrick, et je pense qu'il est assez probable que, même à l'époque de saint Patrick, les sacrifices humains n'étaient plus qu'un souvenir.

aucune trace de rites aussi cruels dans les inscriptions et peintures monumentales qui sont aussi nombreuses que les informations que les Égyptiens nous laissèrent à propos de toutes les caractéristiques de la vie nationale et religieuse⁸⁰. Manéthon, l'historien égyptien qui écrivit au troisième siècle avant J.-C., nous dit que les sacrifices humains furent tardivement abolis par Amasis I^{er} au début de la XVIII^e dynastie — environ en 1600 avant J.-C. Mais le silence total des autres écrits nous prouve que, même si l'on doit croire Manéthon, la pratique devait être très rare à cette époque, et devait être considérée avec répugnance.

Les noms des déités celtes

Quels étaient les noms et attributs des déités celtes? Nous sommes ici particulièrement dans l'ombre. Le peuple mégalithique n'imaginait pas ses déités sous une forme personnelle concrète. Les pierres, les rivières, les puits, les arbres et d'autres objets naturels étaient à leurs yeux des symboles adéquats, ou étaient pour moitié des symboles et pour moitié les personnifications des forces surnaturelles qu'ils vénéraient. Mais l'esprit imaginaire des Celtes aryens ne se contentait pas de cela. L'existence de dieux individualisés avec des titres et des attributs distincts nous est rapportée par César, qui leur donne des équivalents issus du panthéon romain — Mercure, Apollon, Mars, et ainsi de suite. Lucain mentionne une triade de déités, Aesus, Teutates, et Taranus⁸¹; et il est intéressant de noter que pour ces noms, nous semblons être en présence d'une véritable tradition celte, c'est-à-dire aryenne. En effet, Aesus est dérivé, selon Belloguet, de la racine aryenne *as*, signifiant «être», qui donna le nom Asura-mazda (l'esprit sage⁸²) aux Perses, Aesun aux Ombriens, Asa (être divin) aux Scandinaves. Teutates vient d'une racine celte signifiant «vaillant», «belliqueux» et indique une déité équivalente à Mars. Taranus (Thor?), selon de Jubainville, est le dieu de la foudre (*taran*, au Pays de Galles, en Cornouailles et en Bretagne, est le mot pour «foudre»). Des inscriptions votives dédiées à ces dieux ont été trouvées en Gaule et en Bretagne. En Gaule, d'autres inscriptions et sculptures apportent le témoignage de l'existence d'une foule de déités locales mineures qui ont pour

⁸⁰ On a cependant découvert récemment la représentation d'un sacrifice humain dans un temple du soleil situé dans l'ancienne capitale éthiopienne, Méroé.

⁸¹ «Vous (Celtes) qui pensez, par le sang cruellement versé, apaiser l'impitoyable Teutates, l'affreux Aesus avec ses autels barbares, et Taranus dont le culte n'est pas plus délicat que celui de Diane la Scythe», déités pour lesquelles des captifs étaient sacrifiés. (Lucain, *La Pharsale*, I. 444). Un autel dédié à Esus a été découvert à Paris.

⁸² En français dans le texte (NDT).

la plupart un nom en commun, ou même pas de noms, et que nous connaissons encore aujourd'hui. Sous la forme où nous les rencontrons, ces conceptions portent des traces claires de l'influence romaine. Les sculptures imitent grossièrement le style de l'art religieux romain. Mais nous retrouvons également parmi elles des personnages à l'aspect très sauvage et très étrange — dieux aux visages triples, dieux avec des bois se ramifiant à partir du front, serpents à tête de bélier, ainsi que d'autres symboles actuellement inintelligibles issus d'une foi ancienne. À noter aussi, la présence fréquente de la position du « Bouddha », les jambes croisées, si prédominante dans l'art religieux de l'Orient et du Mexique, et également la tendance, bien connue en Égypte, de regrouper les dieux par triades.

César à propos des déités celtes

César, qui essaye d'insérer la religion gauloise dans le cadre de la mythologie romaine — ce que firent exactement les Gaulois eux-mêmes après la conquête — nous dit qu'ils considéraient Mercure comme le chef des dieux, l'inventeur de tous les arts, la déité présidant au commerce, le gardien des routes et le guide des voyageurs. On peut conjecturer qu'il était également, autant pour les Gaulois que pour les Romains, le guide des morts, des voyageurs vers l'autre monde. Plusieurs statues de Mercure, d'origine gauloise, sont encore là, le nom étant adopté par les Gaulois comme de nombreux noms de lieu l'attestent⁸³. Apollon était perçu comme le dieu de la médecine et de la guérison, Minerve était l'initiatrice des arts et des métiers, Jupiter gouvernait le ciel et Mars présidait à la guerre. Comme on peut le constater, César classe ici les divinités gauloises en cinq groupes pour lesquels il attribue des noms de déités romaines.

Le dieu du monde souterrain

Selon César, une déité très remarquable des Gaulois était (dans la nomenclature romaine) Dis, ou Pluton, le dieu du monde souterrain, demeure des morts. Tous les Gaulois prétendaient descendre de lui et c'est la raison pour laquelle, nous dit César, ils commençaient à compter les vingt-quatre heures d'une journée à la venue de la nuit.

De nos jours, dans plusieurs régions de France, les paysans utilisent des termes comme *annuité*, *o'né*, *anneue*, etc., tous signifiant « cette nuit », pour *aujourd'hui*⁸⁴.

⁸³ Mont Mercure, Mercœur, Mercoirey, Montmartre.

⁸⁴ Bertrand, *Religion des Gaulois*, p. 356.

Le nom gaulois de cette déité n'est pas donné. D'Arbois de Jubainville considère qu'elle représente, avec Aesus, Teutates, Taranus et, dans la mythologie irlandaise, Balor et les Fomoirés, les puissances des ténèbres, de la mort et du mal. La mythologie celte est ainsi interprétée comme une variante du mythe solaire universel, englobant la conception de l'éternel conflit entre l'ombre et la lumière.

Le dieu de la lumière

Le dieu de la lumière apparaît en Gaule et en Irlande en tant que Lug, ou Lugus, qui a laissé des traces dans plusieurs noms de lieu tels que *Lug-dunum* (Leyden), Lyon, etc. Lug apparaît dans les légendes irlandaises avec des attributs solaires distincts. Lorsqu'il rejoint les soldats de son armée avant le grand conflit qui allait se dérouler contre les Fomoirés, ils eurent l'impression, dit la saga, de voir le soleil se lever. Comme nous le verrons par la suite, Lug est également le dieu du monde souterrain, et est apparenté, du côté de sa mère Ethlinn, fille de Balor, aux puissances des ténèbres.

La conception celte de la mort

Le fait est que la conception celte du royaume des morts diffère radicalement de celle des Grecs et des Romains, et, comme je l'ai déjà signalé, ressemble à celle de la religion égyptienne. L'autre monde n'était pas un lieu d'obscurité et de souffrance, mais de lumière et de libération. Le soleil était autant le dieu du monde souterrain qu'il l'était du monde visible. Le mal, la douleur et l'obscurité régnaient en fait sur ce dernier, et ces principes furent indubitablement incorporés par les Celtes irlandais à leurs mythes de Balor et des Fomoirés, dont nous parlerons bientôt ; mais que ces principes fussent particulièrement associés à l'idée de la mort est, je pense, une supposition erronée basée sur des analogies trompeuses tirées des idées des nations de l'antiquité. Les Celtes suivaient plutôt les conceptions d'Afrique du Nord ou d'Asie que celles des Aryens d'Europe. C'est seulement en réalisant que les Celtes formaient, tels que nous les connaissons dans l'histoire à la suite de l'effondrement de leur empire en Europe Centrale, un curieux mélange de caractéristiques aryennes et non aryennes, que nous arriverons à une véritable compréhension de leur contribution à l'histoire européenne, et de leur influence dans la culture européenne.

Les cinq facteurs de l'ancienne culture celte

Pour résumer les conclusions ainsi développées, nous pouvons, je pense, distinguer cinq facteurs distincts dans la culture religieuse et intellectuelle des territoires celtes, comme nous les retrouvons avant l'afflux des influences issues de l'antiquité et du Christianisme. Premièrement, nous avons devant nous une masse de superstitions populaires et d'observances magiques, incluant le sacrifice humain. Celles-ci variaient plus ou moins d'un endroit à l'autre, se focalisant sur des caractéristiques locales qui étaient considérées comme des incarnations, ou véhicules, de puissance divine ou diabolique. Deuxièmement, il existait certainement des credo philosophiques et intellectuels, ayant pour objet central le culte du soleil, comme symbole de constance et de puissance divines, et pour doctrine centrale l'immortalité des âmes. Troisièmement, il y avait un culte des déités personnifiées, Aesus, Teutates, Lug et bien d'autres, conçues comme représentant les forces naturelles, ou comme étant les gardiennes des lois sociales. Quatrièmement, les Romains furent profondément impressionnés par l'existence parmi les druides d'un enseignement d'une nature quasi scientifique au sujet des phénomènes naturels et de la constitution de l'univers, dont nous ne connaissons malheureusement pratiquement rien des détails. Enfin, nous devons noter la prédominance d'une organisation sacerdotale, qui administra le système complet de la religion, de l'enseignement et de la littérature⁸⁵, qui restreignit soigneusement la diffusion de ses connaissances auprès d'une caste privilégiée et qui, en vertu de sa suprématie intellectuelle et de l'atmosphère de crainte religieuse dont elle avait été entourée, devint le pouvoir souverain social, politique et religieux dans chaque territoire celte. J'ai parlé de ces éléments aussi distinctement qu'il nous est possible, bien sûr, de les dissocier de façon intellectuelle, mais en pratique ils étaient inextricablement mêlés, et l'organisation druidique les infiltrait et les ordonnait tous. On peut se demander s'il est possible de distinguer parmi ces éléments ceux dont l'origine était celte de ceux qui étaient d'origine précelte et probablement non aryenne. C'est une tâche très difficile; cependant, en regardant toutes les analogies et probabilités, je pense que nous ne devrions pas être trop dans l'erreur en assignant au peuple mégalithique les doctrines spécifiques, le rituel et l'organisation sacerdotale du druidisme, et à la composante celte les déités personnifiées, ainsi que le goût pour la connaissance et la spéculation; quant aux superstitions populaires, elles étaient simplement la forme prise localement par des conceptions aussi largement répandues que l'espèce humaine.

⁸⁵ Les *fili*, ou poètes professionnels, représentaient une branche de l'ordre druidique.

Les Celtes d'aujourd'hui

À la vue du caractère indéniablement mêlé des populations actuellement appelées « Celtes », on insiste souvent sur le fait que cette désignation n'a aucune relation réelle avec les faits ethnologiques. On dit que les Celtes qui combattirent César en Gaule, et les Anglais en Irlande, n'existent plus — ils ont péri sur un millier de champs de bataille, d'Alésia à la rivière Boyne, et une ancienne strate a émergé à la surface de leur race. Selon cette opinion, les véritables Celtes se trouvent uniquement parmi les grands Écossais flamboyants du Perthshire et du nord-est de l'Écosse, ainsi que dans quelques familles de la vieille race dominante qui a survécu en Irlande et au Pays de Galles. Je pense que l'on doit admettre qu'il y a une large part de vérité dans tout ceci. En effet, on ne doit pas oublier que les descendants actuels du peuple mégalithique sont, du point de vue de l'aspect physique, profondément imprégnés du sang celte, et du point de vue spirituel, des idéaux et traditions celtes. De même, en débattant de ces questions du caractère d'un peuple et de son origine, on ne doit pas supposer que le caractère d'un peuple peut être analysé comme on le fait pour un composé chimique, fixant une fois pour toutes ses parties constituantes et déterminant ainsi son comportement futur et son destin. Le caractère d'un peuple, aussi puissant et robuste soit-il, n'est pas une chose figée, coulée dans un moule de fer, et par là même incapable de changement et de croissance. Il fait partie des forces vives du monde ; il est souple et plein de vie ; il possède des forces en sommeil dont une multitude de causes — tel un croisement heureux avec un peuple différent, mais pas trop, ou encore l'émergence d'une autre vision comme, par exemple, l'adoption d'un nouvel idéal religieux ou social — peut les réveiller à n'importe quel moment, et les faire entrer ainsi en action.

Une chose dont je suis personnellement convaincu, c'est que le problème du développement éthique, social et intellectuel d'un peuple représenté en Europe par l'appellation « Frange Celte », devrait être élaboré sur des fondations celtes ; par l'entretien de la tradition celte, de la littérature celte et du discours celte. En bref, l'encouragement de toutes ces affinités celtes dont le peuple actuel, si peu homogène, représente aujourd'hui le gardien et l'unique héritier vivant. Il saura répondre à ces encouragements et en sera profondément ému ; la moisson n'a jamais fait défaut à ceux qui ont su mener, avec foi et courage, leur charrue dans ce champ d'abondance. Cependant, pour que cette tâche soit couronnée de succès, elle ne doit pas être accomplie dans un état d'esprit pédant, étroit ou intolérant ; il ne doit pas y avoir d'attachement aux formes extérieures du passé sous prétexte que l'esprit celte s'est exprimé à travers elles à une certaine épo-

que. Souvenons-nous que dans les premiers âges les Celtes d'Irlande étaient les plus remarquables explorateurs, les plus étonnants pionniers de la religion, de la science et de la pensée spéculative en Europe⁸⁶. Les enquêteurs modernes ont suivi leurs lumineuses empreintes sur plus de la moitié du continent païen, et les écoles d'Irlande étaient bondées d'élèves étrangers qui ne pouvaient obtenir de telles connaissances nulle part ailleurs. L'esprit celte jouait alors son véritable rôle dans l'histoire du monde, et un bien plus grand qu'il n'eut jamais joué auparavant. Le legs de ces hommes doit être évidemment chéri, mais pas comme une curiosité de musée ; rien ne pourrait être plus opposé à l'esprit libre, audacieux et aventureux des Celtes que de laisser ce legs se pétrifier dans les mains de ceux qui en réclament l'héritage à cause de leur nom ou de leur glorieuse généalogie.

La littérature mythique

Après cet exposé, ainsi que le chapitre précédent consacré à l'histoire primitive des Celtes et aux forces qui l'ont modelée, nous allons maintenant donner un aperçu de la littérature mythique et légendaire dans lequel leur esprit vit et rayonne réellement. Nous ne nous préoccuperons pas de la littérature qui n'est pas celte. Ni de celle que les autres peuples ont produit — telles les légendes arthuriennes — à propos des mythes et des contes qui, à l'origine étaient celtes, car ceci n'est pas notre propos. Personne ne peut distinguer de nos jours ce qui est celte de ce qui ne l'est pas dans ce genre littéraire. En outre, c'est généralement sa refonte finale qui possède réellement de l'importance et de la valeur. Ainsi, quoique nous citions par la suite, nous ne le présenterons sans ajout ni remise en forme. Les histoires, bien sûr, doivent être souvent résumées, mais il n'y aura rien en elles qui ne vienne directement de l'esprit celte, et qui n'existe pas de nos jours dans quelque variante, gaélique ou cymrique, de la langue celte.

⁸⁶ Par exemple, Pelagius au cinquième siècle ; Columba, Columbanus et saint Gall au sixième, Fridolin, appelé *Viator*, « le voyageur », et Fursa au septième ; Virgilius (Feargal) de Salzburg, qui eut à répondre devant Rome de son enseignement à propos de la sphéricité de la Terre, au huitième ; Dicuil, « le géographe » ; et Jean Scot Erigène — le maître à penser de son époque — au neuvième siècle.

CHAPITRE III: LES MYTHES DE L'INVASION IRLANDAISE

La cosmogonie celtique

Parmi ces doctrines secrètes à propos de “l’essence des choses” que les Druides, comme nous le dit César, n’auraient jamais accepté de mettre par écrit, n’y avait-il donc rien décrivant une cosmogonie, ni aucun récit sur l’origine du monde et de l’homme? Il devait certainement y en avoir. Il serait en effet étrange que les Celtes, allant à l’encontre des observations faites pour tous les autres peuples de la terre, n’eussent pas de mythe à propos de la création et de l’essence de notre monde. Le spectacle de l’univers, avec ses vastes phénomènes mystérieux se produisant sur terre ou dans les cieux, a d’abord éveillé l’imagination et ensuite le raisonnement spéculatif de toute personne sensible à l’un ou à l’autre. Les Celtes avaient des dieux en abondance, mais, à l’exception de cette phrase sur «l’invulnérabilité» du monde que Strabon nous a transmis, nous ne connaissons rien de ce qu’ils avaient imaginé ou appréhendé par le raisonnement à ce sujet.

L’Irlande possède une littérature légendaire impressionnante. L’ensemble de celle-ci adopta sûrement sa forme présente à l’époque chrétienne; il reste cependant tant d’essence païenne dans ces textes anciens, qu’il serait étrange que les influences chrétiennes aient réussi à écarter tout ce qui pouvait se rapporter à une conception non chrétienne de l’origine des choses — que les éditeurs et imprimeurs chrétiens ne nous aient jamais transmis la moindre trace d’une telle conception. Ils ne l’ont pourtant pas fait; dans la très ancienne littérature légendaire des Gaëls irlandais, qui est la plus vieille littérature celte existante, il n’y a en effet rien qui corresponde à la conquête du Chaos décrite par les Babyloniens, ou au farouche mythe scandinave de la création de Midgard à partir de la dépouille de Ymir, ou encore au récit égyptien de la naissance de l’univers issu de l’Eau originelle par Thot, le Verbe de Dieu, ni même aux conceptions folkloriques primitives que l’on retrouve dans presque toutes les tribus sauvages. Il est impossible d’imaginer que les Druides n’avaient pas quelque doctrine sur la question. Mais en la limitant résolument aux initiés et en interdisant toute spéculation à son sujet, ils semblent avoir complètement étouffé l’instinct humain qui aime en général bâtir des mythes liés aux questions cosmogoniques. Ils s’assurèrent ainsi

que lors de la disparition de leur propre ordre, leur enseignement, quel qu'il fût, mourrait avec eux.

C'est ainsi que dans les premiers récits irlandais sur le commencement des choses, nous constatons que les narrateurs ne débutent pas par la création du monde — mais simplement par celle de leur pays, de l'Irlande. C'était bien évidemment l'usage de faire précéder ces récits à propos des premières invasions et colonisations par la Genèse chrétienne du monde et de l'homme, ceci nous montre que les auteurs sentaient que quelque chose de la sorte se devait d'être présent ; mais nous ne savons pas ce qu'il y avait à la place du récit biblique à l'époque pré-chrétienne et, malheureusement, nous ne sommes pas prêts de le découvrir.

Les Cycles de la légende irlandaise

On peut dire de la littérature mythique et légendaire irlandaise, telle qu'elle est présentée dans sa forme la plus ancienne, qu'elle se divise en quatre parties principales que nous respecterons dans cet ouvrage. On retrouve, dans l'ordre chronologique, le Cycle mythologique ou Cycle des invasions, le Cycle ultonien ou conorien, le Cycle ossianique ou fénian, et une multitude de contes et légendes divers qu'il est difficile d'insérer dans un cadre historique.

Le Cycle mythologique

Le Cycle mythologique est composé des sections suivantes :

1. La venue de Partholon en Irlande.
2. La venue de Nemed en Irlande.
3. La venue des Firbolgs en Irlande.
4. L'invasion des *Tuatha De Danann*, ou peuple du dieu (ou de la déesse) Dana.
5. L'invasion des Milésiens (fils de Miled) d'Espagne et leur conquête du peuple de Dana.

Avec les Milésiens, nous commençons à entrer dans quelque chose qui se rapproche de l'histoire — ils représentent, dans la légende irlandaise, le peuple celte ; et les familles dominantes d'Irlande sont supposées descendre de ceux-ci. Le peuple de Dana représente de façon évidente des dieux. Les colons ou envahisseurs pré-danéens sont d'imposantes figures fantomatiques qui apparaissent

vaguement à travers les brumes de la tradition, et ont peu de traits caractéristiques bien définis. Les histoires à leur propos sont nombreuses et contradictoires, et nous ne pouvons en extraire ici que les récits les plus anciens.

La venue de Partholon

Comme nous l'avons appris de César, les Celtes pensaient descendre du dieu du monde souterrain, le dieu des morts. Selon la tradition irlandaise, Partholon est venu en Irlande à partir de l'ouest où était situé, au delà du vaste océan Atlantique inexploré, le Royaume des Fées, le Pays des Vivants — c'est à dire, le Pays des Morts Joyeux. Le nom de son père était Sera (l'ouest?). Il vint avec sa reine Dalny⁸⁷ et un certain nombre de compagnons des deux sexes. L'Irlande — et c'est une évocation imaginaire destinée à suggérer l'extrême ancienneté — était alors un pays différent, physiquement, de ce qu'elle est maintenant. Ainsi, il n'y avait que trois lacs, neuf rivières et une seule plaine. D'autres furent ajoutés progressivement au cours du règne des Partholoniens. L'un d'entre eux, le lac Rury, dont on dit qu'il a jailli telle une source, fut creusé par Rury, le fils de Partholon.

Les Fomoriens

Il est dit que les Partholoniens durent se battre contre une race étrange, appelée Fomoriens, dont nous entendrons beaucoup parler dans les chapitres suivants de cet ouvrage. Ils étaient gigantesques, difformes, violents, cruels et représentaient, on peut le penser, les puissances du mal. L'un d'entre eux était surnommé *Cenchos*, qui signifie Sans Pied, décrit comme étant apparenté à Vitra, le dieu du mal dans la mythologie védantique, et qui n'avait ni pieds ni bras. Partholon se battit pour la domination de l'Irlande contre une nuée de ces démons, et les chassa vers les mers situées au nord, d'où ils harcelèrent de temps à autre le pays pendant le règne des souverains suivants.

La fin des Partholoniens vint du fait qu'ils furent affligés par la peste, et s'étant rassemblés sur la Vieille Plaine (*Senmag*) pour enterrer plus commodément leurs morts, ils périrent tous en ce lieu ; l'Irlande fut une fois de plus laissée libre pour une nouvelle occupation.

⁸⁷ Dealgnaid. J'ai été obligé ici, comme occasionnellement à d'autres endroits, de modifier les noms irlandais afin de les rendre prononçables par les lecteurs.

La légende de Tuan Mac Carell

Qui, alors, raconta cette histoire? Ceci nous amène à mentionner une très curieuse et très intéressante légende — l'un des nombreux récits légendaires dans lesquels ces contes de la période mythique nous sont parvenus. Elle se trouve dans le soi-disant « Livre de Dun Cow », un manuscrit datant environ de l'an 1100 après notre ère, et est intitulée « La légende de Tuan Mac Carell ».

On dit que saint Finnen, un abbé irlandais du sixième siècle, était parti demander l'hospitalité d'un chef nommé Tuan Mac Carell, qui ne demeurait pas loin du monastère de Finnen à Moville, dans le comté de Donegal. Tuan lui refusa l'entrée. Le saint s'assit sur le pas de la porte du chef et jeûna un dimanche entier, après quoi ce guerrier païen si bourru lui ouvrit la porte. De bonnes relations s'établirent alors entre eux, et le saint retourna auprès de ses moines. « Tuan est un homme admirable », leur dit-il, « il viendra vous reconforter en vous racontant les vieilles histoires d'Irlande⁸⁸. »

Cet intérêt très humain pour les anciens mythes et les vieilles légendes du pays, on peut le noter ici, est une caractéristique aussi constante qu'agréable dans la littérature de l'ancien christianisme irlandais.

Tuan vint quelque temps après rendre visite au saint, et l'invita avec ses disciples dans sa forteresse. Ils le questionnèrent à propos de son nom et de sa lignée, et il donna une réponse stupéfiante. « Je suis un homme d'Ulster », dit-il. « Mon nom est Tuan fils de Carell. Mais je fus une fois appelé Tuan fils de Starn, fils de Sera, et mon père, Starn, était le frère de Partholon. »

« Racontez-nous l'histoire de l'Irlande », dit alors Finnen, et Tuan entama son récit. Partholon, disait-il, fut le premier homme à s'installer en Irlande. Il était le seul survivant après la grande peste que nous avons déjà évoquée, « car il n'y a aucun carnage dont au moins un homme ne revienne pour en narrer l'histoire ». Tuan était seul dans toute la contrée, et il erra d'une forteresse vide à l'autre, de roc en roc, cherchant un abri pour se protéger des loups. Il vécut ainsi seul pendant vingt-quatre années, demeurant en des lieux désertés, jusqu'à ce qu'il tombe dans une forte décrépitude et atteigne un âge avancé.

« Alors, Nemed fils d'Agnoman prit possession de l'Irlande. Il était le frère de mon père⁸⁹. Je le vis sur les falaises et tâchait de l'éviter. J'avais les cheveux et les ongles longs, j'étais décrépi, grisâtre, nu, malheureux et misérable. Alors un soir je m'endormis, et lorsque je me réveillais le lendemain, je m'étais changé en cerf.

⁸⁸ Pour ce récit, j'ai suivi *Le Cycle mythologique irlandais*, de d'Arbois de Jubainville.

⁸⁹ Agnoman.

J'étais à nouveau jeune et au cœur léger. Alors, j'ai chanté la venue de Nemed et de son peuple, et j'ai chanté ma propre transformation... "J'ai revêtu une forme nouvelle, à la peau rude et grise. La victoire et la joie me sont faciles; tantôt j'étais faible et sans défense." »

Tuan devint alors le roi de tous les cerfs d'Irlande et le resta pendant l'ère de Nemed et de son peuple.

Il raconta comment les Némediens naviguèrent vers l'Irlande avec une flotte de trente-deux barques, chacune d'entre elles transportant trente personnes. Ils errèrent sur la mer pendant une année et demie, et la plupart périt de faim, de soif ou par naufrage. Neuf seulement en réchappèrent — Nemed lui-même, avec quatre hommes et quatre femmes. Ceux-ci débarquèrent en Irlande et accrurent leur nombre au fil du temps jusqu'à ce qu'ils fussent 8060 hommes et femmes. Ils moururent alors tous mystérieusement.

La décrépitude et un âge avancé atteignirent de nouveau Tuan, mais une autre transformation l'attendait. « Un jour que j'étais sur le seuil de ma grotte — je m'en rappelle encore — je sentis mon corps prendre une autre apparence. J'étais devenu un sanglier sauvage. Et j'ai alors chanté cette chanson: "Aujourd'hui je suis un sanglier... Ce fut l'époque où je siégeais au conseil qui rendait les jugements de Partholon. Ils étaient chantés, et tous en glorifiaient la mélodie. Comme était agréable la mise à l'épreuve de mon jugement brillant! Comme était agréable les ravissantes jeunes femmes! Mon char avançait majestueusement dans la grâce. Ma voix était grave et suave. Mon pas était vif et assuré à la bataille. Mon visage était empli de charme. Et voilà qu'aujourd'hui, je suis changé en un sanglier noir!" »

« Voilà ce que j'ai dit. En vérité, je jure que j'étais un sanglier sauvage. Alors je devins à nouveau jeune et je fus heureux. J'étais le roi des hordes des sangliers d'Irlande; et, fidèle aux coutumes, je fis le tour de ma demeure lorsque je revins sur les terres d'Ulster au moment où l'âge et le malheur vinrent à ma rencontre. Car c'était toujours là que mes transformations se produisaient, et c'est pourquoi j'y retournais pour attendre le renouvellement de mon corps. »

Tuan continue alors en racontant comment Semion, fils de Stariat, s'installa en Irlande. Ses descendants furent les Firbolgs, ainsi que deux autres tribus qui persistèrent dans les temps historiques. Il atteignit encore un âge avancé, ses forces le quittèrent, et il subit une autre transformation; il devint « un grand aigle des mers », et une fois de plus fut réjoui par sa jeunesse et sa vigueur renouvelées. Il narra alors la façon dont le peuple de Dana vint, « dieux et faux dieux de qui, comme chacun le sait, les Irlandais érudits sont issus ». Vinrent ensuite les fils de Miled, qui conquièrent le peuple de Dana. Pendant tout ce temps, Tuan garda

la forme d'un aigle des mers, jusqu'au jour où sentant qu'il était proche d'une autre transformation, il jeûna neuf jours ; « alors le sommeil s'empara de moi et je fus changé en un saumon ». Il se réjouit de sa nouvelle vie, échappant pendant plusieurs années aux pièges des pêcheurs, jusqu'à sa capture par l'un d'entre eux qui l'apporta à l'épouse de Carell, chef du comté. « La femme me désira et me mangea en entier, je passais ainsi dans sa matrice. » Il naquit à nouveau, et devint Tuan fils de Carell ; mais les souvenirs de son existence précédente et de ses transformations, ainsi que ceux de toute l'histoire d'Irlande dont il avait été le témoin depuis l'époque de Partholon, restèrent en lui, et il enseigna alors toutes ces choses aux moines chrétiens qui les conservèrent précieusement.

Ce conte sauvage, avec son atmosphère surannée de prodiges enfantins, nous rappelle les transformations du Gallois Taliessin, qui devint également un aigle, et met en évidence que le concept de transmigration des âmes que nous avons évoqué hantait l'imagination des Celtes.

Nous allons maintenant détailler les colonisations successives de l'Irlande dont parlait Tuan Mac Carell.

Les Némédiens

Les Némédiens, comme nous l'avons vu, étaient apparentés au Partholoniens. Ils arrivèrent tous deux des mystérieuses contrées des morts, bien que plus tard les auteurs irlandais s'efforcèrent de réconcilier ce matériel mythique avec le christianisme, en leur inventant une descendance à partir des patriarches bibliques et une origine dans les contrées terrestres telles que l'Espagne ou la Scythie. Ces deux peuples durent se battre constamment contre les Fomoriens, que les légendes ultérieures présentèrent comme étant des pirates d'au delà des mers, mais qui sont indubitablement des divinités représentant les puissances du mal et de l'ombre. Il n'y a aucune légende sur la venue des Fomoriens en Irlande, ni sur le fait qu'ils ne furent jamais considérés comme faisant partie de la population locale. Ils étaient contemporains du monde lui-même. Nemed les combattit victorieusement au cours de quatre grandes batailles, mais mourut peu de temps après de la peste qui entraîna deux mille de ses gens après lui. Les Fomoriens purent alors imposer leur tyrannie à toute l'Irlande. Ils avaient à cette époque deux rois, Morc et Conann. La place-forte du pouvoir Fomorien était sur l'île Tory, dont les falaises et les à pic abrupts surplombent l'Atlantique non loin de la côte de Donegal — un endroit parfait pour ce peuple de mystères et d'horreurs. Ils extorquaient un écrasant tribut au peuple d'Irlande, deux-tiers de tout le lait et deux tiers des enfants du pays. Les Némédiens finirent par se révolter. Menés

par trois chefs, ils débarquèrent sur l'île Tory, capturèrent la tour de Conann, et Conann lui-même tomba entre les mains du chef némédien Fergus. Mais Morc entra à ce moment dans la bataille avec des troupes fraîches et mit complètement en déroute les Némédiens qui furent tous tués à l'exception de trente :

« Tous les hommes d'Irlande livraient bataille,
Après la venue des Fomoriens
La mer les engloutit tous
Sauvant seulement trois fois dix. »

(POÈME D'ECHY O'FLANN, ENVIRON 960 APRÈS J.-C.)

Les trente survivants quittèrent l'Irlande le cœur empli de désespoir. Selon la plus ancienne légende, ils périrent tous, ne laissant aucune descendance, mais les récits ultérieurs qui s'efforcent de bâtir une histoire plus sobre à partir de tous ces mythes, décrivent une famille, celle du chef Britain, qui s'installa en Grande-Bretagne et donna ainsi son nom à ce pays, tandis que deux autres familles retournèrent en Irlande, après de nombreuses errances, et devinrent les Firbolgs et le peuple de Dana.

La venue des Firbolgs

Qui étaient les Firbolgs et que représentaient-ils dans la légende irlandaise ? Le nom semble vouloir dire « hommes des sacs », et une légende fut inventée à une époque ultérieure pour en rendre compte. Elle disait qu'après avoir peuplé la Grèce, ils furent opprimés par les habitants d'origine de ce pays, qui leur fit transporter la terre des vallées fertiles jusqu'aux collines rocheuses afin d'y rendre le sol cultivable par la suite. Ils accomplirent leur tâche à l'aide de sacs en cuir ; mais finalement, se lassant de leur oppression, ils fabriquèrent des bateaux, ou des barques légères, à partir de leurs sacs, et les utilisèrent pour faire voile vers l'Irlande. Cependant, Nennius prétend qu'ils vinrent d'Espagne, car selon son opinion, tous les peuples qui ont habité l'Irlande sont venus à l'origine de l'Espagne ; pour lui, « l'Espagne » est une interprétation rationnelle des mots celtes qui désignent le Pays des Morts⁹⁰. Ils arrivèrent en trois groupes, les Fir-Bolg, les Fir-Domnan, et les Galoïns, et sont appelés par le terme générique Firbolgs. Ils ne jouèrent pas de rôle majeur dans l'histoire mythique irlandaise, et un certain

⁹⁰ De Jubainville, *Le Cycle mythologique irlandais*, p. 75.

penchant pour la servilité et la bassesse leur semble être attribué tout au long de cette période.

L'un de leurs rois, Eochy Mac Erc⁹¹, se maria avec Taltiu, ou Telta, fille du roi de la « Grande Plaine » (le Pays des Morts). Telta avait un palais auquel elle donna son nom, Telltown (plus précisément Teltin). Elle y mourut et, même à l'époque de l'Irlande médiévale, un grand rassemblement, ou foire, se tenait en son honneur chaque année.

La venue du peuple de Dana

Nous en venons maintenant au peuple de Dana, qui est sans aucun doute le plus intéressant, et le plus important, des envahisseurs et colonisateurs de l'Irlande. Le nom *Tuatha De Danann*, signifie littéralement « le peuple du dieu dont la mère est Dana ». Dana porte parfois un autre nom, celui de Brigit, une déesse tenue en grand honneur par l'Irlande païenne, et dont la légende a transféré en grande partie les attributs à sainte Brigit, chrétienne du sixième siècle. Son nom apparaît également sous la forme de « Brigindo » dans les inscriptions votives des Gaulois, et de « Brigantia » dans plusieurs inscriptions britanniques. Elle était la fille du chef suprême du peuple de Dana, le dieu Dagda, « Le Bon ». Elle avait trois fils, dont on dit qu'ils avaient en commun un seul fils nommé Ecrie, ce qui signifie « connaissance » ou « poésie »⁹². Il se peut alors qu'Ecrie fut le dieu dont la mère était Dana, et le peuple à qui elle donna son nom reste le plus cher représentant des puissances de lumière et de connaissance que nous avons dans les mythes irlandais. Nous rappellerons que parmi tous ces peuples mythiques, Tuan Mac Carell donna seulement le nom de « dieux » au peuple de Dana. Ils n'apparaissent cependant pas sous la même forme que celle que la légende irlandaise nous a transmise à leur sujet. Les influences chrétiennes les réduisent au rang de fées ou les identifient aux anges déchus. Ils furent conquis par les Milésiens, définis comme une race humaine à part entière, et ils eurent toute sorte de relations d'amour et de haine avec ces derniers jusqu'à une époque tardive. Néanmoins, même dans les légendes les plus récentes, une certaine splendeur et une certaine exaltation semblent investir le peuple de Dana, rappelant le haut rang dont ils ont été détrônés.

⁹¹ Prononcer « Yeóhee ».

⁹² La science des druides, comme nous l'avons vu, était véhiculée en vers, et les poètes professionnels représentaient une branche de l'ordre druidique.

Les conceptions populaires et bardiques

Nous ne devons pas oublier que la conception populaire des déités du peuple de Dana fut probablement de tout temps différente de la conception barde et druidique ou, en d'autres termes, savante. Ces derniers, comme nous le verrons, les conçoivent comme les déités présidant à la science et à la poésie. Ce n'est pas une idée populaire; c'est le produit de l'imagination celte et aryenne, inspirée par une stricte conception intellectuelle. Le commun du peuple, qui représentait principalement l'élément mégalithique dans la population, semble avoir conçu ses déités comme des dieux de la terre, *dei terreni*, comme elles sont appelées de façon explicite au huitième siècle dans le « Livre d'Armagh⁹³ », présidant, non pas tant à la science et à la poésie, mais plutôt à l'agriculture, contrôlant la fécondité de la terre et de l'eau, et demeurant dans les collines, les rivières et les lacs. Dans la littérature bardique, l'idée aryenne est prédominante; l'autre conception doit être trouvée dans les innombrables contes et observances populaires; mais bien sûr dans chaque cas, on rencontre de considérables interpénétrations de ces deux visions — aucune ligne clairement définie ne les séparait dans les anciens temps, et aucune ne peut être tracée actuellement.

Les trésors des Danéens

Tuan Mac Carell nous dit qu'ils arrivèrent en Irlande « sortant du paradis ». Ceci est repris, dans la tradition ultérieure, à l'intérieur d'un récit racontant comment ils jaillirent de quatre grandes cités, dont les noms respirent vraiment la féerie et le romanesque — Falias, Gorias, Finias, et Murias. De grands sages leur y apprenaient la science et la dextérité manuelle, l'un de ces sages était mis sur le trône de chaque cité, et de chacun d'entre eux, le peuple de Dana emporta un trésor de nature magique. De Falias vint la pierre appelée *Lia Fail* ou Pierre du Destin, sur laquelle les Hauts Rois d'Irlande se tenaient lors de leur introduction, et qui était supposée confirmer l'élection d'un monarque légitime en vrombissant sous lui lorsqu'il y prenait place. La pierre actuelle, qui fut si souvent utilisée lors de l'inauguration d'un règne, existait à Tara depuis des temps immémoriaux. Elle fut envoyée en Écosse au début du sixième siècle pour le couronnement de Fergus le Grand, fils de Erc, qui supplia son frère Murtagh Mac Erc, roi d'Irlande, de la lui prêter. Une ancienne prophétie affirmait que quelque soit l'endroit où la pierre se trouvait, un roi de la race scotique (c'est à

⁹³ Mever et Nutt, *Voyage de Bran*, II. 197.

dire, irlando-milésiennne) règnerait. C'est la fameuse Pierre de Scone, qui n'est jamais retournée en Irlande, mais qui fut emportée en Angleterre par Edouard I^{er} en 1297, et est maintenant la Pierre du Sacre à l'abbaye de Westminster. L'antique prophétie n'a depuis jamais été démentie car en passant par les Stuart et par Fergus Mac Erc, l'ascendance de la famille royale britannique peut être retracée jusqu'aux rois historiques de l'Irlande milésienne.

Le second trésor des Danéens était l'épée invincible de Lug au Long Bras, de qui nous parlerons par la suite, et cette arme venait de la cité de Gorias. De Finias vint une lance magique, et de Murias le chaudron de Dagda, un récipient qui avait la propriété de pouvoir nourrir une foule de gens sans jamais se vider.

Selon la version donnée dans le « Livre des Invasions », le peuple de Dana arriva en Irlande avec ces objets enchantés.

Les Danéens et les Firbolgs

Les Danéens flottèrent jusqu'au sol dans un nuage magique, faisant leur première apparition dans l'ouest de la province du Connacht. Lorsque le nuage se dissipa, les Firbolgs les découvrirent à Moyrein, dans un camp que les Danéens avaient déjà fortifié.

Les Firbolgs envoyèrent alors un de leurs guerriers, nommé Sreng, pour interroger les mystérieux nouveaux venus ; le peuple de Dana, de son côté, envoya un guerrier nommé Bres pour les représenter. Les deux ambassadeurs examinèrent réciproquement leurs armes avec grand intérêt. Les lances des Danéens, nous dit-on, étaient légères et à la pointe affûtée ; celles des Firbolgs étaient lourdes et émoussées. L'intention évidente de la légende est ici de mettre en contraste le pouvoir de la science avec celui de la force brute, et cela nous rappelle le mythe grec de la lutte entre les déités de l'Olympe et les Titans.

Bres proposa au Firbolg de partager l'Irlande de façon égale entre les deux peuples et de s'allier afin de la défendre contre de futurs arrivants. Ils échangèrent alors leurs armes et retournèrent chacun dans leur camp.

La première bataille de Moytura

Les Firbolgs ne furent cependant pas impressionnés par la supériorité des Danéens et décidèrent de refuser leur offre. La bataille eut lieu dans la plaine de Moytura⁹⁴, dans le sud du comté de Mayo, près d'un endroit actuellement

⁹⁴ *Moytura* signifie « la Plaine des Tours » – c'est à dire des monuments sépulcraux.

appelé Cong. Les Firbolgs étaient menés par leur roi, Mac Erc, et les Danéens par Nuada à la Main d'Argent, qui eut ce nom à la suite d'un incident dans cette bataille. Sa main, nous dit-on, fut coupée pendant le combat, et l'un des artisans talentueux qui abondaient dans les rangs des Danéens lui en fit une nouvelle en argent. Grâce à leur art magique et leur médecine, les Danéens obtinrent la victoire et le roi des Firbolgs fut tué. Un arrangement raisonnable s'ensuivit : les Firbolgs se virent attribuer la province du Connacht comme territoire, tandis que les Danéens prirent le reste de l'Irlande. Au dix-septième siècle, l'annaliste Mac Firbis découvrit que plusieurs habitants du Connacht rattachaient leur ascendance à ces mêmes Firbolgs. Ils étaient probablement un véritable peuple historique, et leur conflit avec les Danéens pourrait être une partie de l'histoire avec quelques caractéristiques mythiques.

L'exil du roi Bres

Nuada à la Main d'Argent aurait alors dû régner sur les Danéens, mais sa mutilation le lui interdisait, car aucun homme diminué n'aurait pu être un roi en Irlande. Les Danéens choisirent par conséquent Bres, qui était le fils d'une femme danéenne nommée Eri, mais dont le père était inconnu, pour les gouverner à la place de Nuada. Il s'agissait d'un autre Bres, et non pas de l'émissaire qui traita avec les Firbolgs et qui fut tué à la bataille de Moytura. Bres, quoique d'apparence solide et superbe, n'avait aucun don pour la royauté, car non seulement il permit aux ennemis de l'Irlande, les Fomorians, de renouveler leur oppression et le paiement d'un tribut, mais il imposa aussi lui-même lourdement ses sujets ; et il était si pingre qu'il n'offrait pas l'hospitalité aux chefs, aux nobles et aux harpistes. Ce manque de générosité et d'hospitalité a toujours été considéré comme le pire des vices pour un prince irlandais. Un jour, dit-on, le poète Corpry vint à sa cour. Il fut logé dans une petite chambre sombre sans feu ni aucun meuble et dans laquelle, après une longue attente, on lui servit seulement trois gâteaux secs et pas de bière. Pour se venger, il composa un quatrain satirique sur son hôte hargneux :

« Sans mets servis prestement,
Sans lait de vache qui permet au veau de croître,
Sans logis décent pour l'homme dans la nuit lugubre,
Sans moyens pour divertir la compagnie d'un barde,
Telle était la nature de Bres. »

En Irlande, la poésie satirique était supposée avoir une sorte de pouvoir magique. Les rois la redoutaient ; elle pouvait même exterminer les rats⁹⁵. Le quatrain de Corpry fut répété avec délice parmi le peuple et Bres dut abandonner sa souveraineté. On dit que ce fut la première satire jamais faite en Irlande. C'est ainsi que Nuada fut choisi pour être roi à la place de Bres. Il disposait désormais d'une main en argent grâce à l'art de son médecin nommé Diancecht ou, comme l'affirment plusieurs versions de cette légende, grâce à un guérisseur encore plus habile, le fils de Diancecht, qui avait fait repousser la véritable main à partir du moignon.

Bres se prit de colère et de ressentiment. Il supplia alors sa mère, Eri, de le conseiller et de lui parler de sa lignée. Eri lui déclara ainsi que son père était Elatha, un roi du peuple Fomorien, qui était secrètement venu à elle par delà les mers et lui avait donné une bague lors de son départ, lui intimant de ne jamais l'offrir à un homme dont le doigt ne s'ajusterait pas parfaitement à la bague. Elle apporta alors la bague qui s'ajusta au doigt de Bres, ils descendirent vers la plage où l'amant Fomorien avait autrefois débarqué et ils firent voile vers la maison de son père.

La tyrannie des Fomoriens

Elatha transmet la bague à son fils et lui donna une armée afin de reconquérir l'Irlande. Elle l'envoya également chercher de l'aide supplémentaire auprès de Balor, le plus grand des rois Fomoriens. Balor était surnommé « l'œil du Mal », car le regard de son œil unique pouvait foudroyer ceux qu'il fixait avec colère. Mais à cette époque, il était si vieux et si faible que sa large paupière s'affaissait sur son œil pourvoyeur de mort. Elle devait être soulevée par ses hommes à l'aide de cordes et de poulies quand était venue l'heure de détruire ses ennemis à l'aide de son œil. Nuada ne put lui tenir tête, pas plus que ne l'avait fait Bres lorsque celui-ci était roi ; le pays gémissait à nouveau sous l'oppression des Fomoriens, il se languissait d'un champion et d'un rédempteur.

La venue de Lug

Un nouveau personnage intervient alors dans le mythe. Il s'agit de Lug en

⁹⁵ Shakespeare y fait allusion dans *Comme vous voudrez*. « Je n'ai jamais été mise en vers de la sorte », dit Roseline, « depuis l'époque de Pythagore, où j'étais un rat irlandais – ce dont je ne me rappelle guère ».

personne, le fils de Kian, dieu soleil par excellence de toutes les régions celtes, et dont le nom peut être encore identifié sur plusieurs sites historiques du continent⁹⁶. Afin d'expliquer son apparition, nous devons quitter pour un temps les anciens manuscrits qui font autorité, car, n'étant pas exhaustifs sur ce sujet, ils doivent être complétés par un conte populaire qui fut transmis oralement jusqu'au dix-neuvième siècle, et découvert par hasard par un célèbre antiquaire irlandais, O'Donovan⁹⁷.

Dans ce conte populaire, le nom de Balor et celui de sa fille Ethlinn (sous la forme « Ethnea ») sont conservés, ainsi que ceux de quelques autres personnages mythiques. Mais celui du père de Lug se répercute faiblement sous la forme de MacKineely; le nom même de Lug est oublié, et la mort de Balor est rendue d'une façon inconsistante par rapport à celle de l'ancien mythe. Dans l'histoire telle que je la présente ici, les anciens noms et la trame mythique sont préservés, mais le récit est complété par le conte populaire dans les passages où cela était nécessaire, en omettant certaines caractéristiques modernes qui restent incompatibles avec le mythe.

L'histoire continue donc en disant que Balor, le roi Fomorien, découvrit grâce à une prophétie druidique qu'il serait tué par son petit fils. Son seul enfant était une fillette nommée Ethlinn. Afin d'empêcher ce funeste destin, tel Acrisios, le père de Danaë dans la mythologie grecque, il avait emprisonné Ethlinn dans une haute tour, la Tour Mor, qu'il avait fait construire sur un promontoire à pic dans l'île Tory. Balor y avait placé sa fille sous la garde de douze matrones, qui lui interdisaient de voir sous aucun prétexte le visage d'un homme, ou même d'apprendre qu'il existait des êtres d'un sexe différent du sien. Ethlinn grandit dans cette solitude — comme le font toutes les princesses séquestrées — et devint une jeune fille d'une beauté éblouissante.

Pendant ce temps, il y avait sur l'île principale trois frères nommés Kian, Sawan et Goban le forgeron, le célèbre armurier et artisan du mythe irlandais, qui correspond à Wayland le forgeron dans la légende germanique. Kian avait une vache magique dont le lait était si abondant que tous désiraient la posséder, il devait par conséquent la surveiller soigneusement.

Balor était déterminé à s'emparer de cette vache. Un jour Kian et Sawan vinrent à la forge en apportant de l'acier de très bonne qualité pour qu'on leur fasse

⁹⁶ Lyon, Leyden, Laon étaient tous connus dans les temps anciens comme étant *Lug-dunum*, la forteresse de Lug. *Luguvallum* était le nom d'une ville située près du mur d'Hadrien en Bretagne romaine.

⁹⁷ Il le cite dans une note des *Annales des quatre maîtres*, vol. I, p. 18, et est également reproduit par de Jubainville.

des armes. Kian entra dans la forge, laissant la vache sous la garde de Sawan. Balor apparut soudainement, prenant la forme d'un petit garçon aux cheveux roux, et dit à Sawan qu'il avait surpris ses frères en train d'échafauder un plan afin d'utiliser tout l'acier pour leurs propres armes, ne laissant que du métal grossier pour celles de Sawan. Ce dernier, fou de rage, donna la longe de la vache au garçon et se précipita vers la forge pour mettre un terme à ce plan néfaste. Balor s'empara immédiatement de la vache et lui fit traverser la mer jusqu'à l'île Tory.

Kian souhaitait désormais se venger de Balor et, dans ce but, il alla chercher conseil auprès d'une druidesse nommée Birog. Se vêtant d'habits de femme, il fut transporté par un sortilège magique au dessus de la mer. Birog, qui l'accompagnait, dit alors aux gardiennes d'Ethlinn qu'elles étaient deux nobles dames qui avaient échoué sur la plage après s'être échappé des mains de leur ravisseur, et qu'elles imploraient l'asile. On les laissa entrer ; Kian trouva le moyen de rejoindre la princesse Ethlinn pendant que les matrones étaient sous l'emprise d'un sommeil magique et, lorsqu'elles se réveillèrent, Kian et la druidesse s'étaient évaporés. Ethlinn avait cependant donné son amour à Kian, et les gardiennes s'aperçurent bientôt qu'elle portait un enfant. Craignant la colère de Balor, les matrones la persuadèrent de croire que tout cet épisode n'avait été qu'un rêve ; mais quand le terme arriva, Ethlinn donna naissance à trois fils.

Balor eut vent de cet incident et il ordonna aussitôt, en colère et apeuré, de noyer les trois nourrissons dans un tourbillon, non loin de la côte irlandaise. Le serviteur chargé de cette mission empaqueta les nourrissons dans un drap, mais en les transportant vers le lieu choisi, l'épingle du drap se détacha, et l'un des enfants glissa et se retrouva dans une petite baie, appelée de nos jours *Port na Delig*, le Refuge de l'Épingle. Les deux autres nourrissons furent dûment noyés et le serviteur rendit compte du succès de sa mission.

L'enfant tombé dans la baie fut cependant retrouvé par une druidesse, qui l'envoya à la maison de son père, Kian. Celui-ci le donna en adoption à son frère forgeron qui enseigna à l'enfant son art, et lui apprit à être habile dans toutes les facettes de son métier et du travail manuel. Cet enfant était Lug. Quand il devint un jeune homme, les Danéens le placèrent sous la responsabilité de Duach « Le Sombre », roi de la Grande Plaine (Royaume des Fées, ou « Pays des Vivants », qui est également le Pays des Morts), et il demeura en ce lieu jusqu'à l'âge d'homme.

Lug était, bien entendu, le rédempteur tant espéré qui devait sortir le peuple de Dana de sa servitude. Sa venue est narrée dans une histoire qui met en évidence les attributs solaires de la puissance universelle et qui le présente, tel Apollon, comme la déité présidant à l'ensemble de la connaissance humaine et du savoir-

faire artistique et médicinal. Il vint un jour, dit-on, pour se mettre au service de Nuada à la Main d'Argent, et lorsque le garde des grilles du palais royal de Tara lui demanda ce qu'il savait faire, il répondit qu'il était charpentier.

« Nous n'avons nul besoin d'un charpentier », dit le garde ; « nous en avons un qui est excellent, c'est Luchta, le fils de Luchaid. » « Je suis également forgeron », continua Lug. « Nous avons déjà un maître forgeron », répondit le garde. « Alors, je suis aussi un guerrier » dit Lug. « Nous n'en avons pas besoin tant qu'Ogma se trouve parmi nous. », affirma le garde. Lug continua à citer tous les métiers et les arts qui lui traversaient l'esprit — il était ainsi poète, harpiste, homme de science, médecin et ainsi de suite — et recevait toujours comme réponse qu'un homme maîtrisant parfaitement cet art était déjà présent à la cour de Nuada. « Alors, demandez au roi », dit Lug, « s'il a un homme à son service qui est au sommet de tous ces arts et, si c'est le cas, je ne resterais pas plus longtemps ici, ni ne chercherais à entrer dans son palais. » Cela dit, Lug fut reçu et on lui donna le surnom d'Ildánach, signifiant « homme de tous les arts », prince de toutes les sciences ; un autre nom qu'il portait plus communément était Lug Lamfada, ou Lug au Long Bras. On se souvient ici, comme le souligne de Jubainville, du dieu Gaulois que César identifie à Mercure « l'inventeur de tous les arts » et à qui les Gaulois élevèrent plusieurs statues. Le mythe irlandais enrichit donc notre savoir en nous donnant le nom de cette déité.

Lorsque Lug arriva du Pays des Vivants, il apporta avec lui plusieurs cadeaux magiques : le bateau de Mananan, fils de Lir, dieu de la mer, qui lisait dans les pensées de son possesseur et pouvait l'emmener en n'importe quel lieu ; le cheval de Mananan, qui voyageait autant sur l'eau que sur terre, ainsi qu'une redoutable épée nommée *Fragarach* (« le donneur de réponses »), qui pouvait traverser toutes sortes de côtes de mailles. Ainsi équipé, il se présenta un jour devant le conseil des chefs danéens qui s'étaient rassemblés afin de payer leur tribut aux envoyés des oppresseurs fomoriens ; lorsque les Danéens le virent, ils eurent la même impression, dit-on, que s'ils avaient vu le soleil se lever par un clair jour d'été. Entraînés par Lug, ils attaquèrent alors les Fomoriens au lieu de payer le tribut. Tous les Fomoriens furent tués, sauf neuf hommes qui furent renvoyés pour dire à Balor que les Danéens le défiaient, et qu'ils ne payeraient plus de tribut à compter de ce jour. Balor se prépara à la bataille ; il ordonna à ses capitaines de soumettre les Danéens, puis d'attacher l'île à leurs navires avec des câbles afin de la hâler loin vers le nord jusqu'aux contrées lugubres et glacées des Fomoriens, où elle ne représenterait plus une gêne.

La quête des fils de Turenn

Lug se préparait aussi de son côté pour le combat final ; mais pour s'assurer de la victoire, il avait besoin de certains ustensiles magiques qu'il devait se procurer au plus vite. L'histoire de la quête de ces objets qui nous raconte aussi au passage la fin du père de Lug, Kian, est l'une des plus étranges et précieuses quêtes de la légende irlandaise, et forme l'une des triades de contes mythiques qui furent considérées comme la fine fleur du romanesque irlandais⁹⁸.

Kian fut envoyé par Lug vers le nord pour demander aux combattants danéens d'Ulster de se joindre au combat contre les Fomoriens. Sur sa route, alors qu'il traversait la plaine de Murthemne, près de Dundalk, il rencontra trois frères, Brian, Luchar et Iucharba, fils de Turenn, dont la maison était en querelle avec celle de Kian. Il chercha à les éviter en prenant la forme d'un porc et rejoignit un troupeau qui fouissait dans la plaine, mais les frères le repérèrent et Brian le blessa avec la pointe de sa lance. Kian, sentant sa fin venir, supplia qu'on l'autorise à reprendre l'apparence d'un homme avant d'être tué. « Je préférerais autant tuer un homme qu'un porc », dit Brian, qui avait toujours pris les décisions au cours des aventures qu'il avait connu en compagnie de ses frères. Kian se dressa alors devant eux sous sa forme humaine, le sang suintant sur la poitrine à cause de la blessure faite par la lance de Brian. « Je me suis joué de vous », lança-t-il, « car si vous aviez tué un porc, vous auriez à payer pour le sang d'un porc, mais désormais vous devrez vous acquitter de la dette du sang d'un homme ; jamais ne fut aussi grand le sang pour lequel vous allez devoir payer cette dette ; et les armes qui me tueront raconteront également mon histoire au vengeur de ce sang. »

« Alors, tu seras tué sans aucune arme », répondit Brian, et il le lapida à mort avec ses frères. Ils le mirent alors en terre aussi profondément que la hauteur d'un homme.

Mais lorsque Lug parcouru ce chemin peu de temps après, les pierres de la plaine crièrent et lui racontèrent le meurtre de son père par les fils de Turenn. Il exhuma le corps et, jurant de se venger, retourna à Tara. Il accusa alors les fils de Turenn devant le Grand Roi et reçut la permission de les voir se faire exécuter ou de définir la dette de sang qu'il accepterait pour les pardonner. Lug choisit la dette de sang et fit la liste suivante, cachant sous le nom d'objets usuels des choses de grande valeur qui impliquaient des tâches inouïes. Trois pommes, la

⁹⁸ Les deux autres récits étaient « le destin des enfants de Lir » et « le destin des fils d'Usna ». L'histoire de la quête des fils de Turenn et celle des enfants de Lir ont été intégralement retranscrites par l'auteur dans son livre *Hauts faits de Finn et autres romans bardiques*, et celle des fils d'Usna (la légende de Deirdre) par Mme Eleanor Hull dans son *Cuchulain*.

peau d'un porc, une lance, un chariot avec deux chevaux, sept pourceaux, un chien sauvage, une broche à rôtir et, pour finir, crier trois fois sur une colline. Les frères promirent de payer la dette, et Lug expliqua alors la signification de celle-ci. Les trois pommes étaient celles qui poussaient dans le Jardin du Soleil, la peau de porc était une peau magique qui soignait les blessures et les maladies lorsqu'elle était revêtue par une personne souffrante, et elle était la possession du roi de Grèce; la lance était une arme magique détenue par le roi de Perse (ces noms étaient bien évidemment des appellations fantaisistes pour des lieux du monde féérique); les sept pourceaux appartenaient au roi Asal des Colonnes d'Or, ils pouvaient être tués et mangés chaque nuit, car ils étaient retrouvés entiers le jour suivant; la broche appartenait aux nymphes des mers demeurant dans l'île engloutie de Finchory; et les trois cris devaient être lancés sur la colline d'un féroce guerrier, Mochaen, qui avait fait vœu avec ses fils d'empêcher tout homme d'élever la voix en ce lieu. Il semblait impossible d'accomplir la moindre de ces tâches, mais les frères devaient les réussir toutes pour pouvoir laver leur culpabilité due à la mort de Kian.

L'histoire continue alors en racontant comment les fils de Turenn, avec une audace et une astuce infinies, accomplirent leurs tâches l'une après l'autre. Mais quand elles furent toutes menées à bien, à l'exception du vol de la broche et des trois cris à proférer sur la colline de Mochaen, Lug leur fit perdre la mémoire grâce à sa magie, et ils retournèrent en Irlande avec leurs trésors. Ceux-ci étaient, en particulier la lance et la peau de porc, ce dont Lug avait besoin pour l'aider contre les Fomoriens; mais sa vengeance n'était pas terminée et, après avoir reçu les trésors, il rappela aux frères ce qu'il restait encore à rapporter. Profondément découragés, ils commencèrent à comprendre comment il s'était joué d'eux et partirent tristement payer, s'ils le pouvaient, le reste de la dette de sang. Après une longue errance, ils découvrirent que l'île de Finchory n'est pas au-dessus, mais sous la mer. Brian, vêtu d'un habit magique fait d'eau, descendit vers l'île, il vit les trois fois cinquante nymphes dans leur palais, et s'empara de la broche en or dans l'âtre de la cheminée. La terrible épreuve de la colline de Mochaen fut la dernière à être réalisée. Après un combat désespéré qui se termina par la mort de Mochaen et de ses fils, les frères, mortellement blessés, unirent leurs voix en trois faibles cris et la dette de sang fut ainsi payée. Cependant, la vie coulait encore en eux lorsqu'ils retournèrent en Irlande et leur vieux père, Turenn, supplia Lug de lui prêter la peau de porc magique pour les soigner; mais l'implacable Lug refusa, les frères et leur père moururent alors ensemble. Ainsi finit le conte.

La seconde bataille de Moytura

La seconde bataille de Moytura se déroula sur une plaine située dans le nord du comté de Sligo, on peut encore observer de nos jours un grand nombre de monuments sépulcraux qui y sont éparpillés. La première bataille fut celle que les Danéens avaient engagée contre les Firbolgs et on se réfère ici à la plaine de Moytura qui se trouvait beaucoup plus au sud, dans le comté de Mayo.

La bataille contre les Fomoriens est relatée avec une stupéfiante abondance de détails merveilleux. Les artisans danéens, Goban le forgeron, Credné l'orfèvre et Luchta le charpentier, réparaient les armes des Danéens à une vitesse magique — trois coups du marteau de Goban faisaient une lance ou une épée, Luchta lançait une poignée qui s'y fixait immédiatement et Credné projetait les rivets avec sa langue aussi vite qu'il les fabriquait, et ceux-ci volaient jusqu'à leur place. Les blessés étaient soignés par la peau de porc magique. La plaine résonnait de la clameur de la bataille :

« Effrayant était le tonnerre qui roulait sur le champ de bataille ; les cris des guerriers, le fracas des boucliers s'entrechoquant, l'éclat et le heurt des épées, des lames droites à la garde en ivoire, la musique et l'harmonie des 'cornemuses', et le souffle du vol des lances et des épieux⁹⁹. »

La mort de Balor

Les Fomoriens amenèrent leur champion Balor, dont l'œil au terrible regard avait fait fuir Nuada à la Main d'Argent et bien d'autres danéens. Mais lorsque la paupière s'affaissa à cause de la fatigue, Lug saisit sa chance et s'approcha près de Balor. Il lança alors violemment une grosse pierre qui se ficha dans sa cervelle et Balor mourut, comme la prophétie l'avait prédit, de la main de son petit-fils. Les Fomoriens furent totalement mis en déroute, ils ne régnèrent plus jamais et ne commirent plus aucun pillage en Irlande. Lug, l'Ildánach, fut alors placé sur le trône à la place de Nuada, et le mythe de la victoire du héros solaire sur les puissances des ténèbres et de la force brutale s'acheva ainsi.

La harpe de Dagda

On peut rapporter ici un curieux exemple au sujet du pouvoir que les Danéens pouvaient exercer par le biais d'un sortilège musical. Au cours de leur fuite, les

⁹⁹ Retranscription par O'Curry du conte bardique « La bataille de Moytura ».

Fomoriens avaient capturé, dit-on, la harpe de Dagda et l'avaient emportée avec eux. Lug, Dagda et le guerrier Ogma les suivirent et arrivèrent incognito dans la salle de banquets du camp fomorien. Ils virent alors la harpe suspendue au mur. Dagda l'appela et elle vola instantanément dans ses mains, tuant neuf Fomoriens au passage. L'invocation de Dagda pour récupérer sa harpe est très singulière et plutôt intrigante :

« Viens, susurreuse de douces pommes », cria-t-il, « viens, cadre à quatre angles de l'harmonie, viens, été, viens, hiver, depuis les gueules des harpes et des cornemuses¹⁰⁰. »

L'allusion à l'été et à l'hiver suggère la pratique que l'on retrouve dans la musique indienne et qui consiste à affecter certains modes musicaux aux différentes saisons de l'année (et même aux différentes heures de la journée), et également à une légende égyptienne, rapportée par Burney dans son « Histoire de la musique » où les trois cordes de la lyre étaient supposées correspondre aux trois saisons, printemps, été et hiver¹⁰¹.

L'histoire continue et lorsque Dagda s'empara de la harpe, il y joua les « trois nobles accords » que tout grand maître harpiste se devait de connaître, à savoir l'accord de la complainte qui faisait pleurer les auditeurs, l'accord des rires qui les rendait joyeux et l'accord du sommeil, ou berceuse, qui les plongeait dans un profond sommeil. Et ce fut sous la protection de ce sommeil que le champion danéen sortit à pas de loup et s'enfuit. On peut observer qu'à travers l'ensemble de la littérature légendaire d'Irlande le talent pour la musique, un art dont l'influence ressemble beaucoup à celle d'un sortilège ou d'un don mystérieux des créatures féeriques, est la prérogative du peuple de Dana et de leurs descendants. Ainsi, dans le « Colloque des Anciens », un recueil de contes datant environ du treizième ou quatorzième siècle, saint Patrick est présenté à un ménestrel, Cascorach, « un beau jeune homme aux cheveux bouclés et aux sourcils bruns », qui joua si mélodieusement d'un accord que le saint et sa suite s'endormirent. Cascorach, nous dit-on, était le fils d'un ménestrel du peuple de Dana. Le scribe de saint Patrick, Brogan, dit alors « de ton art, tu nous donnas une brillante leçon ».

« Pour sûr, elle le fut », dit saint Patrick, « grâce à la résonance de la magie féerique qui l'habite ; rien ne pourrait être aussi proche de l'harmonie du Paradis¹⁰². »

¹⁰⁰ O'Curry, *On the Manners*, III. 214.

¹⁰¹ L'ancienne division irlandaise de l'année contenait seulement trois saisons, mêlant l'automne et l'été (O'Curry, *On the Manners*, III. 217).

¹⁰² S. H. O'Grady, *Silva Gadelica*, p. 191.

Traditionnellement, on suppose que certaines des plus belles mélodies populaires de l'Irlande ancienne — comme, par exemple, *Coulin* — ont été entendues par des harpistes mortels lors des réjouissances du peuple des Fées.

Noms et caractéristiques des déités danéennes

Je vais conclure ce récit de la conquête des Danéens par la description de leurs principaux dieux et des attributs de ces derniers, ce qui sera utile au lecteur pour les pages suivantes. Les éléments les plus fiables que je connaisse sont issus de « l'Histoire critique de l'Irlande¹⁰³ » par M. Standish O'Grady. Son travail est tout autant remarquable pour sa perspicacité critique — il a été publié en 1881, date à laquelle on ne parlait guère d'étude scientifique de la mythologie celte — que pour son imagination véritablement bardique, digne des anciens créateurs de mythes eux-mêmes, qui ranime les ombres mortes du passé en leur insufflant la vie. Les personnages principaux dans lesquels M. O'Grady a reproduit les caractéristiques typiques des acteurs majeurs du Cycle danéen nécessitent à peine de correction de nos jours, et ils m'ont été d'une grande utilité pour rédiger le résumé suivant.

Dagda

Dagda Mor était le père et le chef du peuple de Dana. Une certaine conception d'immensité se rattache à lui et à ses actions. Au cours de la seconde bataille de Moytura, ses coups balayaient à terre des rangs entiers d'ennemis, et quand il pointait sa lance vers le sol, il pouvait y creuser une rainure aussi grande que les douves d'une place forte. Un fait à l'humour burlesque apparaît dans quelques récits concernant cette déité. Quand les Fomoriens lui donnèrent de la nourriture lors de sa visite dans leur camp, le porridge et le lait furent versés dans une grande fosse, et il les mangea avec une cuillère assez grande, dit-on, pour contenir un homme et une femme allongés. Quand il eut fini le porridge, il racla le trou avec cette cuillère et pelleta imperturbablement la terre et le gravier dans son gosier. Nous avons déjà vu qu'il était, à l'instar de tous les Danéens, un maître en musique, aussi bien que dans d'autres arts magiques, et possédait une harpe qui volait à travers les airs à son appel. « La tendance à donner vie à des objets inanimés est récurrente dans la littérature homérique, et elle exerce une grande influence sur la mythologie de ce pays. La fouguese lance vivante de

¹⁰³ P. 104 *sqq.*, et *passim*.

Lug; le bateau magique de Mananan; l'épée chantante de Conary Mor, l'épée parlante de Cuchulain; la *Lia Fail*, Pierre du Destin, qui vrombissait de joie sous les pieds des rois légitimes; les vagues de l'océan, rugissant de rage et de chagrin quand de tels rois étaient en péril; les eaux de la rivière Dia, retenues par la peur lors du formidable duel entre Cuchulain et Ferdia, ne sont que quelques-uns des nombreux exemples¹⁰⁴. » Une légende plus récente nous raconte aussi comment, à la mort d'un grand érudit, tous les livres d'Irlande tombèrent de leurs étagères sur le sol.

Angus Og

Angus Og (Angus le Jeune), fils de Dagda et de Boanna (la rivière Boyne), était le dieu irlandais de l'amour. Son palais était censé se trouver à New Grange, au bord de la Boyne. Quatre oiseaux lumineux, qui planaient toujours au dessus de sa tête, étaient supposés être ses baisers qui prenaient cette forme ravissante, et leur chant faisait jaillir l'amour dans le cœur des jeunes gens. Une fois, Angus tomba malade d'amour pour une jeune fille qu'il avait vu en rêve. Il expliqua la cause de son mal à sa mère Boanna, qui rechercha cette jeune fille dans toute l'Irlande, mais ne put la trouver. Ils demandèrent alors l'aide de Dagda, mais il échoua également jusqu'à ce qu'il appela à son aide Bov le Rouge, roi des Danéens de Munster — le même que nous avons rencontré dans le conte des enfants de Lir, et qui était talentueux dans tous les arcanes et tous les enchantements. Bov poursuivit les recherches et, au bout d'un an, il envoya un message déclarant qu'il avait trouvé la jeune fille vue en rêve au bord d'un lac appelé Lac de la Gueule du Dragon.

Angus se rendit auprès de Bov et il fut emmené, après s'être reposé auprès de ce dernier pendant trois jours, sur le rivage du lac où il vit trois fois cinquante jeunes filles marchant deux par deux. Chaque couple était lié par une chaîne en or et l'un d'entre eux dépassait les autres de la tête et des épaules. « C'est elle! », s'écria Angus. « Dis-moi quel est son nom. » Bov répondit que son nom était Caer, fille d'Ethal Anubal, un prince des Danéens du Connacht. Angus se plaignit qu'il n'était pas assez fort pour l'enlever à ses compagnes, et Bov lui conseilla alors de se rendre auprès de Ailill et de Maeve, le roi et la reine mortels du Connacht, pour leur demander assistance. Dagda et Angus partirent donc au palais d'Ailill, qui les invita à festoyer pendant une semaine avant de demander la raison de leur venue. Quand il eut pris connaissance de la situation, il déclara :

¹⁰⁴ O'Grady, *loc. cit.*

« nous n'avons aucune autorité sur Ethal Anubal ». Ils envoyèrent cependant à celui-ci un message qui demandait la main de Caer pour la donner à Angus, mais Ethal refusa de se séparer de sa fille. Il fut alors assiégé par les forces combinées d'Ailill et de Dagda, et il fut fait prisonnier. Lorsqu'on lui demanda à nouveau la main de Caer, il déclara qu'il ne pouvait obéir « car elle est plus puissante que je ne le suis ». Il expliqua qu'elle vivait alternativement sous la forme d'une jeune fille pendant un an, et sous celle d'un cygne pendant la même durée, « et au premier jour du mois de novembre prochain », dit-il, « vous la verrez parmi cent cinquante autres cygnes au Lac de la Gueule du Dragon ».

Angus s'y rendit à l'heure dite et lui lança, « Ohé, venez me parler ! » « Qui m'appelle ? », demanda Caer. Angus expliqua qui il était et se vit finalement transformer en cygne. C'était un signe de consentement et il plongea dans le lac pour y rejoindre l'objet de son amour. Ils volèrent alors ensemble jusqu'au palais situé sur les bords de la Boyne, en chantant en chemin une musique si divine que tous ceux qui l'écoutèrent s'endormirent pour trois jours et trois nuits.

Angus était la déité et l'ami des beaux jeunes gens. Dermot au Bouton d'Amour, un partisan de Finn Mac Cumhal et amant de Grania, de qui nous parlerons par la suite, fut élevé avec Angus dans le palais situé au bord de la Boyne. Il était l'amant typique de la légende irlandaise. Quand il fut tué par le sanglier sauvage de Ben Bulben, Angus le ressuscita et l'emmena partager l'immortalité dans son palais féérique.

Les lacs de Killarney

Nous avons déjà parlé de Bov le Rouge, frère de Dagda. Il avait, dit-on, un orfèvre nommé Len, qui « donna aux lacs de Killarney leur ancienne appellation, Locha Lein, les Lacs de Len aux Nombreux Marteaux. Il forgeait en ce lieu, au bord du lac, entouré par les arcs-en-ciel et les averses de rosées rougeoyantes ¹⁰⁵ ».

Lug

Nous avons déjà décrit Lug. Il possède plus d'attributs solaires que n'importe quelle autre déité celte ; et, comme nous le savons, son culte était largement répandu sur les territoires celtes du continent. Dans la quête des fils de Turenn, nous avons vu que Lug s'était approché des Fomoriens par l'ouest. Alors Bres, fils de Balor, s'éleva et dit : « Je m'étonne que le soleil se lève à l'ouest aujourd'hui

¹⁰⁵ O'Grady, *loc. cit.*

et à l'est tous les autres jours.» « Il en a toujours été ainsi », dirent ses druides. « Alors, qu'est-ce d'autre que le soleil ? » dit Bres. « C'est l'éclat de Lug au Long Bras », répondirent-ils.

Lug eut un enfant avec la jeune milésienne Dectera, nommé Cuchulain. Il fut la figure la plus héroïque des légendes irlandaises et son histoire contient de façon évidente une grande partie du mythe solaire¹⁰⁶.

Midir le Fier

Midir le Fier est l'un des fils de Dagda. Son palais féerique est à *Bri Leith*, ou Slieve Callary, dans le comté de Longford. Il apparaît fréquemment dans les légendes comme étant en rapport avec les humains et les personnages danéens. Il est toujours représenté comme un exemple de splendeur quant à sa beauté et à ses parures. Lorsqu'il se présenta au roi Eochy sur la colline de Tara, il fut ainsi décrit¹⁰⁷ :

« Il arriva par hasard qu'Eochaid Airemm, le roi de Tara, se leva un certain jour de foire durant l'été ; il gravit les hauteurs de Tara¹⁰⁸ pour contempler la plaine de Breg ; les couleurs de cette plaine étaient magnifiques, avec les fleurs admirables qui étincelaient de toutes les nuances possibles. Et comme Eochy regardait les alentours, il vit un jeune guerrier étrange s'approcher de lui. La tunique que portait le guerrier était de couleur pourpre, ses cheveux étaient d'un blond doré et d'une telle longueur qu'ils reposaient sur ses épaules. Les yeux du jeune guerrier étaient gris et brillants ; dans l'une des mains, il tenait une lance à la pointe acérée, et dans l'autre un bouclier avec une bosse blanche en son centre sur laquelle étaient incrustées des gemmes en or. Eochaid se sentait en paix, car il savait que personne de tel n'avait été vu à Tara la nuit précédente et que la porte qui menait en ce lieu n'avait pas encore été ouverte¹⁰⁹. »

¹⁰⁶ Mme Hull a amplement exploré ce sujet dans l'introduction de son inestimable ouvrage : *La Saga de Cuchullin*.

¹⁰⁷ Voir le conte « Etain et Midir », au chap. IV.

¹⁰⁸ Le nom de Tara provient indirectement du nominatif *Teamhair*, signifiant « le lieu de la vaste perspective ». C'est actuellement une large colline herbeuse, dans le comté de Meath, recouverte par des terrassements qui représentent les emplacements des anciens bâtiments royaux qui peuvent tous être clairement identifiés à partir des descriptions antiques.

¹⁰⁹ A. H. Leahy, *Romans héroïques*, I. 27.

Lir et Mananan

Lir, comme le note M. O'Grady, « apparaît sous deux formes distinctes. Dans la première, il est une vaste présence impersonnelle aussi incommensurable que la mer ; en fait, l'océan grec. Dans la seconde, il est une personne distincte qui demeure de façon invisible au Slieve Fuad, dans le comté d'Armagh. Nous entendons un peu parler de lui dans la légende irlandaise où les attributs du dieu de la mer sont la plupart du temps conférés à son fils, Mananan.

Cette déité est l'une des plus populaires dans la mythologie irlandaise. Il était le seigneur de la mer, au delà et en dessous de laquelle la Terre de Jeunesse, ou les Iles des Morts, était supposée reposer ; il était en conséquent le guide des hommes en ce pays. Il était le maître des ruses et des illusions et avait toute sorte de possessions magiques — le bateau nommé *Balayeur d'Océan*, qui obéissait à la pensée de ceux qui naviguaient sur lui et qui avançait sans rames ni voiles, le cheval Aonbarr qui pouvait voyager aussi bien sur terre que sur mer, et l'épée nommée le Donneur de Réponses à laquelle aucune armure ne pouvait résister. Les vagues aux crêtes blanches étaient appelés les Chevaux de Mananan et il était interdit (*tabou*) au héros solaire, Cuchulain, de les contempler — celles-ci indiquaient la mort quotidienne du soleil dans les vagues venant de l'ouest lors de son coucher. Mananan portait une grande cape qui pouvait revêtir n'importe quelle sorte de couleur, comme la vaste étendue de mer telle qu'on peut la voir depuis une hauteur ; en tant que protecteur de l'île d'Erin, on disait que lorsque des forces hostiles envahissaient celle-ci, elles entendaient le bruit orageux de ses pas et le claquement de sa formidable cape alors qu'il tournait et tournait encore avec colère autour de leur camp pendant la nuit. L'île de Man, à peine visible depuis la côte irlandaise, était supposée être le trône de Mananan et son nom viendrait de cette déité.

La déesse Dana

La plus grande déesse des Danéens était Dana, « mère de tous les dieux irlandais », comme elle est appelée dans un texte ancien. Elle était la fille de Dagda et, comme lui, associée aux concepts de fertilité et de bénédiction. Selon d'Arbois de Jubainville, elle était similaire à la déesse Brigit qui était largement vénérée dans les territoires celtes. Il est dit que Brian, Luchar et Lucharba furent ses fils — ceux-ci représentent en fait une seule personne, selon la coutume irlandaise habituelle qui consiste à représenter une puissance divine sous la forme d'une triade. Le nom de Brian, qui prend les décisions dans tous les exploits de ses

frères, est dérivé d'une forme plus ancienne, Brenos, et sous cette forme fut le dieu à qui les Celtes attribuèrent leurs victoires d'Allia et de Delphes, et que les Romains et les Grecs prirent par erreur pour un chef terrestre.

Morrigan

Il y avait également une déesse extraordinaire nommée Morrigan¹¹⁰, qui semble incarner tout ce qui est pervers et horrible parmi les puissances surnaturelles. Elle se réjouissait d'entraîner les hommes à la guerre et combattait parmi eux, prenant beaucoup de formes effrayantes, et planant souvent au dessus des armées en plein combat sous l'aspect d'un corbeau. Elle rencontra une fois Cuchulain déguisée en jeune femme humaine et lui avoua son amour. Il la repoussa et elle le persécuta alors pendant la plus grande partie de sa vie. Le surprenant une fois dans une rivière, elle se transforma en serpent d'eau, puis en une masse herbeuse, cherchant à l'emmêler pour le noyer. Mais il fut victorieux et la blessa, et elle devint par la suite son amie. Avant sa dernière bataille, elle traversa Emain Macha la nuit et brisa la barre de son char en signe d'avertissement.

La vague de Cleena

L'un des plus remarquables point de repère d'Irlande est *Tonn Cliodhna* ou «vague de Cleena», sur le rivage de la baie de Glandore, dans le comté de Cork. L'histoire à propos de Cleena existe en plusieurs versions, qui ne s'accordent pas toutes entre elles à l'exception du fait qu'elle semble avoir été une jeune fille danéenne vivant au pays de Mananan, le Pays de Jeunesse au delà de la mer. S'en échappant avec un amant mortel, comme l'une de ces versions l'affirme, elle débarqua sur la côte sud d'Irlande et son amant, Keevan aux Mèches Bouclées, partit chasser dans les bois. Cleena, qui était restée sur la plage, s'endormit au son d'une musique féerique joué par un ménestrel de Mananan, et une vague l'entraîna soudain dans la mer pour la ramener au Pays des Fées, laissant son amant désespéré. C'est pourquoi cet endroit fut appelé «plage de la vague de Cleena».

La déesse Aïné

Aïné était une autre déesse typique, patronne du Munster, qui est encore

¹¹⁰ Je ne suis pas d'accord avec M. O'Grady qui identifie cette déesse à Dana, bien que le nom semble signifier «la grande reine».

vénérée par les gens de ce comté. Elle était la fille du danéen Owel, fils adoptif de Mananan et d'un druide. Elle est en quelque sorte une déesse de l'amour, inspirant continuellement la passion aux mortels. Elle fut enlevée, dit-on, par Ailill Olum, roi du Munster, qui fut tué en conséquence par ses arts magiques et l'histoire nous parle par la suite d'un autre amant mortel qui ne fut cependant pas tué, Fitzgerald, avec lequel elle donna naissance au célèbre enchanteur : le comte Gérald¹¹¹. De nombreuses familles aristocratiques affirment descendre de cette union. Son nom reste toujours attaché à la « colline d'Ainé » (Knockainey), près du lac Gur, dans le Munster. Dans l'imagination populaire, toutes les déités danéennes étaient des dieux de la terre ; *dei terreni*, associés aux idées de fertilité et de prospérité. On évoque assez peu Ainé dans la littérature bardique mais elle très présente dans les traditions populaires. À la naissance de son fils, le comte Gérald, elle insuffla la paix sur tout Knockainey en une seule nuit. Elle était, et peut-être l'est-elle encore, vénérée à la Saint-Jean par la paysannerie qui portait tout autour de sa colline, pendant la nuit, des torches allumées faites de paille et de foin, et attachées à des perches. Les paysans se dispersaient ensuite parmi les champs et les pâtures, faisant tourner les torches au dessus des récoltes et des troupeaux afin de leur apporter chance et prospérité pour l'année suivante. Une nuit, comme le raconte M. D. Fitzgerald¹¹² qui a collecté les traditions locales concernant Ainé, la cérémonie fut oubliée en raison du décès d'un des habitants. Les paysans virent alors pendant la nuit les torches plus nombreuses que jamais encerclant la colline, et Ainé elle-même à leur tête, guidant et dirigeant la procession.

Lors d'une autre nuit de la Saint-Jean, de nombreuses femmes étaient restées tard sur la colline pour regarder les *cliars* (torches) et participer aux festivités. Ainé apparut subitement au milieu d'elles, les remerciant pour l'honneur qu'elles lui avaient fait ; mais elle ajouta qu'elle souhaitait maintenant les voir rentrer chez elles, car *ils voulaient la colline pour eux seuls*. Elle leur fit comprendre ce qu'elle entendait par *ils*, en invitant certaines femmes à regarder au travers d'un anneau. Celles-ci s'aperçurent que la colline était peuplée de gens auparavant invisibles.

« Nous avons ici », observe M. Alfred Nutt, « un rituel ancestral réalisé dans un

¹¹¹ Gérald fut le quatrième comte de Desmond. Il disparut, dit-on, en 1398, et la légende prétend qu'il vit encore sous les eaux du Lac Gur, et qu'il peut être vu tous les sept ans, arpentant les berges de ce lac sur son cheval blanc. Il fut surnommé « Gérald le poète » grâce aux vers « spirituels et subtils » qu'il composa en gaélique. La sorcellerie, la poésie et la science étaient rassemblées en une conception unique dans l'esprit des anciens irlandais.

¹¹² « Contes populaires d'Irlande » par D. Fitzgerald, *Revue Celtique*, vol. IV.

lieu dédié à l'une des anciennes puissances, protégé et partagé par ces puissances elles-mêmes. Nulle part, sauf à Gaeldom, on ne peut trouver une telle illustration poignante de l'identité du peuple féérique dont les puissances vénérables s'assurent depuis des temps immémoriaux du bon déroulement des rites et des sacrifices, à l'origine féroces et sanglants, mais qui sont maintenant plutôt un simulacre de la forme d'antan¹¹³. »

Sinend et le Puits du Savoir

Il y a un mythe singulier qui explique l'origine du nom de la rivière Shannon, qui exprime aussi la vénération celte pour la poésie et la science, et qui inclut également l'avertissement signifiant que l'on ne peut approcher sans danger. La déesse Sinend, fille de Lodan, fils de Lir, vint à un certain puits nommé Puits de Connla, qui se trouvait sous la mer — c'est à dire au Pays de Jeunesse dans le Royaume des Fées. « C'est un puits », dit le récit barde, « où sont les noisetiers, sagesse et inspiration, en fait les noisetiers de la science et de la poésie, et ensemble leurs fruits, leurs fleurs et leurs feuillages se détachent et tombent vers le puits dans une même averse, soulevant un remous royal pourpre dans l'eau. » On ne nous dit pas quels rites ou quelle préparation Sinend a omis de faire lorsqu'elle est venue au puits, mais les eaux furieuses la submergèrent et la rejetèrent sur le rivage de la Shannon où elle mourut, donnant son nom à cette rivière¹¹⁴. Ce mythe des noisetiers de l'inspiration et de la connaissance, ainsi que leur association avec l'eau tumultueuse, se retrouve dans toute la légende irlandaise et a finalement inspiré un poète irlandais contemporain, M. G. Russell, dans les vers suivants :

« Une cabane cachée dans un recoin herbeux sur le versant d'une montagne,
À la porte et fenêtre grandes ouvertes, où les étoiles aimables regardent ;
Le lièvre timide y trotte, le vent y entre librement
Qui rôde autour du trône montagneux dans une vive extase.

« Et quand le soleil affaiblit sa veille et que le pourpre emplit les airs,
J'imagine le noisetier sacré jetant là des baies,
Devenues fruits étoilés, palpitant là-haut où le Puits de Connla déborda,
Car les eaux immortelles filent dans chaque souffle de vent.

¹¹³ *Le voyage de Bran*, vol. II, p. 219.

¹¹⁴ *Sionnain*, en irlandais.

« J'imagine quand la Nuit se dresse là-haut et secoue la rosée tremblante,
Combien chaque pensée élevée et solitaire qui fait frémir mon esprit
Est une baie éclatante qui tombe à travers l'air pourpre,
Et les fruits chutent autour de l'arbre de vie magique. »

La venue des Milésiens

Après la seconde bataille de Moytura, les Danéens régnèrent en Irlande jusqu'à la venue des Milésiens, les fils de Miled. Ceux-ci sont perçus dans la légende irlandaise comme une race humaine à part entière, néanmoins leur origine, comme celle des autres envahisseurs de l'Irlande, renvoie à une ascendance divine et mythique. Le nom de Miled apparaît dans une inscription celte comme celui du dieu de la mort, c'est-à-dire du monde souterrain. Ils viennent « d'Espagne » — le terme usuel employé par les historiens rationalistes ultérieurs pour le Pays des Morts.

La façon dont ils arrivèrent en Irlande fut la suivante : Ith, le grand-père de Miled, demeurait dans une grande tour que son père, Bregon, avait construite en « Espagne ». Par un clair jour d'hiver, alors qu'il regardait vers l'ouest depuis cette haute tour, il vit la côte d'Irlande se détacher au loin et décida de naviguer vers cette terre inconnue.

Il embarqua avec quatre-vingt-dix guerriers et toucha terre à Corcadyna, dans le sud-ouest de l'île. En relation avec cet épisode, je cite un très intéressant passage de toute beauté extrait du « Cycle mythologique irlandais » écrit par de Jubainville :

« Selon un auteur inconnu cité par Plutarque, qui mourut environ en l'an 120 de notre ère, et également par Procope, qui écrivit au sixième siècle après J.-C., "le Pays des Morts" représente l'extrémité ouest de la Grande-Bretagne, séparée de l'est par un mur infranchissable. Sur la côte nord de la Gaule, dit la légende, vit un peuple de marins dont le travail est de transporter les morts depuis le continent jusqu'à leur dernière demeure sur l'île britannique. Les marins, réveillés la nuit par les chuchotements de quelque mystérieuse voix, se lèvent et descendent sur le rivage où des bateaux qui ne leur appartiennent pas les attendent¹¹⁵. Dans ceux-ci se trouvent des êtres invisibles, sous le poids desquels les navires s'enfoncent presque jusqu'au bastingage. Ils embarquent et en un

¹¹⁵ Les vaisseaux solaires trouvés dans les gravures des dolmens. Voir chap. II. Il est à noter que les esprits celtes, bien qu'invisibles, sont matériels et possèdent un poids ; contrairement à ceux que l'on retrouve dans les écrits de Virgile ou de Dante.

seul coup d'aviron, dit un texte, en une heure, dit un autre, ils atteignent leur destination, alors qu'avec leurs propres navires, aidés des voiles, cela leur aurait pris au moins un jour et une nuit pour atteindre la côte britannique. Lorsqu'ils arrivent sur l'autre rive, les passagers invisibles débarquent et, au même instant, les navires déchargés remontent au dessus des flots. On entend alors une voix prononçant les noms des nouveaux arrivés, qui viennent juste d'être ajoutés au nombre des habitants du Pays des Morts.

« Un coup de rame, une heure de voyage au plus, pour le voyage nocturne qui transfère les morts du continent gaulois à leur dernière demeure. Quelque mystérieuse loi, en effet, unit dans la nuit les grands espaces qui séparent pendant le jour le domaine des vivants de celui des morts. Ce fut la même loi qui permit à Ith, par une belle soirée d'hiver, d'apercevoir depuis la tour de Bregon, dans le Pays des Morts, les rivages d'Irlande, ou le Pays des Vivants. Le phénomène se produit en hiver ; car l'hiver est une sorte de nuit ; l'hiver, comme la nuit, abaisse les barrières entre les régions de la mort et celles de la vie ; comme la nuit, l'hiver donne à la vie l'aspect de la mort et supprime l'effrayant abysse qui réside entre les deux mondes. »

À cette époque, dit-on, l'Irlande était gouvernée par trois rois danéens, petits-fils de Dagda. Leurs noms étaient MacCuill, MacCecht et MacGrené, et leurs épouses se nommaient respectivement Banba, Fohla et Eriu. L'habitude celte de concevoir les personnes divines en triades est ici bien illustrée. Chacune de ces triades représente une seule personne et le caractère mythique de ce personnage est évident pour au moins l'un d'entre eux, MacGrené, Fils du Soleil. Les noms des trois déesses ont été utilisés, chacun à des périodes différentes, mais celui de la troisième, Eriu, est le seul à être resté et, dans sa forme dative Erinn, il reste de nos jours un nom poétique donné à l'Irlande. Le fait que Eriu soit l'épouse de MacGrené signifie, comme l'observe de Jubainville, que le dieu soleil, le dieu du jour, de la vie et de la science, s'est uni au pays et qu'il règne sur celui-ci.

Ith, en débarquant, constata que Neilt, le roi danéen, venait d'être tué dans une bataille contre les Fomoriens et que ses trois fils, MacGuill et les autres, étaient à la forteresse d'Aileach, dans le comté de Donegal, pour se partager le pays. Au début, ils accueillirent Ith et lui demandèrent de régler leur héritage. Ith donna son opinion, mais, au final, la grande admiration pour ce pays récemment découvert disparut : « Agissez », dit-il, « selon les lois de la justice, car le pays où vous demeurez est une belle région, elle est riche en fruits et en miels, en blé et en poisson, et entre la chaleur et le froid elle est tempérée. » Devant ce panégyrique, les Danéens conclurent qu'Ith avait des vues sur leur pays et ils s'emparèrent de lui pour le mettre à mort. Ses compagnons retrouvèrent cependant son corps,

ils l'embarquèrent sur leurs navires et repartirent pour « l'Espagne » ; les enfants de Miled décidèrent alors de se venger de l'outrage et se préparèrent à envahir l'Irlande.

Ils étaient commandés par trente-six chefs, chacun ayant son propre navire avec sa famille et ses partisans. On dit que deux membres de cette maison auraient péri en chemin. L'un des fils de Miled, ayant grimpé en tête de mât pour surveiller la côte d'Irlande, tomba dans la mer et fut noyé. L'autre fut Skenna, l'épouse du poète Amergin, fils de Miled, qui mourut en cours de route. Les Milésiens les enterrèrent après avoir débarqué et appelèrent le lieu « Inverskena » en son honneur ; c'était l'ancien nom de la rivière Kenmare dans le comté de Kerry.

« Ce fut un mardi, premier jour de mai et dix-septième jour de la lune, que les fils de Miled arrivèrent en Irlande. Partholon avait aussi débarqué en Irlande le premier jour de mai mais à un jour différent de la semaine lunaire ; et ce fut le premier jour de mai que la peste vint en l'espace d'un seul jour détruire entièrement son peuple. Le premier jour de mai était consacré à Beltené, l'un des noms du dieu de la mort, le dieu qui donne vie aux hommes et qui la leur enlève ensuite. Ainsi, ce fut pendant le jour de fête consacré à ce dieu que les fils de Miled entamèrent leur conquête de l'Irlande¹¹⁶. »

Le poète Amergin

Lorsque le poète Amergin foula le sol d'Irlande, il est dit qu'il chanta un étrange poème mystique :

« Je suis le Vent qui souffle sur la mer,
Je suis la Vague de l'Océan,
Je suis le Murmure des flots,
Je suis le Bœuf des Sept Combats,
Je suis le Vautour sur le rocher,
Je suis le Rayon du Soleil,
Je suis la plus belle des Plantes,
Je suis la bravoure du Sanglier sauvage,
Je suis un Saumon dans l'Eau,

¹¹⁶ De Jubainville, *Le Cycle mythologique irlandais*. *Beltené* est le nom irlandais moderne pour le mois de mai et est dérivé d'une ancienne racine conservée dans le mot composé *epelta*, signifiant « mort » en irlandais ancien.

Je suis un Lac dans la plaine,
Je suis l'Art de l'artisan,
Je suis une Parole de Science,
Je suis la pointe de la Lance qui gagne la bataille,
Je suis le dieu qui crée le feu de la pensée dans la tête de l'homme,
Qui éclaire l'assemblée sur la montagne, si ce n'est moi ?
Qui enseigne les âges de la lune, si ce n'est moi ?
Qui désigne le lieu où le soleil se repose, si ce n'est moi ? »

De Jubainville, dont j'ai suivi la retranscription pour la plus grande part, note au sujet de ces étranges propos :

« Il y a un manque d'ordre dans cette composition, les idées, fondamentales et subordonnées, sont mélangées ensemble sans aucune méthode ; mais il n'y a aucun doute quant à la signification : le *filé*¹¹⁷ est la Parole de Science, il est le dieu qui donne à l'homme le feu de la pensée ; et telle la science qui n'est pas distincte de son objet d'étude, tels Dieu et la Nature qui sont un, l'être du filé se confond avec les vents et les vagues, avec les animaux sauvages et les armes du guerrier¹¹⁸. »

Un autre poème est attribué à Amergin, dans lequel il appelle à la rescousse le pays d'Irlande ainsi que ses caractéristiques physiques :

« J'invoque la terre d'Irlande,
Lumineuse, lumineuse mer,
Fertile, fertile Montagne,
Heureux, heureux bois !
Abondante rivière, abondante en eau !
Lac foisonnant de poissons¹¹⁹ ! »

Le jugement d'Amergin

Après son débarquement, l'armée milésienne avança vers Tara où elle trouva les trois rois danéens l'attendant, et les somma de lui livrer l'île. Les Danéens demandèrent un délai de trois jours pour savoir s'ils quitteraient l'Irlande, s'ils se soumettraient ou s'ils livreraient bataille ; ils proposèrent à Amergin de prendre cette décision. Amergin prononça son jugement — « le premier jugement qui fut

¹¹⁷ Le poète.

¹¹⁸ *Le Cycle mythologique irlandais.*

¹¹⁹ J'ai suivi à nouveau la transcription réalisée par de Jubainville ; en rapport avec celle-ci et les poèmes précédents, voir *Comptes-rendus de l'Association Ossianique* (vol. V).

délivré en Irlande». Il était d'accord avec le fait que les Milésiens ne devaient pas prendre leurs ennemis par surprise — ils devaient se retirer du rivage à une distance de neuf vagues, puis revenir ; s'ils devaient conquérir la terre des Danéens, ce serait d'une façon équitable par le droit ou la bataille.

Les Milésiens se soumirent à cette décision et embarquèrent à bord de leurs navires. Mais à peine s'étaient-ils retirés à la distance mythique de neuf vagues qu'une brume et une tempête se levèrent grâce à la sorcellerie des Danéens — la côte d'Irlande fut cachée à leur vue et ils errèrent, éparpillés, sur l'océan. Pour être certain de savoir si la tempête qui les affligeait était d'ordre naturel ou druidique, un homme nommé Aranan se hissa en tête de mâât pour voir si le vent y soufflait également. Il fut éjecté du mâât qui tanguait, mais alors qu'il tombait vers la mort, il lança son message à ses compagnons de bord : « Il n'y a aucune tempête au-dessus. » Amergin, qui en tant que poète — c'est à dire druide — avait pris les décisions dans toutes les situations critiques, chanta alors son incantation à la terre d'Erin. Le vent tomba, et ils orientèrent alors leurs proues, réjouis, en direction du rivage. Mais l'un des seigneurs milésien, Eber Donn, exulta d'une rage brutale à la perspective de passer par le fil de l'épée tous les habitants d'Irlande ; la tempête se déchaîna à nouveau et de nombreux navires milésiens sombrèrent y compris celui d'Eber Donn. Les survivants Milésiens réussirent finalement à atteindre le rivage et ils débarquèrent dans l'estuaire de la Boyne.

La défaite des Danéens

Il s'ensuivit alors une grande bataille avec les Danéens à Telltown¹²⁰. Les trois rois et les trois reines des Danéens furent tués avec beaucoup de leurs gens et les enfants de Miled — les derniers des envahisseurs mythiques de l'Irlande — prirent la souveraineté en Irlande. Mais le peuple de Dana ne se retira pas. Grâce à leur art magique, ils revêtirent un voile d'invisibilité, qu'ils pouvaient activer ou désactiver à volonté. Il y eut désormais deux Irlandes, la spirituelle et la terrestre. Les Danéens demeurèrent dans l'Irlande spirituelle qui fut partagée entre eux par Dagda, leur grand suzerain. Là où les yeux des hommes ne pouvaient voir que des tertres verts et des remparts, c'est-à-dire les reliques de forteresses anéanties ou de sépulcres, se dressaient les palais féeriques des divinités défaites ; elles tenaient là leurs réjouissances sous le soleil éternel, nourries par la viande et la bière magiques qui leur donnaient la jeunesse et la beauté éternelles ; ils revinrent par la suite se mêler aux mortels dans l'amour ou dans la guerre. L'an-

¹²⁰ *Teltin* ; ainsi nommée d'après la déesse Telta.

cienne littérature mythique les perçoit comme ayant une force héroïque et une beauté magnifique. Lors des époques ultérieures, comme les influences chrétiennes croissaient en vigueur, ils s'amenuisèrent jusqu'à prendre la forme des Fées, le peuple de Sidhe¹²¹, mais ils ne disparurent jamais complètement; et de nos jours le Pays de Jeunesse, ainsi que ses habitants, vit encore dans l'imagination des paysans irlandais.

La signification du mythe danéen

Tous les mythes échafaudés par un peuple primitif sont des symboles et si nous pouvons découvrir ce qu'ils symbolisent, nous aurons un précieux indice à propos du caractère spirituel, et parfois même de l'histoire du peuple dont ils ont émergé. La signification du mythe danéen, tel qu'il apparaît dans la littérature bardique, est de nos jours parfaitement claire bien qu'il ait subi de nombreuses distorsions avant de nous parvenir. Les Danéens représentent la vénération celtique pour l'habileté dans la science, la poésie et l'art, mêlée, bien sûr, à l'ancienne conception de la divinité des puissances de lumière. Dans leur affrontement contre les Firbolgs, la victoire de l'intellect sur la lenteur d'esprit et l'ignorance est clairement illustrée — la comparaison entre les lourdes armes émoussées des Firbolgs et les lances légères et pénétrantes du peuple de Dana est une indication qu'il est impossible de manquer. De même, dans leur lutte contre un ennemi bien plus puissant et dangereux, les Fomoriens, nous voyons manifestement un combat des puissances de la Lumière contre celles du Mal, qui est plus évident que celui illustré par la lutte contre les Firbolgs. Les Fomoriens ne représentent pas seulement la lourdeur ou la stupidité, mais aussi les forces de tyrannie, de cruauté et de cupidité — symboles de noirceur morale plutôt que d'obscurité intellectuelle.

La signification du mythe milésien

Le mythe de la lutte entre les Danéens et les fils de Miled est cependant plus difficile à interpréter. Comment se fait-il que les seigneurs de la lumière et de la beauté, maîtrisant tous les pouvoirs de la pensée (représentés par la magie et la sorcellerie), succombèrent face à une race humaine, et furent dépossédés par ceux-ci de leur héritage si difficilement acquis? Quelle est la signification de la perte de leurs pouvoirs qui se produisit lorsque les Milésiens entrèrent en scène?

¹²¹ Prononcer « Shee ». Ce qui signifie littéralement « le peuple des tertres (féeriques) ».

Les Milésiens n'étaient pas du côté des puissances des ténèbres. Ils étaient guidés par Amergin, une incarnation évidente de l'idée de poésie et de pensée. Ils étaient considérés avec une extrême vénération, et les familles dominantes d'Irlande remontent leur ascendance jusqu'à eux. Le Royaume de Lumière était-il alors divisé en son sein ? Ou, si ce n'est pas le cas, à quelle conception de l'esprit irlandais devons-nous relier le mythe de l'invasion et de la victoire milésiennes ?

La seule réponse que je peux fournir à cette question intrigante est de supposer que le mythe milésien a une origine beaucoup plus tardive que les autres mythes et qu'il fut, pour ses caractéristiques essentielles, le produit d'influences chrétiennes. Les Danéens étaient les maîtres du pays, mais ils étaient des divinités païennes qui ne pouvaient passer pour les géniteurs de l'Irlande chrétienne. On devait d'une façon ou d'une autre s'en débarrasser et un peuple aux antécédents moins gênants leur fut substitué. Ainsi, les Milésiens vinrent « d'Espagne » et endossèrent les principales caractéristiques, bien plus humanisées, du peuple de Dana. Mais ce dernier, en contradiction avec l'attitude habituelle du christianisme ancien, fut considéré avec beaucoup de tendresse dans le récit de sa chute.

Un Danéen eut l'honneur de laisser son nom à l'île, la brutalité exercée à leur encontre par un des conquérants fut punie de mort, et alors qu'ils étaient dépossédés de la souveraineté, ils profitèrent encore de la vie dans un monde féerique qu'ils avaient rendu invisible aux yeux des mortels grâce à leur magie. Ils n'étaient désormais plus des dieux, mais restaient cependant plus que des humains, et de nombreux récits les décrivent venant de leur monde féerique, se rassemblant au sein de la chrétienté pour goûter à la béatitude céleste. Nous terminerons ce chapitre au sujet des mythes des invasions de l'Irlande par deux exemples illustrant cette rédemption des Danéens.

La première est l'étrange et magnifique légende de la transformation des enfants de Lir.

Les Enfants de Lir

Lir était une divinité danéenne, le père du dieu de la mer Mananan qui apparaît régulièrement dans les contes magiques du Cycle milésien. Il se maria successivement avec deux sœurs, la seconde s'appelant Aoife¹²². Elle n'avait pas d'enfants, mais la précédente épouse de Lir lui en avait laissé quatre, une fille

¹²² Prononcer « Eefa ».

nommée Fionuala¹²³ et trois fils. L'intense amour qu'éprouvait Lir pour ses enfants rendit leur belle-mère si jalouse qu'elle décida finalement de les faire disparaître. On notera, au passage, que les gens du peuple de Dana, bien que perçus comme n'étant pas affectés par le temps et d'une nature immortelle, pouvaient néanmoins périr d'une mort violente occasionnée par l'un d'entre eux, ou même par des mortels.

Son sinistre projet à l'esprit, Aoife s'en alla visiter un roi danéen des environs, Bov le Rouge, en emmenant les quatre enfants avec elle. Arrivant à un lieu isolé sur le bord du lac Derryvaragh, dans le Westmeath, elle ordonna aux gens de sa suite de tuer les enfants. Ils refusèrent et l'accablèrent de reproches. Elle se décida alors à le faire par elle-même, mais, dit la légende, «son instinct maternel prit le dessus» et au lieu de tuer les enfants, elle les transforma par des sortilèges magiques en quatre cygnes blancs, et leur jeta la malédiction suivante: ils devraient passer trois cents ans sur les eaux du lac Derryvaragh et trois cents ans au bord de l'Atlantique près d'Erris et d'Inishglory. Après cela, «lorsque la femme du sud connaîtra l'homme du nord», l'enchantement sera terminé.

Lorsque Aoife arriva au palais de Bov sans les enfants, sa culpabilité fut découverte et Bov la changea en «un démon des airs». Elle s'envola en poussant des cris aigus, et plus jamais on n'entendra parler d'elle dans le conte. Mais Lir et Bov recherchèrent les enfants-cygnes et découvrirent qu'ils avaient non seulement gardé la parole, mais également le don danéen si typique de pouvoir composer une musique merveilleuse. De toutes les régions d'Irlande, les danéens vinrent en petits groupes au lac Derryvaragh pour écouter cette étonnante musique et pour s'entretenir avec les cygnes. Durant cette période, la paix et la douceur semblaient avoir gagné le pays.

Mais le jour vint où ils durent quitter la compagnie de leurs pairs pour aller vivre près des falaises sauvages et de la mer perpétuellement agitée sur la côte nord de l'île. Ils y connurent les pires moments de solitude, de froid et de tempête. La malédiction leur interdisait de toucher le sol, leurs plumes gelaient à fendre la pierre les nuits d'hiver, et ils furent souvent aspirés et repoussés au loin par les tempêtes. Comme Fionuala le chantait :

«Cruelle envers nous fut Aoife
Qui joua de sa magie sur nous,
Et nous chassa vers l'eau,
Quatre merveilleux cygnes blancs comme neige.

¹²³ Ce nom signifie «la jeune fille aux belles épaules».

« Notre bain est l'écume salée,
Dans les baies gardées par les rocs rouges ;
En guise d'hydromel à la table de notre père
Nous buvons le sel de la mer bleue.

« Trois fils et une fille unique,
Dans les crevasses des froids rochers demeurent,
Auprès des dures pierres si cruelles aux mortels,
Nous sommes pleins d'une mélodie funèbre ce soir. »

Fionuala, l'aîné des quatre, prenait les décisions dans tous leurs faits, et maternait les plus jeunes très tendrement, les enveloppant de son plumage lors des nuits glaciales. Le temps arriva enfin où ils entrèrent dans la troisième et dernière période de leur destin funeste, et ils prirent leur envol vers les rivages ouest de la province de Mayo. Ils y subirent également de nombreuses épreuves ; mais les Milésiens étaient désormais arrivés dans le pays et un jeune fermier nommé Evric, demeurant sur les rivages de la baie Erris, découvrit qui étaient les cygnes et se lia d'amitié avec eux. Ils lui racontèrent leur histoire, et l'on suppose que c'est grâce à lui que celle-ci nous est parvenue. Lorsque leur dernière période de souffrance s'acheva, ils décidèrent de s'envoler pour le palais de leur père Lir, qui résidait, nous dit-on, sur la Colline du Champ Blanc, en Armagh, pour voir comment les choses avaient évolué pour lui. Mais ne sachant pas ce qui s'était passé lors de la venue des Milésiens, ils furent choqués et stupéfaits, une fois arrivés devant le palais de leur père, de ne rien trouver à l'exception de monticules herbeux, de buissons d'ajoncs et d'orties. Leurs yeux ne purent voir ce qui était invisible, nous le comprenons bien, et une autre destinée les attendait, plus importante que celle de leur retour au Pays de Jeunesse.

Ce fut à la baie Erris qu'ils entendirent pour la première fois le son d'une cloche chrétienne. Il venait de la chapelle d'un ermite qui s'était installé en ce lieu. Les cygnes furent au départ surpris et apeurés par « l'épouvantable son grêle », mais s'approchèrent ensuite pour se faire connaître de l'ermite qui leur apprit la foi. Leurs chants se mêlèrent ensuite au sien lors des offices de l'Église.

Il arriva qu'une princesse de Munster, Deoca (la « femme du sud »), fut fiancée à un chef du Connacht appelé Lairgnen, et lui demanda de lui offrir comme cadeau de noce les quatre merveilleux cygnes blancs dont la renommée était parvenue jusqu'à elle. Il les demanda à l'ermite qui refusa de les abandonner. Alors, « l'homme du nord » s'empara violemment d'eux en empoignant les chaînes en argent que l'ermite leur avait attaché, et les traîna à Deoca. Ce fut leur dernière

épreuve. Une fois en présence de Deoca, une horrible transformation se produisit. Le plumage des cygnes tomba ; et révéla non pas les formes resplendissantes des divinités danéennes, mais quatre misérables êtres humains flétris et aux cheveux blancs, tombés dans la décrépitude d'un âge très avancé. Lairnén s'enfuit de l'endroit, horrifié, mais l'ermite se prépara à les baptiser sur-le-champ, car la mort se rapprochait d'eux rapidement. « Enterrez-nous dans une seule tombe », dit Fionuala, « et placez Conn à ma droite, Fiachra à ma gauche, et Hugh devant mon visage, car c'est ce dont ils avaient l'habitude quand je les abritais lors des nombreuses nuits d'hiver sur les mers de Moyle. » Il en fut ainsi et ils allèrent au paradis ; mais l'ermite, dit-on, fut empli de chagrin pour eux jusqu'à ses derniers jours¹²⁴.

De toutes les légendes celtes, il n'y a pas de conte plus tendre et plus magnifique que celui des Enfants de Lir.

Le conte d'Ethné

L'imagination des bardes celtes a toujours aimé jouer avec ces contes de transition, dont le thème était la réconciliation entre l'ordre païen et le christianisme. La même conception est présente dans l'histoire d'Ethné, que nous allons aborder maintenant.

On dit que Mananan, fils de Lir, avait une fille qui fut donnée en adoption au prince danéen Angus, dont le palais féerique était à *Brugh na Boyna*. Il s'agit du grand tumulus sépulcral appelé de nos jours New Grange, au bord de la Boyne. À la même époque, l'intendant d'Angus eut une fille nommée Ethné qui fut affectée en tant que servante principale auprès de la jeune princesse.

Ethné s'épanouit en une douce et charmante jeune fille, mais on découvrit un jour qu'elle ne mangeait de nourriture d'aucune sorte, bien que le reste de la maisonnée s'alimentait comme d'habitude grâce au pourceau magique de Mananan, celui qui pouvait être mangé chaque jour, car il revenait à la vie pour les fêtes du lendemain. Mananan fut appelé pour résoudre ce mystère et il découvrit une étrange histoire. L'un des chefs de clan des Danéens qui avait un jour rendu visite à Angus, s'était entiché de la beauté de la jeune fille et avait essayé de la posséder par la force. Cet incident avait réveillé dans le pur esprit d'Ethné la nature morale qui est le propre de l'homme et que les divinités danéennes ne connaissent pas. Comme le dit le conte, son « démon protecteur » la quitta

¹²⁴ L'histoire résumée ici est intégralement retranscrite dans l'ouvrage « Hauts faits de Finn » rédigé par l'auteur (Harrap et Cie).

alors et un ange du vrai Dieu prit sa place. Après cet événement, elle s'abstint de toute nourriture féerique et fut miraculeusement nourrie par la volonté de Dieu. Néanmoins, Mananan et Angus, qui avaient voyagé vers l'est, ramenèrent deux vaches dont le lait ne se tarissait jamais, et comme ils étaient censés revenir d'une terre sacrée, Ethné vécut désormais de ce lait.

Tout ceci était supposé s'être déroulé sous le règne d'Eremond, le premier roi milésien de toute l'Irlande, qui était contemporain du roi David. Par conséquent, à l'époque de la venue de saint Patrick, Ethné aurait donc été âgée d'environ mille cinq cents ans. Le peuple de Dana passait bien de l'enfance à l'âge mûr, mais n'était pas affecté par l'écoulement du temps.

Il arriva qu'un jour d'été la princesse danéenne, dont la servante principale était Ethné, descendit se baigner dans la rivière Boyne avec toutes ses servantes. Alors qu'elles se rhabillaient peu après, Ethné s'aperçut, consternée — et cet incident était, bien évidemment, un exemple de l'intérêt divin pour sa destinée — qu'elle avait perdu son voile d'invisibilité, perçu ici comme un sortilège agissant sur sa personne, qui lui permettait d'accéder au royaume magique des Danéens et la cachait aux yeux des mortels. Elle ne put retrouver son chemin vers le palais d'Angus et erra sur les berges de la rivière cherchant en vain ses compagnes et son foyer. Elle arriva finalement auprès d'un jardin clos et, regardant à travers la grille, vit à l'intérieur une maison de pierre à l'apparence étrange et un homme dans une longue robe brune. L'homme était un moine chrétien et la maison était une petite église ou un oratoire. Il lui fit signe de la main et lorsqu'elle eut raconté toute son histoire, il l'emmena auprès de saint Patrick, qui confirma son adoption dans la famille des humains en la baptisant.

C'est ensuite un épisode pathétique qui révèle la tendresse, presque le regret, avec lequel le premier christianisme irlandais regardait le monde perdu du paganisme. Alors qu'Ethné priait un jour dans la petite église au bord de la Boyne, elle entendit soudain un bruit rapide dans les airs et d'innombrables voix qui semblaient très éloignées, se lamentant et appelant son nom. C'était ses semblables, les Danéens, qui continuaient à la chercher en vain. Elle se leva d'un bond pour leur répondre, mais fut submergée par une telle émotion qu'elle s'évanouit et s'effondra sur le sol. Elle recouvra ses sens après un moment, mais elle souffrit depuis ce jour d'une maladie mortelle. Elle mourut peu de temps après, sa tête sur la poitrine de saint Patrick, qui lui administra les derniers sacrements. Il ordonna alors que l'église porte son nom : Kill Ethné — un nom conservé sans

aucun doute, à l'époque où l'histoire fut écrite, par quelque église située sur les rives de la Boyne¹²⁵.

Christianisme et paganisme en Irlande

Ce conte, ainsi que de nombreux autres épisodes légendaires que l'on pourrait citer, illustre bien l'attitude des premiers Chrétiens celtes, tout au moins en Irlande, envers les divinités de l'ancienne foi. Ils semblent exclure l'idée, à l'époque de la conversion de l'Irlande, d'une religion païenne associée à des pratiques cruelles et barbares que la nation se remémorera par la suite avec horreur et abomination.

¹²⁵ On peut mentionner que la syllabe « kill », qui est présente dans tant de noms de lieux irlandais (Kilkenny, Killiney, Kilcooley, etc.) est une forme habituelle du latin *cella*, signifiant une cellule monastique, un lieu saint ou une église.

CHAPITRE IV: LES PREMIERS ROIS MILÉSIENS

Les Danéens après la conquête milésienne

Les rois et héros du peuple milésien entrent maintenant en scène dans l'histoire légendaire irlandaise. Comme nous l'avons signalé, les divinités danéennes ne furent cependant en aucun cas oubliées. Le royaume féerique dans lequel elles demeuraient était d'ordinaire inaccessible aux mortels, mais restait toujours à leur portée; les barrières invisibles pouvaient être, et c'était souvent le cas, franchies par des mortels, et les Danéens eux-mêmes les traversaient fréquemment; les mortels pouvaient se marier avec des épouses du peuple des Fées qui les quittaient mystérieusement quelque temps après, et les femmes mortelles pouvaient porter de glorieux enfants à la paternité surnaturelle. Quoi que les Danéens aient pu être dans les conceptions originelles préchrétiennes des Celtes irlandais, ce serait une erreur de supposer qu'ils représentaient, dans les légendes telles qu'elles nous sont parvenues, l'essence des dieux dans le sens où nous l'entendons de nos jours. Ils étaient pour la plupart d'une beauté resplendissante, ils étaient immortels (sans restriction) et ils possédaient d'étranges pouvoirs de sorcellerie et d'enchantement. À aucun moment on ne leur imputa une quelconque sorte de gérance morale du monde et aucun acte de vénération ne fut témoigné à leur égard (dans la littérature bardique). Ils ne mourraient pas de façon naturelle, mais pouvaient être tués par l'un d'entre eux ou par des mortels, et dans l'ensemble, le peuple des mortels était le plus fort. Quand les Danéens entraient en conflit (ce fut souvent le cas), leur force résidait dans le stratagème et l'illusion; lorsque la victoire oscillait de façon équitable entre les puissances rivales, les humains l'emportaient. Les premiers rois et héros du peuple milésien sont si souvent décrits comme étant puissamment doté de pouvoirs surnaturels qu'il est impossible de les distinguer clairement du peuple de Dana quant à ce sujet.

Tels qu'ils apparaissent dans la littérature bardique, les Danéens étaient des êtres plus nobles et plus élevés que les Fées en lesquelles ils ont finalement dégénéré; on peut dire qu'ils avaient une position intermédiaire entre celles-ci et les déités grecques décrites par Homère. En Irlande, comme partout ailleurs, la véritable vénération des Celtes semblait être destinée non à ces personnifications poétiques de leurs idéaux de puissance et de beauté, mais plutôt aux forces élé-

mentaires représentées par les phénomènes naturels — les rochers, les rivières, le soleil, le vent ou encore la mer. Le serment celte le plus fort consistait à jurer par le vent et par le soleil, ou à invoquer d'autres puissances de la nature ; aucun nom de divinité danéenne n'apparaît dans une formulation de serment irlandaise. Cependant, lorsque les déités danéennes commencèrent à disparaître sous la forme des Fées dans les derniers jours de la littérature bardique et, bien plus encore, dans les conceptions populaires, nous trouvons une importante caractéristique émergente, probablement plus ancienne que celle qui leur est attribuée dans la littérature et d'une certaine façon plus auguste. Il est évident qu'ils étaient dans la littérature les représentants originels de la science et de la poésie — les pouvoirs intellectuels de l'homme. Mais ils représentaient, dans l'esprit populaire, probablement de tout temps et de façon certaine à l'époque chrétienne qui suivit, non pas des pouvoirs intellectuels, mais ceux associés à la fécondité de la terre. Les Danéens étaient, comme les appelle un passage du Livre d'Armagh, *dei terreni*, les dieux de la terre. Ils étaient, et sont encore, invoqués par les paysans pour apporter prospérité et fertilité. La conception littéraire des Danéens est entièrement druidique à l'origine, l'autre est populaire ; et la conception populaire, indubitablement plus ancienne, a été la plus persistante.

Ces caractéristiques de la mythologie irlandaise apparaissent dans les légendes de façon bien plus évidente que dans n'importe quelle discussion critique ; nous allons donc maintenant en revenir aux contes.

La colonisation de l'Irlande par les Milésiens

Lorsqu'ils partirent à la conquête de l'Irlande, les Milésiens avaient trois chefs — Eber Donn (Eber le Brun), Eber Finn (Eber le Blond), et Eremon. Le premier d'entre eux, comme nous l'avons vu, ne réussit pas à débarquer — il périt, puni pour sa brutalité. Lorsque la victoire sur les Danéens fut assurée, les deux frères restants firent appel au jugement du druide Amergin pour définir leur titre de souveraineté réciproque. Eremon était l'aîné des deux, mais Eber refusa de se soumettre à lui. Ainsi, l'histoire irlandaise commença, hélas, par la dissension et la jalousie. Amergin décida que le pays appartiendrait à Eremon durant sa vie et à Eber après sa mort. Celui-ci refusa de se plier à cette décision et exigea immédiatement la partition du territoire nouvellement gagné. Ceci fut accepté, et Eber obtint la moitié sud de l'Irlande, « de la Boyne à la Vague de Cleena¹²⁶ »,

¹²⁶ Cleena (*Clíodhna*) était une princesse danéenne à propos de laquelle une légende raconte son lien avec la baie de Glandore dans le comté de Cork.

tandis qu'Eremon en reçut la moitié nord. Même ainsi, les frères ne purent rester en paix et la guerre éclata entre eux peu de temps après. Eber fut tué et Eremon devint l'unique roi d'Irlande, qu'il gouverna depuis Tara, le siège traditionnel de l'autorité centrale qui fut toujours un rêve dans l'esprit des Irlandais, mais jamais une réalité dans leur histoire.

Tiemmas et Crom Cruach

Il y a peu à dire sur les rois qui succédèrent à Eremon, sur les batailles qu'ils entreprirent, les forêts qu'ils défrichèrent, ou les rivières et les lacs qui apparurent pendant leur règne, et ce jusqu'à l'avènement du règne de Tiemmas, le cinquième successeur d'Eremon. La légende dit qu'il a introduit le culte de Crom Cruach en Irlande, à Moyslaught (la Plaine de l'Adoration), et qu'il périt avec trente-quatre de ses gens lors d'une cérémonie dédiée à cette idole pendant la Toussaint, période où le règne de l'hiver était inauguré. Crom Cruach était sûrement une déité solaire, mais aucun personnage lui ressemblant ne peut être identifié parmi les divinités danéennes. Tiemmas trouva également, dit-on, la première mine d'or d'Irlande et introduisit les couleurs bariolées parmi les vêtements de son peuple. Un esclave ne pouvait porter qu'une seule couleur, un paysan deux, un soldat trois, un riche propriétaire terrien quatre, un chef de province cinq, et un Ollav, ou personne royale, six. Ollav était le terme utilisé pour désigner un certain rang druidique; il correspondrait à notre «docteur» dans le sens d'un homme instruit, d'un maître d'une discipline scientifique. L'Ollav était doté d'une distinction égale à celle d'un roi, c'était un trait typique de cette civilisation.

L'Ollav Fola

L'Ollav le plus distingué d'Irlande était également un roi, le célèbre Ollav Fola, qui est supposé avoir été le dix huitième roi après Eremon, et avoir régné vers l'an 1000 avant notre ère. Il fut le Lycurgue ou le Solon d'Irlande, donnant à son pays un code législatif et le divisant aussi en chefferies provinciales sous la tutelle du Haut Roi de Tara, les propres droits et obligations de celui-ci étant octroyés à chacune d'entre elles. On a également attribué à l'Ollav Fola la fondation d'une institution qui devint, quel que fut son origine, d'une grande importance en Irlande — la grande foire triennale ou Festival de Tara, au cours de laquelle les sous-rois, les chefs, les bardes, les historiens et les musiciens de toutes les régions d'Irlande se rassemblaient afin de compiler l'histoire généalogique

des chefs de clan, d'établir les lois, de trancher les affaires litigieuses, d'établir les successions, et ainsi de suite; toutes ces tâches politiques et législatives étant adoucies par les chants et les fêtes. Il était de rigueur en cette saison de laisser de côté toute inimitié; tant que le Conseil de Tara avait lieu, aucun homme ne devait lever la main sur un autre ou même instituer un procès légal. L'Ollav Fola fut considéré traditionnellement comme le fondateur de toutes ces institutions politiques nationales, exactement comme Goban le Forgeron fut le fondateur des arts et des travaux manuels, et Amergin celui de la poésie. Mais il est difficile de dire si le roi milésien eut plus de réalité objective que les autres personnages mythiques. Il est supposé avoir été enterré dans le grand tumulus de Loughcrew, dans le Westmeath.

Kimbay et la fondation d'Emain Macha

Nous en arrivons à une référence historique avec Kimbay (*Cimbaoth*), environ en 300 avant J.-C. «Avant Kimbay, tous les écrits historiques des Irlandais étaient douteux.» C'est ce qu'affirme, avec un remarquable flair critique pour son époque, l'historien du onzième siècle Tierna de Clonmacnois¹²⁷. Il y a beaucoup d'éléments douteux dans ce qui va suivre, mais c'est certainement une base historique solide. Avec le règne de Kimbay, un fait important est mis en lumière: nous avons la fondation du royaume d'Ulster et de sa capitale, Emain Macha, un nom familier pour l'étudiant irlandais qui se penche sur le faste et l'héroïsme légendaires. Actuellement, il ne reste d'Emain Macha que les remparts herbeux d'une colline fortifiée près d'Ard Macha (Armagh). Selon l'une des dérivations mises en évidence par Keating dans son «Histoire de l'Irlande», *Emain* découle de *eo*, un poinçon, et de *muin*, le col, le mot devenant ainsi l'équivalent de «broche», et Emain Macha signifie ainsi la Broche de Macha. Une broche irlandaise était un large anneau circulaire en or ou en bronze, traversé par une longue épingle, et le grand rempart circulaire entourant la forteresse celte pourrait bien être comparée, par le biais de l'imagination, à la broche maintenant la cape, ou le territoire, d'une géante¹²⁸. La légende de Macha raconte qu'elle était la fille de Hugues le Rouge, un prince de l'Ulster qui avait deux frères, Dithorba et Kimbay. Ils se mirent d'accord pour être souverain d'Irlande chacun à leur tour.

¹²⁷ «Omnia monumenta Scotorum ante Cimbaoth incerta erant.» Tierna, qui mourut en 1088, fut l'abbé de Clonmacnois, un grand centre monastique et universitaire de l'Irlande médiévale.

¹²⁸ À comparer avec le beau poème d'un auteur celte moderne (Sir Samuel Ferguson), «La cape de la veuve» — c'est à dire, l'empire britannique à l'ère de la reine Victoria.

Hugues le Rouge fut le premier, mais à sa mort Macha refusa d'abandonner le royaume et lutta contre Dithorba, qu'elle battit et tua. Elle obligea alors Kimbay, de la même façon autoritaire, à l'épouser, et elle régna sur toute l'Irlande en tant que reine. Je livre la suite de ce conte avec les mots de Standish O'Grady :

« Les cinq fils de Dithorba, ayant été expulsés d'Ulster, s'enfuirent et traversèrent la Shannon pour se rendre dans l'ouest du royaume où ils complotèrent contre Macha. La Reine se rendit seule dans la province du Connacht et trouva les frères dans la forêt, où, fatigués par la route, ils cuisinaient un sanglier sauvage qu'ils avaient tué et où ils festoyaient devant le feu qu'ils avaient allumé. Elle apparut sous son aspect le plus lugubre, la déesse de la guerre, tout de rouge vêtue, aussi hideuse et terrible que la guerre elle-même, avec des yeux brillants et flamboyants. L'un après l'autre, les frères s'enflammèrent pour sa sinistre beauté, et l'un après l'autre, elle les maîtrisa et les attacha. Elle prit alors sur son dos les champions, et retourna dans le nord avec eux. Avec la pointe de sa broche, elle traça sur la plaine les contours de la cité d'Emain Macha, dont les remparts et les tranchées furent construits par les princes captifs, peinant comme des esclaves à ses ordres. »

« L'idée sous-jacente de toute cette catégorie de légende », remarque M. O'Grady, « est que si les hommes ne peuvent maîtriser la guerre, la guerre les maîtrisera ; et que ceux qui aspirent à devenir Haut Roi de toute l'Erin doivent avoir les dieux de la guerre de leur côté¹²⁹. »

Macha est un exemple du mélange, dont j'ai déjà parlé, des attributs des Danéens avec ceux de la race humaine.

Laery et Covac

Le roi suivant qui fut prédominant dans la légende se nommait Ugainy le Grand, dont on dit qu'il régna non seulement sur toute l'Irlande, mais aussi sur une grande partie de l'Europe Occidentale, et qu'il épousa une princesse gauloise nommée Kesair. Il eut deux fils, Laery et Covac. Le premier hérita le royaume, mais Covac, brûlant et malade d'envie, songea à le tuer et demanda conseil à un druide pour mener à bien cette entreprise, car Laery, suspicieux à raison, ne viendrait jamais lui rendre visite sans une escorte armée. Le druide lui proposa de feindre la mort et d'envoyer un message à son frère disant qu'il était dans son cercueil, prêt à être enterré. Covac suivit ce conseil, et lorsque Laery se présenta pour s'incliner sur la prétendue dépouille, Covac le poignarda droit au cœur et

¹²⁹ « Histoire critique de l'Irlande », p.180.

tua également l'un de ses fils, Ailill¹³⁰, qui était présent. Covac monta alors sur le trône, et son amertume le quitta aussitôt.

Les légendes de Maon, fils d'Ailill

De nombreuses légendes rapportent qu'il fut cependant l'auteur d'une action brutale envers le fils d'Ailill, nommé Maon.

Maon, encore un enfant, fut amené devant Covac et fut contraint, dit Keating, d'avaler un morceau du cœur de son père et de celui de son grand-père, ainsi qu'un souriceau. À cause du dégoût ressenti, l'enfant perdit l'usage de la parole et Covac, le voyant muet et donc inoffensif, le laissa partir. Le garçon fut alors emmené dans le Munster au royaume de Feramorc dont le roi était Scoriath, et il resta en sa compagnie quelque temps. Il partit ensuite en Gaule, le pays de sa grand-mère Kesair, où ses soldats dirent au roi qu'il était héritier du trône d'Irlande. Il y fut traité avec grand honneur et grandit au sein de la jeunesse noble. Il laissait cependant derrière lui une passion inextinguible dans le cœur de Moriath, fille du roi de Feramorc, et elle décida de le ramener en Irlande. Elle pourvut alors le harpiste de son père, Craftiny, de nombreux présents somptueux, elle écrivit un poème d'amour dans lequel elle déclarait sa flamme à Maon, et pour lequel Craftiny composa une mélodie merveilleuse. Une fois en France, Craftiny se rendit à la cour du roi et trouva une occasion pour déclamer son poème à Maon. Celui-ci fut tellement ému par la beauté et la passion de cette chanson que la parole lui revint. Il couvrit le chant de louanges et ne fut plus jamais muet à partir de ce jour. Le roi de Gaule lui offrit alors une armée et le renvoya en Irlande afin qu'il reconquière son royaume. Apprenant que Covac se trouvait dans un lieu tout proche appelé Dinrigh, Maon et sa troupe de Gaulois l'attaquèrent soudainement et le tuèrent, ainsi que tous ses nobles et ses soldats. Après le massacre, un druide de la suite de Covac demanda à l'un des Gaulois qui était donc leur chef. « Le Marin » (*Loingseach*), répondit le Gaulois, voulant dire le capitaine de la flotte — c'est à dire Maon. « Peut-il parler ? » interrogea le druide, qui commençait à soupçonner la vérité. « Il peut parler » (*Ladbraidh*), dit l'homme ; et désormais, on donna le nom de « Labra le Marin » à Maon, fils d'Ailill, et il ne fut plus jamais appelé autrement. Il rejoignit ensuite Moriath, l'épousa, et régna sur l'Irlande pendant dix ans.

Selon la tradition, le nom de la province de Leinster rend compte de cette invasion par les Gaulois. Ils étaient armés de lances dont les larges pointes étaient

¹³⁰ Prononcer « El'yill ».

en métal de couleur bleu-vert, appelées *laighne* (prononcer « lyna »), et comme on leur attribua des terres dans le Leinster et qu'ils s'y installèrent, la province fut appelée *Laighin* (« ly-in ») en irlandais — la province des Lanciers¹³¹.

Il existe un étrange conte à propos de Labra le Marin, après son accession au trône. On dit qu'il était coutumier du fait de ne se faire couper les cheveux qu'une fois l'an, l'homme qui devait le faire était tiré au sort et immédiatement mis à mort une fois sa tâche effectuée. La raison de ceci était qu'il avait, tel le roi Midas dans un mythe grec similaire, des oreilles aussi grandes que celles d'un cheval et qu'il ne voulait pas que cette difformité soit découverte. Il arriva cependant un jour que la personne choisie pour couper ses cheveux se trouva être le fils unique d'une pauvre veuve. Ses pleurs et ses suppliques persuadèrent le roi de laisser la vie à son fils, à la condition qu'il jure par le vent et par le soleil de ne rien raconter de ce qu'il pourrait voir. Le jeune homme prêta serment et retourna auprès de sa mère. Mais ce secret tourmenta bientôt son esprit et il tomba gravement malade, se trouvant au bord de la mort lorsqu'un druide fut appelé pour le guérir. « C'est le secret qui le tue », dit le druide, « il n'ira jamais mieux tant qu'il ne le révélera pas. Qu'il prenne donc la grand-route jusqu'à ce qu'il arrive en un lieu où quatre chemins se croisent. Qu'il prenne à droite et qu'il dise son secret au premier arbre qu'il rencontrera sur la route, ainsi il en sera débarrassé et pourra guérir. » Le jeune homme fit ainsi ; et le premier arbre fut un saule. Il approcha ses lèvres près de l'écorce, lui murmurant son secret, et s'en revint chez lui, le cœur allégé de son fardeau. Mais peu de temps après, il arriva de façon inopinée que le harpiste Craftiny vint à casser sa harpe, en ayant ainsi besoin d'une nouvelle. Le hasard voulut que le premier arbre approprié fût le saule qui avait entendu le secret du roi. Craftiny l'abattit, fabriqua sa harpe à partir de l'arbre et joua le soir comme à son habitude dans le hall du roi ; alors, à l'étonnement de tous, dès que le harpiste pinça les cordes, les invités présents entendirent celles-ci chanter les mots : « Labra le Marin a les oreilles d'un cheval. » Le roi, voyant son secret éventé, rejeta alors sa capuche en arrière et se montra pleinement ; plus aucun homme ne fut mis à mort à cause de ce mystère. Nous avons vu que le pouvoir irrésistible de la musique de Craftiny avait précédemment soigné le mutisme de Labra. L'impression qu'il y avait quelque chose de magique dans la

¹³¹ La terminaison *ster* que l'on retrouve dans les noms de trois provinces d'Irlande est d'origine norvégienne, un vestige des conquêtes vikings en Irlande. Connacht, où les vikings n'ont pas pénétré, est la seule préservée : son nom irlandais inchangé. L'Ulster (*Ulaidh*, en irlandais) est supposé dériver son nom de l'Ollav Fola, Munster (*Mumhan*) du roi Eochu Mumho, dixième successeur depuis Eremón, et Connacht était « le pays des enfants de Conn » — Conn était aussi appelé Conn aux Cent Batailles, et il mourut en 157 après J.-C.

musique, autant que le fait que des puissances surnaturelles s'exprimaient à travers elle, est d'une récurrence constante dans les légendes irlandaises.

Le Cycle légendaire de Conary Mor

Nous en venons maintenant à un cycle de légendes qui se focalisent sur, ou plutôt finissent avec, le personnage merveilleux du Haut Roi Conary Mor — un cycle si empreint de faste, de mystère et de romanesque que lui faire justice exigerait bien plus de place que nous pouvons lui donner dans le cadre de cet ouvrage¹³².

Etain au Pays des Fées

Les événements préliminaires de ce cycle se déroulent au « Pays de Jeunesse », le pays mystique du peuple de Dana après leur dépossession par les enfants de Miled. Midir le Fier, fils de Dagda, un prince danéen demeurant à Slieve Callary, avait une épouse nommée Fuamnach. Quelque temps après, il prit une autre épouse, Etain, dont la beauté et la grâce étaient tellement sans comparaison, que l'expression « belle comme Etain » devint proverbiale pour décrire toute beauté qui sortait de l'ordinaire. Fuamnach devint de ce fait jalouse de sa rivale et après l'avoir transformée en papillon grâce à sa magie, elle fit lever une tempête qui emmena Etain loin du palais et la ballotta ça et là dans toute l'Erin pendant sept années. Finalement, une bourrasque de vent la chassa par hasard au travers d'une fenêtre du palais féerique d'Angus, situé sur les bords de la Boyne. Les immortels ne pouvaient se cacher les uns des autres, et Angus sut qui elle était. Incapable de briser l'enchantement de Fuamnach, il créa un jardin ensoleillé où il installa Etain, et il y fit pousser toutes sortes de fleurs chargées de miel grâce auxquelles elle vécut aussi longtemps qu'elle resta à ses côtés, tandis que dans le secret de la nuit, il lui faisait retrouver sa forme originelle et goûtait à son amour. Vint un temps où son refuge fut cependant découvert par Fuamnach ; la tempête magique s'abattit à nouveau sur Etain et l'emporta au loin ; elle eut cette fois un destin singulier. Ballottée jusqu'au palais d'un chef de l'Ulster nommé Etar, elle tomba dans le verre de l'épouse d'Etar au moment où cette dernière allait boire. Etain fût avalée en même temps que la gorgée d'eau, et lorsque le terme vint, étant

¹³² Le lecteur peut cependant se référer au conte d'Etain et Mírdí, livré dans son intégralité par A. Leahy (*Romances héroïques d'Irlande*) et par l'auteur dans « Hauts faits de Finn », ainsi qu'au conte de Conary interprété par Ferguson (*Poèmes*, 1886) que le D. Whitley Stokes a décrit comme étant le plus noble poème jamais écrit par un irlandais.

passé dans la matrice de l'épouse d'Etar, elle naquit comme un enfant mortel et grandit jusqu'à l'âge de jeune fille en ne connaissant rien de sa vraie nature et de sa lignée.

Eochy et Etain

À peu près à la même époque, il arriva que le Haut Roi d'Irlande, Eochy¹³³, étant sans épouse, fut pressé par les nobles de son pays de se choisir une reine : « car si vous ne le faites pas ainsi », dirent-ils, « nous ne viendrons pas avec nos épouses à l'Assemblée de Tara ». Il fit alors rechercher une belle et noble jeune fille pour partager son trône. Les messagers rapportèrent qu'Etain, fille d'Etar, était la plus belle jeune fille d'Irlande et le roi se mit en route pour lui rendre visite. Le passage suivant est l'un des textes celtes les plus finement travaillés et les plus splendides, peut-être même dans toute la littérature. Eochy trouva Etain accompagnée de ses suivantes près d'une source d'eau, où elle était venue pour se laver les cheveux :

« Un clair peigne d'argent se tenait dans sa main, le peigne était paré d'or ; près d'elle, pour la toilette, était une bassine d'argent où quatre oiseaux avaient été ciselés, et il y avait des petites gemmes lumineuses incrustées sur les bords de la bassine. Un brillant manteau pourpre l'enveloppait ; et en dessous était un autre vêtement orné de franges en argent ; le manteau était attaché au dessus de sa poitrine à l'aide d'une broche dorée. Une longue capuche qui aurait pu recouvrir sa tête était attachée à la tunique qu'elle portait ; elle était ferme et brillante avec de la soie verte recouverte de broderies rouges et or, et se fermait à l'aide de boucles d'argent et d'or magnifiquement ouvragées ; on voyait ainsi l'or et la soie verte scintiller au soleil. Sur sa tête reposaient deux tresses de cheveux dorés, et chaque tresse partait en quatre mèches ; à l'extrémité de chaque mèche était une petite boule en or. Cette jeune fille défaisait sa coiffure pour se laver les cheveux, ses deux bras sortis des emmanchures de sa robe. Ses bras étaient aussi blancs que la neige fraîchement tombée, et ses joues aussi roses que la digitale. Ses dents étaient petites et régulières, et elles brillaient comme des perles. Ses yeux étaient aussi bleus que la jacinthe, ses lèvres délicates et pourpres ; ses épaules étaient très hautes, douces et blanches. Tendres, polis et blancs étaient ses poignets ; ses doigts étaient longs et d'une grande blancheur ; ses ongles étaient magnifiques et roses. Blanc comme la neige, ou l'écume de la vague, était son cou ; il était long, gracile et aussi doux que la soie. Lisses et blanches étaient ses cuisses ; ses genoux

¹³³ Prononcer « Yeo'hee ».

étaient ronds, fermes et blancs ; ses chevilles étaient aussi droites que la règle du charpentier. Ses pieds étaient minces et aussi blancs que l'écume de l'océan ; parfaitement disposés étaient ses yeux ; ses sourcils étaient d'un noir bleuté, comme on le voit sur la carapace d'un scarabée. Jamais plus belle jeune fille, et plus digne d'amour, ne fut contemplée par les yeux des hommes ; et il leur semblait qu'elle devait être une de ceux qui était venus des tertres féeriques¹³⁴. »

Le roi la séduisit, l'épousa et la ramena à Tara.

L'histoire d'amour d'Ailill

Le roi avait un frère nommé Ailill qui, à la vue d'Etain, fut si charmé par sa beauté qu'il tomba malade de l'intensité de sa passion et dépérit jusqu'à frôler la mort. Alors qu'il était dans cet état, Eochy dut faire une inspection royale à travers l'Irlande. Il laissa son frère — dont personne ne soupçonnait la cause de la maladie — aux bons soins d'Etain, l'engageant à faire ce qu'elle pourrait pour lui et, s'il mourait, de l'enterrer avec une cérémonie adéquate et d'ériger une pierre oghamique sur sa tombe¹³⁵. Etain rendit visite au frère du roi ; elle s'enquit de la cause de sa maladie ; il lui répondit de façon énigmatique, mais, finalement, perdant tout contrôle face à la tendresse d'Etain, il lui avoua sa passion. Sa description du désir ardent d'un amour sans espoir fut d'un lyrisme à l'intensité extraordinaire. « Il est plus proche que la peau », gémissait-il, « il est comme une bataille contre un spectre, il submerge tel un déluge, il est une arme au fond de la mer, il est une passion pour l'écho. » Par « une arme au fond de la mer », le poète veut dire que l'amour est comme l'un des trésors secrets du peuple des Fées au royaume de Mananan — aussi merveilleux qu'inaccessible.

Etain resta alors perplexe ; mais elle décida, avec une sorte de gentillesse naïve, car elle n'était absolument pas amoureuse d'Ailill, qu'elle ne pouvait laisser un homme mourir parce qu'il soupirait après elle, et elle promit d'être à lui. Nous pouvons probablement comprendre ici qu'elle était guidée par sa nature féerique, ignorante du bien et du mal, et vivant seulement pour le plaisir et la souffrance. On doit cependant noter que dans les mythes irlandais en général, cette vision

¹³⁴ Je cite la retranscription que M. À Leahy a faite d'un manuscrit du quinzième siècle d'Eger-ton (*Romances héroïques d'Irlande*, vol. I, p. 12). On retrouve cependant cette histoire dans d'autres documents bien plus anciens.

¹³⁵ Les lettres oghamiques, qui étaient composées de lignes droites arrangées dans un certain ordre par rapport à l'axe formé par le bord de la pierre centrale, étaient utilisées pour les inscriptions funéraires et pour l'écriture en général avant l'introduction de l'alphabet romain en Irlande.

«féerique» de la mortalité, comme on peut l'appeler, est celle qui prédomine généralement parmi les Danéens et les mortels — ce qui nous frappe par son irresponsabilité morale.

Etain organisa donc un rendez-vous amoureux avec Ailill dans une demeure située à l'extérieur de Tara — car elle ne ferait pas dans le palais du roi ce qu'elle appelait son «crime glorieux». Mais le jour dit, Ailill sombra dans un profond sommeil et manqua son rendez-vous. Un être à sa ressemblance rejoignit toutefois Etain, mais simplement pour discuter froidement et tristement de sa maladie, puis il s'en alla. Lorsque Etain et Ailill se rencontrèrent une fois de plus, la situation avait changé du tout au tout. Au cours du sommeil enchanté d'Ailill, sa passion sacrilège pour la reine avait entièrement disparu. Etain, de son côté, devint consciente qu'il y avait derrière les événements visibles des mystères qu'elle ne comprenait pas.

Midir le Fier

L'explication arriva bientôt. L'être qui s'était présenté à elle sous l'apparence d'Ailill était son mari danéen, Midir le Fier. Il revint alors pour la séduire sous sa véritable forme, magnifiquement et noblement vêtu, et la supplia de s'envoler avec lui jusqu'au Pays de Jeunesse où elle pourrait alors être en sécurité, car sa persécutrice, Fuamnach, était morte. C'était également lui qui avait fait sombrer Ailill dans un sommeil magique. Sa description du pays des Fées dans lequel il l'invitait est rendue dans des vers d'une grande beauté.

Le Pays de Jeunesse

«Ô jeune femme aux blonds cheveux, viendras-tu avec moi au pays merveilleux, empli de musique, où les cheveux sont jaune primevère et le corps blanc comme la neige?

Là-bas nul ne parle de «mien» ou de «tien» — blanches sont les dents et noirs les sourcils; les yeux brillent d'éclats multicolores, et la teinte de la digitale est sur toutes les joues.

Agréables à l'œil sont les plaines d'Erin, mais il y a un désert dans la Grande Plaine.

Capiteuse est la bière d'Erin, mais la bière de la Grande Plaine l'est plus encore.

Une des merveilles de ce pays est que la jeunesse ne subit pas l'âge.

Douces et sucrées sont les rivières qui s'écoulent en son sein; l'hydromel et

le vin de toute sorte abondent; là-bas, les hommes sont tous blonds; là-bas, les femmes conçoivent sans péché.

Nous voyons tout autour de nous et de chaque côté, bien qu'aucun homme ne puisse nous voir; le nuage du péché d'Adam nous cache à leur regard.

Ô ma dame, si tu venais auprès de mon peuple vigoureux, l'or le plus pur ornerait ta tête — la viande serait la chair sans sel d'un pourceau¹³⁶, purs seraient l'hydromel et le lait que tu boirais avec moi, ô jeune femme aux blonds cheveux. »

J'ai inclus ce remarquable poème lyrique en entier parce qu'il représente dans son ensemble, bien que les idées ascétiques chrétiennes s'y distinguent de façon évidente, la conception mythique païenne du Pays de Jeunesse, la contrée des morts.

Etain n'était cependant en aucune façon prête à partir avec un étranger et à fuir le Haut Roi pour un homme « sans nom et sans lignage ». Midir lui dit alors qui il était, ainsi que la propre histoire d'Etain dont elle ne savait rien dans son incarnation présente; il ajouta qu'il s'était écoulé mille et douze années entre la naissance d'Etain dans le Pays de Jeunesse et sa naissance en tant qu'enfant mortel de l'épouse d'Etar. Finalement, Etain accepta de repartir avec Midir dans son ancien foyer, mais à la condition que le roi soit d'accord avec leur séparation, et Midir dut se contenter de cela pour le moment.

Le jeu d'échecs

Peu de temps après, Midir apparut au roi Eochy sur la colline de Tara, comme nous l'avons déjà évoqué. Il dit au roi qu'il était venu pour jouer une partie d'échecs avec lui, et il sortit un échiquier en argent avec des pièces en or serties de bijoux. Être un joueur d'échec accompli était un talent indispensable pour les rois et les nobles en Irlande, et Eochy débuta la partie avec entrain. Midir le laissa gagner partie après partie et, en paiement de ses pertes, il accomplit toute sorte de tâches pour Eochy grâce à sa magie, défrichant des terres, débroussaillant des forêts et construisant des chaussées au travers des marécages — nous avons ici un aperçu de la conception populaire qui percevait les Danéens comme des déités associées à l'agriculture et à la fertilité. Enfin, ayant attisé la cupidité d'Eochy et fait croire qu'il était le meilleur joueur, il proposa une dernière partie,

¹³⁶ La référence est celle du pourceau magique de Mananan, qui était tué et mangé à nouveau chaque jour, et dont la viande préservait la jeunesse éternelle du peuple de Dana.

les enjeux étant laissés au bon vouloir du vainqueur une fois la partie terminée. Eochy fut alors défait.

« J'ai perdu mon enjeu », dit Eochy. « Je l'avais voulu, il était perdu depuis longtemps », rétorqua Midir. « Que désirez-vous que je vous accorde ? », demanda Eochy. « Que je puisse tenir Etain dans mes bras et obtenir un baiser de sa part », dit Midir.

Le roi resta silencieux pendant un moment ; il dit alors : « Vous viendrez dans un mois à compter de ce jour, et la chose que vous désirez vous sera accordée. »

Midir et Etain

L'esprit d'Eochy pressentait quelque mauvais tour et lorsque le jour fixé arriva, il fit entourer le palais de Tara par une grande troupe d'hommes armés, chargés de repousser Midir. Ce fut cependant en vain ; comme le roi siégeait à la fête, alors qu'Etain tirait le vin, Midir, plus magnifique que jamais, surgit soudainement au milieu d'eux. Tenant sa lance dans la main gauche, il saisit Etain de la main droite, et le couple s'éleva avec légèreté dans les airs pour disparaître à travers une lucarne du toit du palais. Furieux et confus, le roi et ses guerriers se pressèrent vers les portes, mais tout ce qu'ils purent voir fut deux cygnes blancs qui volaient en cercle dans les airs au-dessus du palais, et qui partirent d'un long vol serein vers la montagne féérique de Slievenamon. Et c'est ainsi que la reine Etain rejoignit les siens.

La guerre contre le Pays des Fées

Eochy ne s'était cependant pas résigné à la défaite, et il s'ensuivit ce que je pense être la première guerre dûment décrite contre le Pays des Fées, depuis la dépossession des Danéens. Après avoir cherché son épouse en vain, Eochy demanda l'aide du druide Dalan. Celui-ci essaya pendant un an, par tous les moyens qu'il avait en son pouvoir, de retrouver l'endroit où elle était. Finalement, il eut recours à ce qui semble être un sortilège d'une intensité bien particulière — « il fit trois baguettes d'if sur lesquelles il inscrivit un ogham ; grâce aux clés de sagesse qu'il possédait, et grâce à l'ogham, il lui fut révélé qu'Etain était dans le tertre féérique de Bri-Leith, et que Midir la gardait en cet endroit. »

Eochy rassembla alors ses forces pour prendre d'assaut et pour détruire la colline féérique dans laquelle était le palais de Midir. On dit qu'il passa neuf ans à creuser les tertres les uns après les autres, tandis que Midir et son peuple réparaient les ravages aussi vite qu'ils étaient faits. Finalement Midir, retranché

dans la dernière place-forte, essaya un stratagème — il offrit d'abandonner Etain et l'envoya au roi avec cinquante de ses suivantes, mais en rendant celles-ci si semblables qu'Eochy ne put distinguer la véritable Etain de ses copies. On dit qu'elle lui fit un signe d'elle-même afin qu'il puisse la reconnaître. La morale de ce conte, notamment la préférence pour un mortel plutôt que pour un dieu, nous rappelle la superbe légende hindoue de Damayanti et Nala. Eochy regagna ainsi sa reine, elle vécut avec lui jusqu'à sa mort qui arriva dix années plus tard. Elle eut de lui une fille qui fut nommée Etain comme elle-même.

Le conte de Conary Mor

La descendance d'Etain continua jusqu'au grand roi Conary Mor, qui rayonne dans la légende irlandaise comme l'exemple suprême de splendeur, de puissance et de bienfaisance royales, et dont la chute et la mort furent le fait des Danéens qui souhaitaient se venger des ravages qu'Eochy avait faits dans leurs demeures sacrées. Le conte dans lequel la mort d'Eochy est relatée, est dans sa conception l'un des plus anciens et des plus barbares de toutes les légendes irlandaises, mais il a un imaginaire magnifique avec lequel aucun autre conte ne peut rivaliser. De cette superbe histoire, le conte d'Etain et de Midir peut être considéré comme ce que les Irlandais appellent un *priomscel*, un « conte d'introduction », décrivant la plus lointaine origine des événements rapportés. La généalogie de Conary Mor aidera le lecteur à comprendre le lien entre ces événements.

La loi des « geise »

Le conte de Conary nous présente pour la première fois la loi, ou institution, des *geise*, qui joue un rôle très important dans la légende irlandaise, la violation ou l'observance d'un *geis* étant fréquemment le point charnière d'une narration tragique. Nous devons donc nous attarder un instant pour expliquer au lecteur ce qu'était précisément cette institution particulière.

Le « Dictionnaire irlandais » Dineen définit le mot *geis* (prononcer « gaysh » — au pluriel, *geise* « gaysha ») comme étant « une obligation, un sortilège, une interdiction, un tabou, une injonction magique, dont la violation conduit à l'infortune et à la mort¹³⁷ ». Chaque chef irlandais, ou tout personnage important, avait certains *geise* spécifiques à lui-même qu'il ne devait pas transgresser. Ces *geise* faisaient quelquefois référence au code de chevalerie — ainsi Dermot

¹³⁷ La définition citée ici sera trouvée dans ce dictionnaire sous la forme alternative *geas*.

au Bouton d'Amour, lorsqu'il fut appelé par Grania pour l'enlever à Finn, avait comme *geis* de ne pas refuser sa protection à une femme. Ils pouvaient aussi être simplement de nature superstitieuse ou fantastique — ainsi Conary, à cause de l'un de ses *geise*, a l'interdiction de suivre trois cavaliers rouges sur une route, ou de tuer des oiseaux (ceci parce que son totem, comme nous le verrons, était un oiseau). C'était un *geis* du champion de l'Ulster, Fergus Mac Roy, de ne pas refuser une invitation à une fête; la tragédie des fils d'Usnach tourne autour de celui-ci. Il n'est absolument pas évident de savoir qui imposait ces *geise* ou comment quelqu'un découvrirait ce qu'étaient ses *geise* personnels — c'était sans aucun doute l'affaire des druides. Mais ils étaient considérés comme des obligations sacrées, et le pire malheur était d'être surpris en train de les transgresser. À l'origine, indubitablement, ils étaient considérés comme un moyen de conserver soi-même des relations convenables avec l'autre monde — le monde féérique — et s'apparentaient à la pratique polynésienne bien connue du « tabou ». Je préfère cependant retenir le mot irlandais, car il est le seul qui puisse correspondre à une pratique irlandaise.

L'adoption par le berger

Retournons maintenant aux aventures de l'arrière-petit-fils d'Etain, Conary. Sa fille, Etain Oig, comme nous l'avons vu sur l'arbre généalogique, épousa Cormac, roi d'Ulster. Elle ne donna pas d'enfant à son mari à l'exception d'une fille unique. Aigri par le peu de fécondité de son épouse et par sa volonté d'avoir un héritier, le roi répudia Etain et ordonna que son enfant soit abandonnée et jetée dans une fosse. « Ses deux serfs l'emmenèrent alors, et au moment où ils s'apprêtaient à la jeter dans la fosse, elle leur lança un sourire rieur¹³⁸. » Après cela, ils ne purent la laisser mourir et l'emmenèrent auprès d'un pâtre d'Eterskel, roi de Tara, par qui elle fut adoptée et instruite « jusqu'à ce qu'elle devienne une bonne brodeuse, et il n'y eut aucune fille de roi aussi chérie qu'elle en Irlande ». D'où le nom qu'elle porta, « Messbuachalla » (« Messboo'hala ») qui signifie « l'enfant adoptif du berger ».

De peur qu'elle ne soit découverte, le berger garda la jeune fille dans une maison faite en osier ouvragé et qui possédait une seule ouverture sur le toit. Un jour, quelqu'un du peuple du roi Eterskel eut la curiosité de l'escalader pour regarder à l'intérieur, et il y vit la plus belle jeune fille d'Irlande. Il en informa le roi qui ordonna que l'on fasse une ouverture dans le mur, et qu'on amène la

¹³⁸ Whitley Stoke, *Revue Celtique*, janvier 1901 et numéros suivants.

jeune fille devant lui, car le roi n'avait pas d'enfants, et son druide lui avait prédit qu'une femme à l'origine inconnue porterait son fils. Le roi dit alors : « Elle est la femme de la prophétie. »

Origines et naissance de Conary

Avant de quitter la maison en osier, elle eut la visite d'un habitant du Pays de Jeunesse. Un grand oiseau descendit vers elle par la fenêtre du toit. Son plumage tomba sur le sol de la hutte et un jeune homme magnifique apparut. Telles Danaë, Leda ou Ethlinn, fille de Balor, elle donna son amour au dieu. Celui-ci lui dit qu'elle serait emmenée auprès du roi, mais qu'elle donnerait à son amant danéen un fils dont le nom serait Conary pour qui il serait interdit d'aller chasser les oiseaux.

Ainsi naquit Conary, il grandit pour devenir un sage et noble jeune homme, et fut pris en charge par un seigneur nommé Desa, dont les trois arrières petits-fils grandirent avec Conary. Leurs noms étaient Ferlee, Fegar et Ferrogan ; et Conary, dit-on, les apprécia et leur enseigna sa sagesse.

Conary le Haut Roi

Le roi Eterskel mourut et un successeur dut être désigné. En Irlande, le fils aîné n'accède pas au trône ou à la chefferie par le droit, mais le meilleur et le plus doué des membres de la famille était supposé être choisi par le clan. Dans ce conte, nous avons une étrange description de la sélection faite ici par le biais de la divination. Une « fête du taureau » eut lieu — c'est-à-dire qu'un taureau était tué, et que le devin devait « manger à sa faim et boire à sa soif » ; il s'allongeait alors et un sortilège d'irrésistible vérité était psalmodié par ses aides. Quiconque était vu par lui dans son rêve deviendrait le roi. Ainsi à Aegire, en Achaïe, comme le signale Whitley Stokes, la prêtresse de la terre but le sang frais d'un taureau avant de descendre dans une grotte pour prophétiser. La rêveuse cria dans son sommeil qu'elle voyait un homme nu allant vers Tara avec une pierre dans sa fronde.

La fête du taureau avait lieu à Tara, mais Conary était en train de jouer avec ses trois frères de lait sur les plaines de Liffey. Ils se séparèrent, Conary allant vers Dublin où il vit en chemin apparaître devant lui une nuée de grands oiseaux aux couleurs et à la beauté merveilleuses. Ils chercha à les rejoindre avec son char, mais les oiseaux se posaient toujours à un jet de lance devant lui, puis s'envolaient à nouveau, ne le laissant jamais les approcher jusqu'à ce qu'ils atteignent

le bord de mer. Il descendit alors de son char et s'empara de sa fronde pour leur lancer des pierres, sur quoi ils se transformèrent en hommes armés et tournèrent autour de lui avec des lances et des épées. Cependant, l'un d'entre eux le protégea et dit : « Je suis Nemglan, roi des oiseaux de ton père ; et il t'est interdit d'attaquer les oiseaux, car tous ici sont tes parents. » « Jusqu'à ce jour », dit Conary, « je ne le savais pas. »

« Va à Tara ce soir », dit Nemglan ; « la fête du taureau y a lieu, et par elle tu seras fait roi. Un austère homme nu, qui viendra à la fin de la nuit par l'une des routes de Tara, tenant une pierre et une fronde, celui-là sera roi. »

Alors Conary enleva ses vêtements et partit en pleine nuit vers Tara dont toutes les routes étaient surveillées par les chefs. Ils avaient avec eux des vêtements royaux pour habiller l'homme qui viendrait selon la prophétie. Lorsque Conary les rencontra, ils l'habillèrent et l'emmenèrent, et il fut proclamé roi d'Erin.

Les geise de Conary

Nous donnons ici une longue liste de ses *geise*, dont on dit qu'ils lui avaient été donnés par Nemglan. « Le règne des oiseaux devra être respecté », dit-il, « et voici ce que seront tes *geise* :

« Tu ne devras pas contourner Tara à main droite, ni contourner Bregia¹³⁹ à main gauche,

Tu ne devras pas chasser les bêtes malfaisantes de Cerna,

Tu ne devras pas sortir chaque neuvième nuit au delà de Tan,

Tu ne devras pas dormir dans une maison dont la lueur du feu apparaît après le coucher du soleil, ou dans laquelle la lumière peut être vue de l'extérieur,

Les trois Rouges ne devront pas te précéder à la maison du Rouge,

Aucune rapine ne devra être commise pendant ton règne,

Après le coucher du soleil, aucun homme seul, ni aucune femme seule ne devront entrer dans la maison où tu te trouves,

Tu ne devras pas interférer dans une querelle entre deux de tes serfs. »

Le règne de Conary débuta alors, il fut marqué par de belles saisons et d'abondantes moissons, toujours associées dans l'esprit irlandais avec le règne d'un bon roi. Les navires étrangers venaient dans les ports. Le mât de chêne pour le pourreau était dressé chaque automne ; les rivières pullulaient de poissons. « Personne

¹³⁹ Bregia fut la grande plaine s'étendant à l'est de Tara, entre la Boyne et Liffey.

ne s'entretua en Erin pendant son règne et, pour chacun en Erin, la voix de son semblable semblait aussi suave que les cordes des luths. De la mi-printemps à la mi-automne, aucun vent ne vint perturber la queue d'une vache. »

Le début de la vengeance

La perturbation, cependant, eut une autre origine. Conary avait réprimé tous les raids et les rapines, et ses trois frères de lait, qui étaient nés maraudeurs, le prirent mal. Ils poursuivirent délibérément leurs mauvaises manières avec orgueil, et furent finalement capturés la main dans le sac. Conary ne voulut pas les condamner à mort, comme le peuple le priait de le faire, mais les épargna en souvenir de leur parenté de lait. Ils furent cependant bannis d'Erin et invités à commettre leurs pillages au delà des mers, si pillage ils devaient faire. Ils rencontrèrent sur les mers un autre chef exilé, Ingcel à l'Œil Unique, fils du roi de Bretagne, et regroupant leurs forces avec les siennes, ils attaquèrent la forteresse dans laquelle le père, la mère et les frères d'Ingcel étaient prisonniers, et détruisirent tout en une seule nuit. Ce fut au tour d'Ingcel de proposer son aide pour le raid sur la terre d'Erin et, rassemblant une troupe d'autres hors-la-loi, comprenant les sept Manès, fils d'Ailill et de Maev de la province du Connacht, ainsi que Fence, Fergar et Ferrogan, ils firent un raid sur l'Irlande, débarquant sur la côte de Dublin près d'Howth.

Pendant ce temps, Conary avait été incité, par les ruses et les machinations des Danéens, à transgresser ses *geise* l'un après l'autre. Il régla une querelle entre deux de ses serfs à Munster et en retournant vers Tara avec sa suite, il vit la campagne aux alentours éclairée par la lueur brillante des incendies et enveloppée par des nuages de fumée. Une troupe venue du Nord, pensaient-ils, devait faire un raid dans le pays, et pour leur échapper Conary dut contourner Tara à main droite et contourner la plaine de Bregia à main gauche. Mais la fumée et les flammes étaient une illusion créée par le peuple des Fées qui resserrait son étau autour du roi voué à l'échec. Sur sa route, une fois passée Bregia, il chassa « les bêtes malfaisantes de Cerna » — quoi qu'elles fussent — « mais il ne s'en aperçut que lorsque la chasse se termina ».

L'hostellerie de Da Derga et les Trois Rouges

Conary devait maintenant trouver un endroit afin de se reposer pour la nuit,

et il se rappela qu'il n'était pas loin de l'hostellerie du seigneur de Leinster, Da Derga, qui donna son nom à ce conte barde¹⁴⁰. Conary avait été généreux avec Da Derga lorsque ce dernier lui avait rendu visite à Tara, et il se décida à lui demander l'hospitalité pour la nuit. Da Derga demeurait dans un vaste bâtiment à sept portes près de l'actuelle ville de Dublin, probablement à Donnybrook, sur la grand-route au sud. Comme il chevauchait vers ce lieu, un incident se produisit : Conary et sa suite remarquèrent sur la route, devant eux, trois cavaliers tout vêtus de rouge et montant des chevaux rouges. Il se rappela de son *geis* à propos des «Trois Rouges», et envoya un messenger en avant pour enjoindre à ceux-ci de se placer derrière. Mais le messenger eut beau fouetter son cheval, il ne réussit jamais à se rapprocher à moins d'un jet de lance des trois cavaliers rouges. Il leur cria de faire demi-tour et de suivre le roi, mais l'un d'entre eux, regardant par-dessus son épaule, lui suggéra ironiquement de guetter «les importantes nouvelles à l'hostellerie». Le messenger fut envoyé vers eux, encore et encore, avec la promesse d'une grande récompense s'ils suivaient derrière au lieu de précéder Conary. Finalement, l'un d'entre eux psalmodia un terrible chant mystique. «Voici, mon fils, les importantes nouvelles. Las sont les chevaux que nous montons — les chevaux des tertres féériques. Bien que nous soyons vivants, nous sommes morts. Grands sont les signes : la destruction de la vie rassasiant les corbeaux ; nourrissant les corneilles ; conflits et massacres ; fils suintants des épées ; boucliers à l'embosse brisée au coucher du soleil. Voici, mon fils !» Ils partirent alors en avant telle une traînée de feu et arrêtaient leurs chevaux rouges devant le portail de l'hostellerie de Da Derga où ils les y attachèrent, puis ils s'assirent à l'intérieur.

«Derga», on peut l'expliquer, signifie «rouge». Conary avait donc été précédé par trois cavaliers rouges allant à la maison du Rouge. «Tous mes *geise*», remarqua-t-il avec un mauvais pressentiment, «seront transgressés ce soir.»

La rencontre des armées

À partir de cet instant, l'histoire de Conary Mor prend un caractère de grandeur et de mystère surnaturels, l'imagination du barde narrateur s'enflammant à l'approche du danger. La nuit était tombée, et la troupe des pirates d'Ingcel campait sur les rives de la baie de Dublin. Ils entendirent le bruit de la chevauchée royale et envoyèrent un messenger à la vue perçante afin de découvrir ce dont il s'agissait. Celui-ci rendit compte qu'une nombreuse troupe étincelante

¹⁴⁰ La destruction de l'hostellerie de Da Derga.

avait suivi Conary à l'hostellerie. Un épouvantable fracas parvint à leurs oreilles — Ingcel demanda à Ferrogan ce que cela pouvait être — c'était le gigantesque guerrier Mac Cecht qui frottait un silex sur de l'acier afin d'allumer le feu pour le banquet du roi. « Dieu nous dit que Conary n'est pas là-bas ce soir », affirmèrent les fils de Desa ; « le malheur est qu'il serait blessé par ses ennemis. » Mais Ingcel leur rappela leur accord — il leur avait donné le butin de ses propres frères et père ; ils ne pouvaient l'abandonner dans l'attaque qu'il préparait contre Conary à l'hostellerie. La troupe des pirates pouvait apercevoir maintenant la lueur du feu allumé par Mac Cecht, brillant à travers les roues des chars qui étaient rangés autour des portes ouvertes de l'hostellerie. Un autre des *geise* de Conary venait d'être brisé.

Ingcel et sa troupe commencèrent à construire un grand tumulus de pierres, chaque homme apportant une pierre, afin qu'il puisse y avoir en ce lieu un mémorial de la bataille, ainsi que le souvenir du nombre de tués après que chaque survivant ait repris sa pierre.

Morrigan

La scène suivante se déroule à l'hostellerie, où le détachement du roi était arrivé et se préparait pour la nuit. Une femme solitaire vint à la porte et demanda la permission de pouvoir entrer.

« Aussi longues que le fil du tisserand étaient ses jambes, et elles étaient aussi sombres que le dos du lucane. Elle portait un manteau de laine grisâtre. Ses cheveux atteignaient ses genoux. Sa bouche se tordait vers un côté de la tête. » Il s'agissait de Morrigan, la déesse danéenne de la mort et de la destruction. Elle s'appuya contre le chambranle de la porte de l'hostellerie et regarda d'une façon maléfique le roi et sa suite. « Alors, ô femme », dit Conary, « si tu es une sorcière, que nous prédis-tu ? » « En vérité, je prédis », répondit-elle, « que ni la peau ni la chair des tiens ne s'échappera du lieu dans lequel tu es venu, sauf ce que les oiseaux emporteront dans leurs griffes. » Elle demanda à entrer. Conary déclara que ses *geise* lui interdisaient de recevoir une femme ou un homme seuls après le coucher du soleil. « Si en vérité », dit-elle, « il arrivait que le roi n'ait pas de pièce dans sa maison pour le repas et le lit d'une femme solitaire, ils seraient alors offerts par quelqu'un de bien plus généreux que lui. » « Alors, laissons la entrer », dit Conary, « bien qu'il s'agisse d'un de mes *geise*. »

Conary et sa suite

Un très long et brillant passage décrit alors comment Ingcel s'en alla épier l'hostellerie pour estimer la situation. Regardant à la dérobée au travers des roues des chars, il prit note de tout ce qu'il voyait, et décrivit aux fils de Deas l'apparence et l'équipement de chaque prince et de chaque homme puissant de la suite de Conary. Alors, Ferrogan et son frère dirent qui était chacun d'entre eux et quels dommages il pourrait occasionner dans le combat à venir. Il y avait Cormac, fils de Conor le Blond et le Bon, roi d'Ulster; il y avait trois guerriers Pictes gigantesques, noirs et vêtus de noir; il y avait l'intendant de Conary, aux cheveux hérissés, qui réglait chaque dispute — on aurait pu entendre tomber une aiguille lorsqu'il élevait la voix pour parler, et il portait un bâton qui symbolisait sa fonction et dont la taille était celle d'une lance; il y avait le guerrier Mac Cecht, allongé sur le dos, avec ses genoux pliés qui ressemblaient à deux collines pelées, ses yeux étaient comme des lacs, son nez comme la cime d'une montagne, son épée brillait comme une rivière au soleil. Les trois fils de Conary étaient là, aux cheveux dorés, aux vêtements en soie, aimés de tous, et «aux manières de jeunes filles mûres, au cœur fraternel, et à la bravoure de l'ours». Lorsque Ferrogan entendit parler d'eux, il pleura et ne put continuer jusqu'à ce que les heures nocturnes se soient écoulées. Il y avait également trois otages fomoriens à l'aspect horrible; et Conall des Victoires avec son bouclier rouge sang; et Duftach d'Ulster avec sa lance magique qui, lorsqu'il y avait un avant-goût de bataille, devait être gardée dans une infusion d'herbes soporifiques sinon sa garde s'enflammait et elle s'envolait, déchaînée, au massacre; et trois géants de l'île de Man dont les crinières atteignaient les talons.

Une étrange touche de surnaturel apparaît avec la description de trois formes nues et ensanglantées, accrochées au plafond à l'aide de cordes — c'était les filles de Bav, un autre nom de Morrigan, déesse de la guerre; «trois affreux présages», dit le conte de façon énigmatique, «ceux-ci sont les trois qui se font massacrer à chaque instant». Nous pouvons probablement les considérer comme des êtres imaginaires, présageant la mort et la guerre, seulement visibles d'Ingcel. La salle principale, avec ses chambres attenantes, était emplie de guerriers, de porteurs de coupes, de musiciens jouant et de jongleurs faisant des prouesses formidables; Da Derga à l'aide de ses serviteurs distribuait nourritures et boissons. Conary est décrit comme un jeune homme; «il a l'ardeur et l'énergie d'un roi, et l'avis du sage; le manteau que je vis autour de lui ressemble à la brume du premier jour de mai — encore plus beau dans chacune de ses teintes que celle-ci». Son épée à la garde dorée reposait près de lui — elle était tirée de son fourreau de

la longueur d'un avant-bras, brillant comme un rayon de lumière. « Il est le roi le plus clément, le plus doux et le plus parfait qui soit venu en ce monde, Conary fils d'Eterskel... grande est la tendresse de l'homme simple qui sommeille jusqu'à ce qu'il accomplisse fortuitement un acte de bravoure. Mais sa fureur et son courage sont réveillés lorsque les champions d'Erin et d'Alba se trouvent à ses côtés, et la destruction ne se fera guère plus attendre... triste fut la disparition de ce règne. »

Les champions

Ingcel et les fils de Desa marchèrent alors afin d'encercler l'hostellerie pour l'attaquer : « Faites silence ! » dit Conary, « qu'est-ce que ceci ? » « Les champions sont ici », dit Connall des Victoires. « Ici, il y a des guerriers pour eux », dit Conary. « Nous en aurons besoin ce soir », confirma Conall.

L'un des fils de Desa se rua en premier dans l'hostellerie. Sa tête fut tranchée et roula à l'extérieur. Alors, la grande bataille commença. L'hostellerie s'embrasa ; mais le feu fut éteint à l'aide de vin et de toute sorte de liquides qui se trouvaient à l'intérieur. Conary et ses gens firent une sortie — des centaines furent tués, et les pillards furent mis en déroute pour un temps. Mais Conary, qui avait fait des prodiges durant le combat, était si assoiffé qu'il ne pouvait plus rien entreprendre avant d'avoir de l'eau. Sur le conseil de leurs sorciers, les pillards avaient bloqué la rivière Dodder qui coulait près de l'hostellerie, et tous les liquides de la bâtisse avaient été répandus sur les flammes.

La mort de Conary

Le roi, qui mourrait de soif, demanda à Mac Cecht de lui procurer de quoi boire. Mac Cecht se tourna alors vers Conall pour lui demander s'il préférerait aller chercher de l'eau pour le roi ou rester pour le protéger. « Laisse-nous assurer la défense du roi », répondit Conall, « et va chercher de l'eau, car c'est à toi que ce fut demandé. » Mac Cecht, prenant alors la coupe dorée de Conary, se rua à l'extérieur, traversant les lignes adverses qui les encerclaient, et partit chercher de l'eau. Alors, Conall, Cormac de l'Ulster et d'autres champions jaillirent à leur tour, tuant des multitudes d'ennemis ; certains revinrent, blessés et épuisés, auprès du petit groupe dans l'hostellerie, alors que d'autres se frayèrent un chemin au travers des rangs ennemis. Conall, Sencha et Duftach se tinrent au côté de Conary jusqu'à la fin ; mais Mac Cecht étant trop long à revenir, Conary périt

de soif, et les trois héros se battirent pour sortir et s'enfuirent « blessés, brisés et estropiés ».

Pendant ce temps, Mac Cecht se rua à travers l'Irlande dans une recherche frénétique d'eau. Mais le peuple des Fées, qui représentent manifestement ici les puissances élémentaires contrôlant les forces de la nature, avait dissimulé à son regard toutes les sources. Il essaya en vain le puits de Kesair dans le Wicklow; il alla aux grandes rivières, Shannon et Slayney, Bann et Barrow — elles disparaissaient toutes à son approche; les lacs se refusèrent à lui également; il trouva finalement un lac, le Loch Gara dans le Roscommon, qui ne réussit pas à se cacher de lui à temps et il y remplit sa coupe. Il retourna à l'aube à l'hostellerie avec la précieuse eau si difficilement gagnée, mais trouva tous les défenseurs morts ou enfuis, et deux pillards en train de décapiter Conary. Mac Cecht trancha la tête de l'un d'eux et lança avec violence une énorme colonne de pierre sur celui qui fuyait avec la tête de Conary. Le pillard tomba raide mort sur place et Mac Cecht, reprenant la tête de son maître, versa de l'eau dans sa bouche. Alors, la tête se mit à parler, le louant et le remerciant pour son geste.

La blessure de Mac Cecht

Une femme arriva par la suite et vit Mac Cecht allongé sur le sol, épuisé et blessé. « Approche, ô femme », dit Mac Cecht. « Je n'ose point », répondit la femme, « car j'ai grande frayeur de toi et je te crains. » Mais il la persuada de venir et lui dit : « Je ne sais si c'est une mouche, un moucheron ou une fourmi qui me pique dans ma blessure. » La femme regarda et vit un loup poilu enfoncé dans la plaie jusqu'aux épaules. Elle le saisit par la queue pour le tirer en arrière, et il retira « toute sa mâchoire de lui ». « En vérité », dit la femme, « c'est une fourmi de l'Ancien Pays. » Alors, Mac Cecht prit le loup par la gorge et lui fracassa le crâne.

« Ton seigneur est-il en vie ? »

Le conte se termine dans une véritable tension héroïque. Conall des Victoires, comme nous l'avons vu, s'était frayé un chemin après la mort du roi et fit route vers Teltin, où il retrouva son père, Amorgin. Le bras qui tenait le bouclier avait été blessé par trois fois cinquante lances, et Conall atteint Teltin avec une moitié de bouclier, son épée, et les restes de ces deux lances.

« Prompts sont les loups qui t'ont pourchassé, mon fils », dit son père. « Ce qui nous a blessé, vieux héros, c'est une bataille maléfique contre des guerriers »,

répondit Conall. « Ton seigneur est-il en vie ? », demanda Amorgin. « Il n'est pas vivant », dit Conall.

« Je jure devant Dieu ce que les grandes tribus de l'Ulster jurent : est un lâche celui qui quitte le combat vivant en laissant son seigneur mourir de la main de ses ennemis. » « Mes blessures ne sont pas feintes, vieux héros », dit alors Conall. Il lui montra le bras qui tenait le bouclier où il y avait trois fois cinquante blessures faites par des lances. L'autre bras, celui qui tenait l'épée et que le bouclier n'avait pas protégé, était lacéré, mutilé, blessé et transpercé, à l'exception des tendons qui le rattachaient au corps.

« Ce bras a combattu ce soir, mon fils », dit Amorgin. « Cela est vrai, vieux héros », répondit Conall des Victoires. « Nombreux sont ceux à qui il donna la mort à boire, ce soir devant l'hostellerie. »

Ainsi s'achève l'histoire d'Etain, celle de la défaite du Royaume des Fées, ainsi que celle de la vengeance ourdie contre l'arrière-petit-fils d'Eochy le Haut Roi.

CHAPITRE V: CONTES DU CYCLE ULTONIEN

La malédiction de Macha

Le centre d'intérêt de la légende irlandaise bascule maintenant de Tara vers l'Ulster, et une multitude de contes héroïques tournent autour du roi de l'Ulster, Conor Mac Nessa, de Cuchulain¹⁴¹, son grand vassal, ainsi que de l'ordre chevaleresque de la Branche Rouge qui avait son siège à Emain Macha.

La légende de la fondation d'Emain Macha a déjà été évoquée. Macha, qui n'était pas une simple femme, mais aussi un être surnaturel, apparaît de nouveau en rapport avec l'histoire de l'Ulster dans un conte très curieux. Celui-ci devait rendre compte de l'étrange faiblesse, ou de l'impuissance, qui submergeait parfois, croyait-on, les guerriers de la province lors de moments critiques.

La légende raconte qu'un riche fermier de l'Ulster nommé Crundchu, fils d'Agnoman, demeurant dans un lieu isolé parmi les collines, trouva un jour une jeune femme d'une grande beauté et parée de splendides vêtements qu'il n'avait jamais vue auparavant. Crundchu, nous dit-on, était veuf, sa femme étant morte après lui avoir donné quatre fils. L'étrange femme se mit d'elle-même et sans un mot à accomplir les tâches domestiques. Elle préparait le dîner, trayait les vaches et prit tous les devoirs de la maîtresse de maison. La nuit, elle dormait au côté de Crundchu, et demeura ainsi par la suite avec lui en tant qu'épouse; et ils s'aimèrent l'un l'autre tendrement. Son nom était Macha.

Un jour, Crundchu se prépara pour aller à la grande foire, ou rassemblement, des Ultoniens, au cours de laquelle il y aurait de grandes festivités, des courses de chevaux, des tournois, de la musique et toutes sortes de réjouissances. Macha supplia son mari de ne pas y aller. Il insista. «Alors», dit-elle, «au moins, ne parle pas de moi au rassemblement, car je peux demeurer avec toi aussi longtemps que l'on ne parle pas de moi.»

Nous pouvons observer ici la première apparition, dans la littérature post-classique européenne, du thème de la fiancée féerique qui peut séjourner auprès de son amant mortel tant que certaines conditions sont respectées, comme le fait qu'il ne doit pas l'espionner, la maltraiter, ou la questionner sur ses origines.

Crundchu promit d'obéir à l'injonction, et s'en alla au festival. Là-bas, les

¹⁴¹ Prononcer «Koo'hoo'lin».

deux chevaux du roi gagnaient prix sur prix lors des courses, et le peuple clamait : « Il n'y a pas en Irlande plus rapide que la paire de chevaux du roi. »

« J'ai une épouse à la maison », dit Crundchu dans un moment d'oubli, « qui peut courir plus vite que ces chevaux. » « Emparez-vous de cet homme », dit le roi en colère, « et gardez-le jusqu'à ce que sa femme soit amenée au concours. »

Des messagers partirent alors chercher Macha, qui était enceinte, et elle fut amenée devant l'assemblée. Le roi lui ordonna de se préparer pour la course. Elle plaida sa cause. « Mon heure est très proche », dit-elle. « Alors, taillez son homme en pièces », dit le roi à ses gardes. Macha se retourna vers les spectateurs. « Aidez-moi », implora-t-elle, « car une mère a porté chacun d'entre vous ! Accordez-moi un bref répit jusqu'à la naissance de mon enfant. » Mais le roi et la foule, dans leur soif de sport, ne voulurent pas lui octroyer de délai. « Alors, amenez les chevaux », dit Macha, « et puisque vous n'avez aucune pitié, une lourde infamie tombera sur vous. » Elle courut donc contre les chevaux, les dépassa, mais tandis qu'elle se rapprochait de la ligne d'arrivée, elle eût un grand cri, les contractions s'emparèrent d'elle et elle donna naissance à des jumeaux. Cependant, lorsqu'elle poussa ce cri, tous les spectateurs furent pris de la même angoisse subite que celle qu'elle ressentait, et n'eurent pas plus de force qu'une femme en train d'accoucher. Et Macha fit une prophétie « À partir de ce jour, la honte que vous m'avez fait subir retombera sur chaque homme de l'Ulster. Dans les moments de grands besoins, vous serez faibles et impuissants telle une femme donnant la vie, et vous endurez ceci pendant cinq jours et quatre nuits — cette malédiction vous poursuivra jusqu'à la neuvième génération. » Et cela se produisit ; voici l'origine de la faiblesse des Ultoniens qui affligea régulièrement les guerriers de la province.

Conor Mac Nessa

L'occasion majeure pendant laquelle cette faiblesse se manifesta fut lorsque Maev, reine de la province du Connacht, fit le célèbre « vol de bétail de Cooley¹⁴² » (*Tam Bo Cuailgné*), qui représente le sujet du conte le plus important de la littérature irlandaise. Nous allons maintenant relater l'histoire préliminaire qui introduit ce conte épique et qui présente ses personnages principaux.

Fachtna le Géant, roi d'Ulster, avait pour épouse Nessa, fille d'Echid au Talon Jaune, qui lui donna un fils nommé Conor. À la mort de Fachtna, son demi-frère Fergus, fils de Roy, lui succéda, car Conor était encore trop jeune. Fergus aimait

¹⁴² T.W. Rolleston écrit Quelgny. (NDE)

Nessa et souhaita l'épouser, mais elle y posa des conditions. « Laisse mon fils régner pendant un an », dit-elle, « afin que sa postérité puisse être digne de son lignage royal, et j'accepterai. » Fergus fut d'accord, et le jeune Conor monta sur le trône. Mais son règne fut si sage, si prospère, et ses jugements si judicieux, qu'à la fin de l'année le peuple, comme l'avait prédit Nessa, souhaita le garder comme roi ; Fergus, qui aimait bien plus festoyer et chasser qu'assumer les responsabilités de la royauté, fut content de cette situation. Il resta à la cour de Conor, grand, honoré et heureux, mais ne fut plus jamais roi.

La Branche Rouge

Sous le règne de Conor, ce fut en Ulster l'heure de gloire de la « Branche Rouge », qui était la création de Ross le Rouge, roi d'Ulster, avec des parents et alliés, formant finalement une sorte d'ordre guerrier. Comme la plupart des héros de la Branche Rouge apparaissent dans le Cycle légendaire ultonien, il peut être utile de donner ici leurs noms et leurs liens de parenté avant d'évoquer leurs actions. Il est notable qu'ils avaient en partie une ascendance surnaturelle. Ross le Rouge, dit-on, épousa une danéenne, Maga, fille d'Angus Og. Il épousa une seconde jeune femme nommée Roy. Ses descendants sont présentés ci-dessous.

Mais Maga fut également mariée au druide Cathbad, et eut avec lui trois filles, dont les descendants jouèrent un rôle notable dans le Cycle légendaire ultonien.

Naissance de Cuchulain

Ce fut au cours du règne de Conor Mac Nessa que naquit le héros le plus formidable du peuple celte, Cuchulain. La jeune Dectera, fille de Cathbad, disparut un jour avec cinquante jeunes filles, ses compagnes à la cour de Conor et, pendant trois ans, aucune recherche ne put découvrir le lieu où elles demeuraient, ni ce qui leur était advenu. Finalement, un jour d'été, une nuée d'oiseaux descendit sur les champs aux alentours d'Emain Macha et commença à détruire les fruits et les récoltes. Le roi, ainsi que Fergus et d'autres nobles, allèrent à leur rencontre avec des frondes, mais les oiseaux s'éloignèrent d'une courte distance, attirant progressivement leurs poursuivants jusqu'à ce qu'ils se trouvassent près du tumulus féerique d'Angus, situé au bord de la rivière Boyne. La nuit tomba et le roi envoya Fergus avec un détachement pour chercher quelque habitation où ils pourraient dormir. Ils trouvèrent une hutte où ils prirent du repos, mais l'un d'entre eux, explorant plus avant, arriva à un manoir noble près de la rivière et,

en y pénétrant, il rencontra un jeune homme à l'apparence magnifique. Au côté de l'inconnu se tenait une femme charmante, son épouse, et cinquante jeunes filles qui saluèrent le guerrier d'Ulster avec affection. Il reconnut en elles Dectera et ses suivantes qui avaient disparu pendant trois ans, et dans le superbe jeune homme, il reconnut Lug au Long Bras, fils d'Ethlinn. Il retourna raconter ce qu'il avait vu au roi qui envoya un message à Dectera lui demandant de revenir avec lui. Prétextant qu'elle était souffrante, elle demanda un peu de temps ; et ainsi passa la nuit ; mais au matin, on trouva dans la hutte, parmi les guerriers d'Ulster, un nouveau-né mâle. C'était le cadeau de Dectera à l'Ulster, elle les avait attirés dans ce but au palais féerique situé au bord de la Boyne. L'enfant fut emmené par les guerriers et donné à la sœur de Dectera, Finchoom, qui s'occupait alors de son propre enfant, Conall, et le nouveau-né fut appelé Setanta. La partie de l'Ulster qui allait de Dundalk jusqu'au sud d'Usna, dans la province de Meath, qui est appelée plaine de Murthemne, lui fut donnée en héritage. Il installa par la suite sa forteresse à Dundalk et y résida.

Le druide Morann, dit-on, fit une prophétie à propos de l'enfant : « Ses louanges seront sur les lèvres de tous les guerriers et de tous les conducteurs de chars, les rois et les sages raconteront ses hauts faits ; il gagnera l'amour de beaucoup. Cet enfant vengera tous vos torts ; il combattra sur vos gués, il résoudra toutes vos querelles. »

Le molosse de Cullan

Quand il fut assez âgé, Setanta vint à la cour de Conor pour y être éduqué et instruit parmi les autres fils des princes et des chefs. C'est alors que se produisit l'événement qui allait lui donner le nom de Cuchulain, par lequel il sera désormais connu.

Un après-midi, le roi Conor et ses nobles s'en allaient à des festivités auxquelles ils avaient été invités dans la demeure d'un riche forgeron nommé Cullan, dans le Cooley, et où ils devaient également passer la nuit. Setanta devait les accompagner, mais lorsque la troupe se mit en mouvement, il était au beau milieu d'une partie de *hurley*¹⁴³ avec ses camarades et supplia le roi de partir en avant, disant qu'il le suivrait plus tard lorsque la partie serait terminée. La compagnie royale arriva à destination à la nuit tombante. Cullan les reçut avec hospitalité et ils se délectèrent de viandes et de vins dans la grande salle. Pendant ce temps, le maître de maison fermait les portes de sa forteresse, et lâchait à l'extérieur un

¹⁴³ Jeu de balle irlandais ressemblant au hockey (NDT).

énorme chien féroce qui gardait chaque nuit le manoir isolé et sous la protection duquel, dit-on, Cullan ne craignait rien d'autre que la venue d'une armée.

Mais ils avaient oublié Setanta ! Au milieu des rires et de la musique de la fête, un bruit terrible se fit entendre et fit bondir dans l'instant chaque homme sur ses pieds. C'était le formidable aboiement du molosse de Cullan, donnant de la voix alors qu'il voyait un inconnu s'approcher. Le vacarme fit bientôt place aux hurlements d'une lutte féroce et, en se ruant vers les portes, ils virent à la lueur des lanternes un jeune garçon et le molosse étendu, mort, à ses pieds. Quand il s'était jeté sur lui, il l'avait saisi par la gorge et jeté violemment contre le montant de la porte, le tuant sur le coup. Les guerriers firent entrer le garçon avec fortes réjouissances et émerveillement, mais le triomphe cessa bientôt car ils découvrirent leur hôte, silencieux et plein de chagrin, penché sur le corps de son fidèle ami qui était mort pour la sécurité de sa maison, et qui ne la garderait plus jamais.

« Donnez-moi », dit alors Setanta, « un chiot de ce molosse, ô Cullan, et je l'entraînerai pour qu'il soit tout pour vous, comme son père le fut. Et d'ici là, donnez-moi un bouclier et une lance, je garderai moi-même votre demeure ; aucun molosse ne la garderait comme je le ferais ».

La compagnie approuva ce généreux engagement et pour commémorer son premier acte de bravoure, elle nomma sur le champ le garçon Cuchulain¹⁴⁴, le molosse de Cullan. Il fut ainsi connu par ce nom jusqu'à sa mort.

Cuchulain prend les armes de l'âge d'homme

Lorsqu'il fut plus âgé, et proche du moment où il atteindrait l'âge d'homme, il passa par hasard un jour près du lieu où le druide Cathbad enseignait à certains de ses élèves l'art de la divination et des présages. L'un d'entre eux demanda à Cathbad à quelle sorte d'événement ce même jour pourrait être favorable ; Cathbad, ayant lancé un sortilège de divination, répondit : « Le jeune qui prendra les armes de l'âge d'homme en ce jour deviendra très célèbre auprès de tous les hommes d'Erin grâce à ses hauts faits, cependant sa vie serait courte et tourmentée. » Cuchulain passa son chemin sans les remarquer et se présenta devant le roi. « Que veux-tu ? » demanda Conor. « Prendre les armes de l'âge d'homme », répondit Cuchulain. « Qu'il en soit ainsi », dit le roi, et il donna au garçon deux

¹⁴⁴ On peut noter que parmi les personnages figurant dans le Cycle légendaire ultonien, de nombreux noms qui contiennent le mot *Cn* (molosse) sont présents. Nous avons ainsi Curoi, Cucorb, Beälcu, etc. La référence renvoie sans aucun doute au chien-loup irlandais, un parfait exemple de bravoure et de beauté.

grandes lances. Mais Cuchulain les agita dans ses mains et elles se fendillèrent, puis se brisèrent. Il fit de même avec beaucoup d'autres armes ; et les chars qui devaient le conduire volèrent en éclat quand il tapa du pied, jusqu'à ce que finalement le propre char de guerre du roi, ainsi que ses deux lances et son épée, fussent apportés au garçon. Quoiqu'il fîsse, il ne put les briser ; il conserva alors cet équipement.

La cour de Cuchulain à Emer

Le jeune Cuchulain s'épanouit en un si beau et si noble jeune homme que toutes les jeunes filles et matrones qu'il regardait tombaient sous le charme, et les hommes d'Ulster l'encouragèrent à prendre une épouse bien à lui. Mais aucune ne lui plaisait, jusqu'au jour où il vit finalement la charmante Emer, fille de Forgall, seigneur de Lusac¹⁴⁵, et il se décida à la séduire afin de l'épouser. Il harnacha son char et avec Laeg, son ami et conducteur, il se rendit à la demeure de Forgall.

Alors qu'il se rapprochait, la jeune fille se trouvait avec ses suivantes, filles des vassaux de Forgall, et elle leur enseignait la broderie, car elle surpassait toutes les femmes en cet art. Elle avait « les six dons de la féminité — le don de la beauté, le don de la voix, le don du doux discours, le don de la couture, le don de la sagesse, et le don de la chasteté ».

Entendant au loin le tonnerre des sabots des chevaux et le fracas métallique du char, elle demanda à l'une de ses suivantes de se rendre sur les remparts de la place forte et de lui dire ce qu'elle voyait. « Un char arrive », répondit la suivante, « tiré par deux chevaux à la tête ballottante, farouches et puissants ; l'un est gris, l'autre noir. Ils crachent du feu de leurs gueules, et les mottes d'herbe qu'ils rejettent derrière eux en galopant sont comme des nuées d'oiseaux qui suivent leurs traces. Dans le char est un homme sombre, triste, le plus beau des hommes d'Erin. Il est vêtu d'une cape pourpre, avec une broche en or, et sur son dos est un bouclier pourpre aux bords d'argent ouvragés avec des silhouettes de bêtes. Son conducteur est grand, svelte, avec des tâches de rousseur, des cheveux roux bouclés maintenus par un bandeau de bronze, avec des plaques en or de part et d'autre de son visage. Et il encourage les chevaux à l'aide d'un aiguillon en or rouge. »

Lorsque le char s'arrêta, Emer vint voir Cuchulain et le salua. Mais quand il lui déclara prestement sa flamme, elle lui parla de la puissance et de la ruse de son

¹⁴⁵ Aujourd'hui Lusk, un village côtier situé à quelques kilomètres au nord de Dublin.

père Forgall, ainsi que de la force des champions qui la gardaient de peur qu'elle ne se marie contre la volonté de celui-ci. Et alors qu'il la pressait davantage, elle dit : « Je ne peux me marier avant ma sœur Fial, qui est plus âgée que moi. Elle est avec moi ici — elle excelle dans les travaux manuels. » « Ce n'est pas Fial que j'aime », répondit Cuchulain. Alors qu'ils conversaient, il devina la poitrine de la jeune fille sous le corsage de sa robe, et lui dit « belle est cette plaine, la plaine du noble joug. » « Nul ne vient en cette plaine », répondit-elle, « qui n'a pas tué ses centaines, et tes preuves sont encore à faire. »

Alors Cuchulain la quitta et repartit vers Emain Macha.

Cuchulain au pays de Skatha

Le jour suivant, Cuchulain réfléchit à la façon dont il pouvait se préparer à la guerre et aux actes héroïques qu'Emer attendait de lui. Il avait entendu parler d'une puissante guerrière nommée Skatha qui demeurait au Pays des Ombres¹⁴⁶, et qui pourrait enseigner au jeune héros venu la voir ses prodigieuses techniques guerrières. Il arriva dans la Plaine de Mauvaise Fortune, qu'il ne pouvait traverser sans s'embourber dans des marécages sans fond ou dans de la glaise gluante, et alors qu'il pensait à ce qu'il pourrait faire, il vit arriver vers lui un jeune homme au visage lumineux comme le soleil¹⁴⁷, et dont le regard empli son cœur d'espoir et de joie de vivre. Le jeune homme lui donna une roue et lui dit de la faire rouler devant lui dans la plaine, puis de la suivre où qu'elle puisse aller. Alors Cuchulain lança la roue et, au fur et à mesure de sa progression, les bords de celle-ci émirent une lumière aussi éblouissante que les rayons du soleil, et dont la chaleur créa un passage ferme à travers la fondrière que Cuchulain put emprunter en toute sécurité.

Après avoir franchi la Plaine de Mauvaise Fortune et échappé aux bêtes du Vallon Périlleux, il arriva au Pont des Bonds, au delà duquel se trouvait le pays de Skatha. Il rencontra en cet endroit plusieurs fils des princes d'Irlande qui étaient venus pour apprendre les techniques guerrières de Skatha. Ils étaient en train de jouer au hurley sur l'herbe. Parmi eux se trouvait son ami Ferdia, fils du Firbolg Daman ; ils lui demandèrent tous des nouvelles de l'Irlande. Lorsque Cuchulain leur eut tout raconté, il demanda à Ferdia comment se rendre à la demeure de Skatha. Le Pont des Bonds était très étroit et très haut, il franchissait une gorge

¹⁴⁶ En raison de la similitude du nom, le pays surnaturel de Skatha, « l'Ombre », fut identifié à l'origine aux îles de Skye, où les Pics Cuchulain témoignent encore de cette légende.

¹⁴⁷ C'était bien évidemment le père de Cuchulain, Lug.

où les flux et reflux d'une mer bouillonnante se déchaînaient loin en dessous, et où l'on pouvait voir des monstres voraces nager.

«Aucun d'entre nous n'a traversé ce pont», dit Ferdia, «car il y a deux techniques que Skatha enseigne en dernier, l'une est le saut au dessus du pont, et l'autre le combat avec la Gae Bolg¹⁴⁸. Si un homme marche sur l'une des extrémités du pont, celui-ci se soulève immédiatement en son milieu et le rejette en arrière, et s'il bondit au dessus de lui, il y a une chance pour qu'il atterrisse maladroitement et soit ainsi précipité dans le gouffre où les monstres marins l'attendent.»

Alors Cuchulain attendit jusqu'au soir, afin de récupérer ses forces après son long voyage, et il tenta la traversée du pont. Trois fois, il courut vers lui en prenant de l'élan, rassemblant toutes ses forces, et s'efforça de sauter au dessus de la partie centrale, mais trois fois, le pont se dressa contre lui et le rejeta en arrière, tandis que ses compagnons le raillaient parce qu'il ne voulait pas attendre l'aide de Skatha. Mais au quatrième saut, il atterrit correctement au milieu du pont et avec un bond de plus, il le traversa et arriva devant l'imposante demeure de Skatha; elle s'émerveilla de son courage et de sa vigueur, et l'autorisa à devenir son élève.

Cuchulain resta avec Skatha pendant un an et un jour, et il apprit facilement toutes les techniques qu'elle avait à enseigner. La dernière qu'elle lui apprit fut le maniement de la Gae Bolg. Elle lui donna cette arme effroyable, car elle avait estimé qu'aucun champion n'était suffisamment doué pour la posséder avant lui. La façon de se servir de la Gae Bolg consistait à la lancer avec le pied et lorsqu'elle pénétrait dans le corps d'un ennemi, elle plantait ses picots dans chaque blessure et dans chaque plaie. Tant que Cuchulain demeura avec Skatha, Ferdia fut son meilleur ami ainsi que son rival en matière d'habileté et de bravoure. Ils firent vœu de fidélité et d'entraide mutuelles aussi longtemps qu'ils vivraient.

Cuchulain et Aifa

Tandis que Cuchulain était au Pays des Ombres, Skatha déclara la guerre au peuple de la princesse Aifa, qui était la guerrière la plus farouche et la plus forte du pays, à tel point que même Skatha craignait de croiser le fer avec elle. C'est la raison pour laquelle Skatha, se préparant à la guerre, mélangea à la boisson de Cuchulain une herbe soporifique afin qu'il ne se réveille pas pendant vingt et quatre heures, période où la troupe serait déjà fort loin, car elle craignait qu'il ne

¹⁴⁸ Ce qui signifie probablement «la gigantesque lance». Le malheureux destin de Cuchulain le voua finalement à tuer son ami Ferdia avec cette arme redoutable.

lui arrive quelque mauvaise chose s'il était en pleine possession de ses moyens. Mais la potion, qui aurait endormi n'importe quel autre homme pendant un jour et une nuit, ne fit effet sur Cuchulain que pendant une heure ; et lorsqu'il se réveilla, il s'empara de ses armes et suivit les traces laissées par les chars de l'armée jusqu'à ce qu'il la rejoigne. On dit alors que Skatha poussa un soupir, car elle sut qu'on ne l'empêcherait pas de participer au combat.

Lorsque les armées se rencontrèrent, Cuchulain et les deux fils de Skatha accomplirent des prouesses contre leurs ennemis et tuèrent six des plus puissants guerriers d'Aifa. Celle-ci envoya alors un message à Skatha pour la défier en combat singulier. Mais Cuchulain affirma qu'il rencontrerait la belle furie à la place de Skatha et demanda avant tout quelles étaient les choses les plus précieuses à ses yeux. « Ce qu'Aifa aime le plus », dit Skatha, « sont ses deux chevaux, son char et le conducteur de ce char. » Alors ils se retrouvèrent en combat singulier et les deux champions essayèrent en vain, l'un sur l'autre, les techniques de combat qu'ils connaissaient, jusqu'à ce qu'un coup d'Aifa brise finalement l'épée de Cuchulain à hauteur de la garde.

Cuchulain s'écria alors : « À moi ! précipitez le char et les chevaux d'Aifa dans le gouffre ! » Aifa jeta un coup d'œil autour d'elle et Cuchulain, se précipitant, la saisit à bras le corps, la jeta sur son épaule et la ramena au camp de Skatha. Là, il la déposa sur le sol et mit son couteau sous sa gorge. Elle le supplia de l'épargner et Cuchulain accepta à la condition qu'elle promette de s'engager à établir une paix durable avec Skatha, et qu'elle livre des otages afin de s'assurer qu'elle tiendrait sa promesse. Elle acquiesça et Cuchulain devint non seulement son ami, mais aussi son amant.

La tragédie de Cuchulain et de Connla

Avant de quitter le Pays des Ombres, Cuchulain offrit à Aifa un anneau en or, disant que si elle devait lui donner un fils, il devrait être envoyé à la recherche de son père en Erin, dès qu'il aurait suffisamment grandi pour que son doigt s'ajuste à l'anneau. Et Cuchulain ajouta, « Que son nom soit Connla. Et assigne-lui comme *geise* qu'il ne donne pas son nom de lui-même, qu'il ne se trouve jamais sur le chemin d'aucun homme, et qu'il ne refuse jamais un combat. »

On raconte qu'un jour, quelques années plus tard, alors que le roi Conor et les seigneurs de l'Ulster s'étaient réunis pour festoyer sur le Rivage des Empreintes, ils virent sur la mer une petite embarcation en bronze qui s'approchait d'eux, et à l'intérieur, un jeune garçon qui tenait des rames dorées dans ses mains. Il y avait également à bord un tas de pierres et le garçon, toujours inconnu, mettait l'une

de ces pierres dans une fronde pour la lancer sur un oiseau de mer en train de voler, avec tant d'adresse qu'il arrivait à amener l'oiseau vivant à ses pieds. Il fit encore beaucoup d'autres prouesses extraordinaires liées à son habileté. Comme la barque se rapprochait, Conor prit alors la parole : « Si les hommes mûrs de la contrée de ce garçon venaient ici, ils nous réduiraient sûrement en poussière. Malheur au pays dans lequel ira ce garçon ! »

Lorsque le garçon fut suffisamment proche pour débarquer, Condery fut dépêché pour lui enjoindre de déguerpir. « Je ne repartirai pas pour toi », répondit le garçon, et Condery répéta au roi ce qu'il avait dit. Alors Conall aux Victoires fut envoyé à sa rencontre mais le garçon lui lança une grosse pierre avec sa fronde, elle fendit l'air, le souffle renversa Conall, et le garçon bondit sur lui pour attacher ses bras avec les sangles de son bouclier. L'un après l'autre, les soldats subirent le même sort ; certains furent attachés, d'autres furent tués, et le garçon défia la toute-puissance de l'Ulster de le forcer à s'en retourner, sans jamais rien dire à propos de son nom ou de son lignage.

« Allez trouver Cuchulain », dit alors le roi Conor. Ils envoyèrent un messenger à Dundalk, où Cuchulain était avec Emer, sa femme, et lui demandèrent de venir combattre un garçon inconnu dont Conall aux Victoires n'avait pu se débarrasser. Emer se jeta au cou de Cuchulain. « N'y va pas », le supplia-t-elle. « Il est sûrement le fils d'Aifa. Ne tue pas ton fils unique. » Mais Cuchulain dit : « Tais-toi, femme ! Même s'il s'agissait de Connla lui-même, je le tuerais pour l'honneur de l'Ulster », et il s'empara des rênes de son char pour aller sur le rivage. Il y trouva le garçon jonglant avec ses armes et accomplissant des prouesses merveilleuses avec elles. « Ton jeu est charmant, garçon », dit Cuchulain, « qui es-tu et d'où viens-tu ? » « Je ne peux révéler cela », répondit le garçon. « Alors tu mourras », rétorqua Cuchulain. « Qu'il en soit ainsi », dit le garçon. Ils se battirent alors à l'épée pendant un temps, jusqu'à ce que le garçon coupe délicatement une mèche des cheveux de Cuchulain. « Assez joué », dit Cuchulain, et ils se rapprochèrent l'un de l'autre, mais le garçon se ficha sur un rocher et s'y tint si fermement que Cuchulain ne put le faire bouger. Au cours de cette lutte acharnée, les deux pieds du garçon s'incrustèrent profondément dans le rocher et y laissèrent leurs traces, donnant ainsi son nom au Rivage des Empreintes. Ils tombèrent finalement tous les deux dans la mer, et Cuchulain était sur le point de se noyer lorsqu'il se rappela de la Gae Bolg. Il la lança vers le garçon et lacéra ainsi son ventre. « Skatha ne m'a jamais enseigné cela », cria le garçon. « Malheur à moi, car je suis blessé. » Cuchulain le regarda et vit l'anneau à son doigt. « Cela est vrai », dit-il ; et il saisit le garçon, le ramena sur le rivage, et l'allongea devant Conor et les seigneurs de l'Ulster. « Voyez mon fils à vos pieds, hommes d'Ulster », dit-il. Et le

garçon enchaîna : « Cela est vrai. Et si j'avais cinq ans pour grandir parmi vous, vous conquerriez le monde tout autour de vous et régneriez aussi loin que Rome. Mais puisqu'il en est autrement, présentez-moi les célèbres guerriers qui sont ici, que je puisse les connaître et leur faire mes adieux avant que je ne meure. » Alors ils s'approchèrent de lui l'un après l'autre, il les embrassa et prit congé de son père, et mourut alors ; les hommes de l'Ulster lui firent une sépulture et installèrent la pierre tombale avec une grande affliction. Il fut le seul fils que Cuchulain n'avait jamais eu, et c'est ce fils qu'il tua de ses propres mains.

Ce conte, tel que je l'ai raconté ici, date du neuvième siècle et fut trouvé dans le « Livre Jaune de Lecan ». Il en existe de nombreuses autres versions gaéliques sous forme de poésie ou de prose. C'est l'une des premières apparitions existantes, dans la littérature, du thème désormais bien connu de la mort d'un fils héroïque tué par son propre père. Son interprétation perse que l'on retrouve dans le conte de « Sohrab et Rustum » est devenu familier grâce au beau poème de Matthew Arnold. Dans la version irlandaise, on notera que le père n'est pas sans se douter de l'identité de son adversaire, mais il le combat quand même, stimulé par ce sens de la loyauté passionné envers son prince et sa province, qui est la caractéristique la plus significative de Cuchulain.

Mais nous avons anticipé quelque peu les événements afin de pouvoir terminer l'histoire d'Aifa et de son fils. Nous retournons à présent au fil du récit.

Le premier raid de Cuchulain

Après un an et un jour passés à s'entraîner avec Skatha à l'art de la guerre, Cuchulain retourna en Erin, impatient de tester ses techniques et de gagner le cœur d'Emer afin de l'épouser. Il équipa alors son char et partit faire un raid sur les gués et les limites de la province du Connacht, car il y avait en permanence de violentes escarmouches le long des frontières entre le Connacht et l'Ulster.

Il se dirigea en premier lieu vers le Tumulus Blanc, qui se trouve sur les hauteurs des Monts Mourne, et il passa en revue le pays d'Ulster qui était, loin en dessous, caressé par les rayons du soleil, demandant à son conducteur de char de lui dire le nom de chaque colline, de chaque plaine et de chaque forteresse qu'il voyait. Se dirigeant ensuite vers le sud, il traversa les plaines de Bregia, et le conducteur lui désigna Tara, Teltin, Brugh na Boyna, et la place-forte des fils de Nechtan. « Sont-ils », demanda Cuchulain, « ces fils de Nechtan dont on dit que sont tombés de leurs mains plus d'hommes de l'Ulster qu'il n'y en a sur terre ? » « Ceux-là mêmes », répondit le conducteur de char. « Alors conduis-nous là-bas », dit Cuchulain. Le conducteur se dirigea à contrecœur vers la forteresse des fils de

Nechtan, et ils trouvèrent sur l'herbe poussant devant celle-ci une pierre tombale cerclée d'un collier en bronze avec des inscriptions oghamiques. Cuchulain les lut ; elles déclaraient que tout homme en âge de porter les armes et qui viendrait sur cette étendue herbeuse, devrait respecter ses *geise* afin de pouvoir repartir sans avoir à affronter en combat singulier l'un des habitants de la place forte. Cuchulain fit alors voler ses armes autour de la pierre et, s'arc-boutant d'avant en arrière, la traîna avec effort sur le sol et la précipita, collier compris, dans la rivière qui coulait à côté. « Pour sûr », dit le conducteur, « tu cherches une mort violente, et tu vas la trouver maintenant sans plus attendre. »

Foill fils de Nechtan sortit alors de la forteresse et, voyant Cuchulain, il fut ennuyé de constater qu'il n'était qu'un jeune garçon. Mais Cuchulain lui demanda de prendre ses armes, « car je ne tue ni les conducteurs de char, ni les messagers, ni les hommes désarmés », et Foill rentra dans la place forte.

« Tu ne peux le tuer », dit alors le conducteur, « car il est invulnérable à la pointe et au tranchant de n'importe quelle lame grâce à son pouvoir magique. » Mais Cuchulain arma sa fronde d'une bille en acier trempé et lorsque Foill apparut, il le frappa au front, transperçant le crâne et la cervelle ; Cuchulain prit alors sa tête et l'attacha sur le bord de son char. Il combattit les autres fils de Nechtan qui étaient sortis, et les tua à l'aide de son épée et de sa lance ; il mit alors le feu à la forteresse et quitta le brasier en exultant. Il vit en chemin un vol de cygnes sauvages, il fit tomber avec sa fronde seize d'entre eux vivant et les attacha au char ; puis, voyant une horde de cerfs sauvages que ses chevaux ne pouvaient rattraper, il descendit et les pourchassa à pied jusqu'à ce qu'il attrape deux grands cerfs, et à l'aide de lanières et de cordes, il les attacha de même au char.

Un éclaireur du roi Conor arriva en courant à Emain Macha pour lui apporter les nouvelles. « Voyez, un char isolé s'approche prestement sur la plaine ; de blancs et sauvages oiseaux voltigent autour de lui et des cerfs farouches sont attachés au char ; celui-ci est orné de part et d'autre des têtes sanguinolentes de ses ennemis ». Conor regarda pour voir qui s'approchait, il vit que Cuchulain était dans une fureur guerrière, et qu'il donnerait la mort à quiconque l'approcherait ; alors il ordonna précipitamment qu'un groupe de femmes d'Emain aille à sa rencontre et, ayant enlevé leurs vêtements, qu'elles se tiennent nues sur son passage. Ainsi firent-elles, et lorsque le garçon les vit, pris de honte, il s'inclina sur le bord de son char. Les soldats de Conor s'emparèrent alors immédiatement de lui et le plongèrent dans un bac d'eau froide qui avait été préparé, mais l'eau se mit à bouillir autour de lui, et les poignées ainsi que le cerclage du bac se fendirent en deux. Ils recommencèrent encore et encore, sa fureur le quitta finalement, et il

retrouva son aspect et son état d'esprit ordinaires. Ils l'habillèrent alors de vêtements propres et le convièrent à des festivités dans la salle de banquet du roi.

Cuchulain gagne le cœur d'Emer

Il partit le jour suivant vers la forteresse de Forgal le Rusé, père d'Emer, et il utilisa « le bond de saumon du héros » qu'il avait appris de Skatha, pour franchir les remparts de la place-forte. Les formidables guerriers de Forgall se ruèrent alors à sa rencontre, il ne frappa que trois fois, chaque coup tuant huit hommes, et Forgall lui-même se tua en sautant des remparts de la forteresse afin d'échapper à Cuchulain. Il emmena alors Emer et la sœur de lait de celle-ci, ainsi que deux chargements d'or et d'argent. Mais la sœur de Forgall leva une troupe à l'extérieur de la forteresse pour l'arrêter. La fureur guerrière s'empara alors de Cuchulain et si rageurs furent les coups qu'il portait que le gué de Glondath fut rougi par le sang et la colline de Crofot se transforma en un bournier sanglant. Il en tua une centaine à chaque gué entre Olbiny et la Boyne ; ainsi fut gagné le cœur d'Emer comme elle le désirait, il l'emmena à Emain Macha et fit d'elle son épouse. Ils ne furent plus jamais séparés jusqu'à la mort de Cuchulain.

Cuchulain le Champion d'Erin

Un jour, un seigneur d'Ulster nommé Bricriu à la Langue Venimeuse fit une fête à laquelle il convia le roi Conor ainsi que tous les héros de la Branche Rouge. Comme il se plaisait toujours à attiser les conflits entre les hommes, ou entre les femmes, il les fit rivaliser entre eux afin de savoir qui était le plus grand champion du pays d'Erin. Il fut finalement décidé que la compétition devrait se dérouler entre trois d'entre eux, à savoir Cuchulain, Conall aux Victoires et Laery le Triomphant. Afin de départager ces trois champions, un démon nommé Le Terrible fut conjuré à partir des profondeurs du lac dans lequel il demeurait. Il proposa aux héros une épreuve de courage. N'importe lequel d'entre eux, dit-il, pourrait trancher sa tête en ce jour à condition que le prétendant au titre acceptât de mettre sa propre tête sous la hache le lendemain. Conall et Laery se rétractèrent, mais Cuchulain accepta l'épreuve et après avoir lancé un sortilège sur son épée, il coupa la tête du démon qui se redressa immédiatement et, prenant sa tête sanguinolente dans une main et sa hache dans l'autre, il plongea dans le lac.

Il réapparut le jour suivant, entier et en parfaite santé, pour remplir la seconde partie du contrat. Cuchulain, tremblant mais résolu, posa sa tête sur le billot.

«Étire ton cou, misérable», cria le démon, «il est trop court pour que je puisse le trancher». Cuchulain fit comme il lui ordonnait. Le démon balança sa hache trois fois autour de sa victime, il abattit le manche avec grand bruit sur le billot et laissa alors Cuchulain se relever indemne. Celui-ci devint ainsi Champion d'Irlande et l'homme le plus hardi du pays.

Deirdre et les fils d'Usna

Nous allons maintenant nous tourner vers un récit dans lequel Cuchulain ne joue aucun rôle. Ce conte est le principal récit préliminaire parmi ceux qui retracent le vol de bétail de Cooley.

Parmi les seigneurs d'Ulster, dit-on, il y en eut un nommé Felim, fils de Dall, qui prépara un jour un grand festin pour le roi. Celui-ci vint avec son druide Cathbad, Fergus Mac Roy et de nombreux héros de la Branche Rouge. Alors qu'ils festoyaient de viandes rôties, de gâteaux de blés et de vin grec, un messenger des appartements des femmes vint dire à Felim que son épouse venait de lui donner une fille. Tous les seigneurs et guerriers burent alors à la santé du nouveau-né, et le roi demanda à Cathbad de faire œuvre de divination à la manière des druides afin de prédire ce que le destin réservait à la progéniture de son vassal. Cathbad regarda intensément les étoiles, il traça l'horoscope de l'enfant et fut très troublé; il dit enfin: «L'enfant sera la plus belle des femmes d'Erin et épousera un roi, mais à cause d'elle la mort et la désolation s'abattront sur la province d'Ulster.» Les guerriers voulurent la mettre à mort sur le champ, mais Conor le leur interdit. «J'empêcherai ce funeste destin», dit-il, «car elle n'épousera aucun roi étranger, mais sera ma propre compagne lorsqu'elle sera en âge.» Il emmena alors l'enfant pour la confier à sa nourrice Levarcam, et le nom qu'ils lui donnèrent fut Deirdre. Conor chargea Levarcam d'élever l'enfant dans une imposante demeure isolée dans un grand bois, il lui ordonna de s'assurer qu'aucun jeune homme ne la verrait et qu'elle n'en verrait aucun, jusqu'à ce qu'elle fut en âge de se marier pour épouser le roi. Elle demeura ainsi en ce lieu, ne voyant personne à part sa nourrice et Cathbad, et aussi quelquefois le roi qui devenait un vieil homme et qui venait à la forteresse de temps en temps pour voir si tout le monde se portait bien, et si ses ordres étaient respectés.

Un jour, alors que l'heure du mariage entre Deirdre et Conor approchait, Levarcam et Deirdre regardaient par dessus les remparts de leur demeure. C'était l'hiver, une neige épaisse était tombée pendant la nuit, et dans l'air glacial et tranquille, les arbres se dressaient comme s'ils avaient été ciselés dans de l'argent; devant la place forte, l'herbe était une feuille d'un blanc ininterrompu, sauf en

un endroit où un marmiton avait tué un veau pour leur dîner et où le sang de ce dernier était répandu sur la neige. Alors que Deirdre regardait, un corbeau vola depuis un arbre tout proche et commença à boire le sang à petites gorgées. « Ô nourrice », s'écria Deirdre subitement, « pareil à ceci, et non comme Conor, sera l'homme que j'aimerai — ses cheveux telles les ailes du corbeau, ses joues telle la teinte de ce sang, et sa peau aussi blanche que la neige. » « Tu as décrit un homme de la maison de Conor », dit la nourrice. « Qui est-il ? » demanda Deirdre. « Il s'appelle Naisi, fils d'Usna, un champion de la Branche Rouge », répondit la nourrice. Deirdre supplia alors Levarcam de l'emmener parler à Naisi ; la vieille femme accepta finalement parce qu'elle l'aimait et ne voulait pas qu'elle soit mariée au vieux roi. Deirdre implora Naisi de la sauver de Conor, mais il refusa jusqu'à ce que ces suppliques et sa beauté le persuadent, promettant ainsi d'être sienne. Alors, il vint secrètement une nuit avec deux de ses frères, Ardan et Ainlé, et enleva Deirdre avec Levarcam. Ils échappèrent aux poursuites lancées par le roi et prirent un bateau pour l'Écosse où Naisi se mit au service du roi des Pictes. Ils ne purent cependant pas s'y reposer, car le roi aperçut Deirdre et voulut la prendre à Naisi. Celui-ci s'enfuit avec ses frères et, dans l'isolement d'un val nommé Etive, ils construisirent leur demeure au bord du lac, et là, ils vécurent dans les bois sauvages en chassant et en pêchant, ne voyant personne à part eux-mêmes et leurs serviteurs.

Les années passèrent et Conor ne donna aucun signe de vie. Mais celui-ci n'avait pas oublié, et ses espions lui dirent tout ce qui était arrivé à Naisi et à Deirdre. Finalement, jugeant que Naisi et ses frères devaient être las de la solitude, il envoya un ami d'enfance de Naisi, Fergus fils de Roy, pour leur demander de revenir et leur promettre que tout serait pardonné. Fergus s'en alla le cœur empli de joie et ce fut avec plaisir que Naisi et ses frères écoutèrent le message. Mais Deirdre pressentait quelque mauvaise intention, et aurait volontiers laissé Fergus repartir tout seul.

Naisi la blâma pour son doute et sa suspicion, et lui fit remarquer qu'ils étaient sous la protection de Fergus, dont aucun roi d'Irlande n'aurait osé violer la parole ; ils furent finalement prêts à partir.

En débarquant en Irlande, ils furent rejoints par Baruch, un seigneur de la Branche Rouge qui avait sa demeure dans les environs, et qui convia Fergus le soir même au festin qu'il avait préparé en son honneur. « Je ne puis rester », dit Fergus, « car je dois d'abord escorter en toute sécurité Deirdre et les fils d'Usna à Emain Macha. » « Pourtant tu dois rester avec moi ce soir, car c'est un de tes *geise* de ne pas refuser un festin. » Deirdre l'implora de ne pas les quitter, mais Fergus était tenté par la fête et craignait de briser son *geis*. Il demanda à ses deux fils,

Illan le Blond et Buino le Rouge, de commander le détachement à sa place, et il rejoignit Baruch de lui-même.

La troupe arriva à Emain Macha où ils furent logés au manoir de la Branche Rouge, mais Conor ne les reçut pas. Après le repas du soir, alors qu'il était assis, buvant tout son saoul silencieusement, il envoya un messenger pour convier Levarcam à se présenter devant lui. « Comment vont les fils d'Usna ? », lui dit-il. « Ils vont bien », répondit-elle, « tu as les trois plus valeureux champions d'Ulster à ta cour. En vérité, le roi qui a ces trois-là ne craint aucun ennemi. » « Comment va Deirdre ? » demanda-t-il. « Elle va bien », répondit la nurse, « mais elle a vécu de nombreuses années dans les bois sauvages, le dur labeur et les soucis l'ont changée — il lui reste peu de sa beauté d'autrefois, ô roi. » Alors le roi la congédia et s'assit, buvant à nouveau. Peu de temps après, il appela un serviteur nommé Trendorn et lui ordonna d'aller au manoir de la Branche Rouge afin de noter qui était là-bas et ce que chacun faisait. Mais lorsque Trendorn arriva, l'endroit était verrouillé et barricadé pour la nuit, il ne put trouver une entrée et il grimpa finalement sur une échelle pour regarder à l'intérieur par une fenêtre située en hauteur. Il vit les frères de Naisi et les fils de Fergus, parlant et nettoyant leurs armes ou se préparant à dormir, et également Naisi assis face à un échiquier, jouant aux échecs avec la plus belle femme qu'il n'eut jamais vue. Alors qu'il contemplait le noble couple, émerveillé, un des hommes le vit soudainement et se redressa en criant, montrant le visage à la fenêtre. Naisi leva les yeux, le vit, et saisissant une pièce de l'échiquier, il la lança violemment au visage de l'espion et creva son œil. Trendorn descendit alors précipitamment et revint voir le roi avec le visage en sang. « Je les ai vus », cria-t-il, « j'ai vu la plus belle femme du monde et Naisi m'a crevé l'œil alors que je la regardais. »

Conor se leva alors, il appela ses gardes et leur ordonna d'amener les fils d'Usna devant lui pour avoir mutilé son messenger. Les gardes s'en allèrent ; mais Buino, le fils de Fergus, les rencontra en premier avec sa suite et les mit en fuite à la pointe de l'épée ; Naisi et Deirdre continuaient tranquillement à jouer aux échecs, « car », dit Naisi, « il n'est pas convenable de devoir nous défendre nous-mêmes alors que nous sommes sous la protection des fils de Fergus. » Mais Conor vint à la rencontre de Buino et en échange d'un grand don de terres, il le soudoya afin qu'il abandonne sa mission. Alors Illan prit en charge la défense du manoir de la Branche Rouge, mais les deux fils de Conor le tuèrent. Finalement, Naisi et ses frères saisirent leurs armes, ils se ruèrent au milieu de l'ennemi, et nombreux furent ceux qui tombèrent avant le lever du soleil. Conor supplia alors Cathbad de leur lancer des sortilèges de peur qu'ils ne s'enfuient et ne deviennent des ennemis de la province, et il jura de ne leur faire aucun mal s'ils étaient pris vivants.

Cathbad conjura alors une mare visqueuse qui sembla apparaître sous les pieds des fils d'Usna, et ils ne purent s'en extraire. Naisi attrapa Deirdre et la hissa sur ses épaules, car il était persuadé qu'ils s'enlisaient dans la vase. Les gardes et les serviteurs de Conor se saisirent alors d'eux, les attachèrent et les amenèrent devant le roi. Celui-ci convia ses hommes, l'un après l'autre, à s'avancer pour tuer les fils d'Usna, mais aucun ne voulut obéir, jusqu'à ce qu'Owen, fils de Duracht et prince de Ferney, prenne l'épée de Naisi et il trancha d'un seul geste les têtes des trois guerriers. Ainsi moururent-ils.

Conor s'empara alors de Deirdre par la force, et elle résida avec lui au palais d'Emain Macha pendant un an, mais jamais on ne la vit sourire durant tout ce temps. Un jour, Conor demanda alors : « Qu'est-ce que tu hais le plus sur terre, Deirdre ? » Elle répondit : « Toi-même et Owen, fils de Duracht », et Owen se tenait à ses côtés. « Alors tu iras avec Owen pendant une année », dit Conor. Mais lorsque Deirdre monta sur le char derrière Owen, elle garda les yeux rivés au sol, car elle ne voulait pas regarder celui qui l'avait tourmentée ; Conor dit alors, la raillant : « Deirdre, ton regard vis à vis d'Owen et de moi est le regard d'une brebis entre deux béliers. » Alors Deirdre fit démarrer le char et se jeta à l'extérieur le plus en avant possible. Sa tête heurta un rocher et elle mourut.

Quand ils l'enterrèrent, dit-on, il poussa sur sa tombe ainsi que sur celle de Naisi, deux ifs dont les cimes, une fois leur maturité atteinte, s'entrelacèrent au dessus du toit de la grande église d'Armagh et, ainsi entremêlés, personne ne put les séparer.

La rébellion de Fergus

Lorsque Fergus Mac Roy retourna à Emain Macha après le festin auquel Baruch l'avait convié, il trouva les fils d'Usna tués, l'un de ses propres fils mort, et l'autre devenu un traître. Il éclata de colère tel l'orage, il maudit Conor et jura de se venger de lui par le feu et par l'épée. Il partit immédiatement dans le Connacht mettre ses armes au service d'Ailill et de Maev, qui était le roi et la reine de cette province.

La reine Maev

Bien qu'Ailill était le roi, Maev gouvernait véritablement. Elle agençait toute chose comme bon lui semblait, elle prenait les amants qu'elle souhaitait et les congédiait selon son bon vouloir ; car elle était aussi farouche et aussi forte qu'une déesse de la guerre, et ne reconnaissait d'autre loi que celle de sa propre volonté

sauvage. Elle était grande, dit-on, avec un long visage pâle et d'épais cheveux, blonds comme les blés. Lorsque Fergus vint la voir en son palais à Rathcroghan dans le Roscommon, elle lui donna son amour comme elle l'avait donné à bien d'autres auparavant, et ils complotèrent ensemble sur la façon d'attaquer et de dévaster la province d'Ulster.

Le taureau brun de Cooley

Maev possédait un célèbre taureau rouge à la tête et aux cornes blanches nommé Finnbenach. Un jour qu'elle recensait avec Ailill leurs possessions respectives et les comparait, celui-ci la railla, car Finnbenach ne semblait pas vouloir rester aux mains d'une femme et avait rejoint de lui-même le troupeau d'Ailill. Maev, vexée, se rendit auprès de Mac Roth, son intendant, et lui demanda s'il y avait en un endroit quelconque d'Erin un taureau aussi beau que Finnbenach. « En vérité », répondit l'intendant, « il y en a un — car le taureau brun de Cooley qui appartient à Dara, fils de Fatchna, est la plus formidable bête de toute l'Irlande. » Après cela, Maev sentit que ses troupeaux n'auraient aucune valeur à ses yeux tant qu'elle ne posséderait pas le taureau brun de Cooley. Mais il était en Ulster, les hommes de cette province connaissaient le trésor qui était en leur possession et Maev savait qu'ils ne l'abandonneraient pas sans combattre. Fergus, Ailill et Maev décidèrent alors d'effectuer un raid sur l'Ulster pour s'emparer du taureau brun et entrer par là même en guerre avec la province, car Fergus était impatient de se venger, Maev de se battre pour la gloire et le taureau, et Ailill de satisfaire Maev.

Notons ici que ce raid pour le taureau, qui est un thème ostensible du plus grand des contes légendaires celtes, « Tam Bo Cuailgné », possède une signification plus profonde qu'elle n'apparaît de prime abord. Une partie de la mythologie aryenne traite de ce thème. Le taureau brun est l'équivalent celte de la déité hindoue du ciel, Indra, représentée dans les mythes hindous comme un puissant taureau dont le grondement est le tonnerre, et qui laisse les pluies ruisseler « telles les vaches coulant à flots vers les pâtures ». La capture anticipée de ce taureau par les forces de l'Ouest (le Connacht) symbolise la tombée de la nuit. Le taureau est défendu par le héros solaire Cuchulain qui sera cependant battu, et le taureau sera finalement capturé pendant une saison. Les deux animaux de la légende celte symbolisent probablement le ciel sous différents aspects. Ils sont décrits avec faste et emphase, ce qui montre qu'ils ne sont pas des animaux ordinaires. Une fois, nous dit-on, ils furent les troupeaux de pourceaux du peuple de Dana. « Ils ont été successivement transformés en deux corbeaux, en deux monstres marins,

en deux guerriers, en deux démons, en deux vers, et finalement en deux rois¹⁴⁹. » Le taureau brun est décrit avec un dos suffisamment large pour permettre à cinquante enfants de jouer dessus ; et lorsqu'il était en colère contre son gardien, il martelait celui-ci jusqu'à l'enfoncer de trente pieds dans le sol¹⁵⁰ ; il fut comparé à une vague de l'océan, à un sanglier, à un dragon ou encore à un lion, l'auteur accumulant les images de force et de sauvagerie. Nous sommes donc en présence non pas d'un vol ordinaire de bétail, mais d'un mythe, dont les caractéristiques sont visibles sous le déguisement que lui a donné la fervente imagination du barde celtique inconnu qui composa ce *Tain*, bien qu'il soit difficile de discerner la signification exacte de chaque détail.

La première tentative de Maev pour s'emparer du taureau consista à envoyer une ambassade à Dara afin de demander le prêt de celui-ci pour une année, la récompense offerte étant de cinquante génisses et, en outre, le retour du taureau. Et si Dara choisissait de s'installer dans la province de Connacht, il aurait droit à autant de terre qu'il en possédait actuellement en Ulster, ainsi qu'un char d'une valeur de trois fois sept *cumals*¹⁵¹, ainsi que la protection et l'amitié de Maev.

Dara fut d'abord enchanté à cette perspective, mais les bavardages des messagers de Maev parvinrent jusqu'à lui ; ils disaient que si le taureau n'était pas cédé de plein gré, il serait pris par la force ; il renvoya alors un message de refus et de défi. « Il était sûr », dit Maev, « que le taureau ne serait pas cédé par des moyens honnêtes ; il sera donc gagné par la force. » Elle envoya alors des messagers dans toutes les directions afin de convoquer ses troupes pour le raid.

L'armée de la reine Maev

Ainsi, vinrent tous les formidables guerriers du Connacht — en premier, les sept Maïnés, fils d'Ailill et de Maev, chacun avec sa suite ; puis Ket et Anluan, fils de Maga, accompagnés de trente centaines d'hommes armés ; et Ferdia aux cheveux blonds, avec sa compagnie de Firbolgs, des géants turbulents qui se délectaient de la guerre et de la bière forte. Et vinrent aussi les alliés de Maev — une armée d'hommes de Leinster, qui dépassaient tellement les autres dans l'art de la guerre qu'ils furent séparés et répartis parmi les compagnies de Connacht, de

¹⁴⁹ Mme Hull, *La saga de Cuchulain*, p. LXXII. La théorie solaire du taureau brun y est expliquée en détail (NDA). Voir aussi d'Arbois de Jubainville, *Les dieux celtiques à forme d'animaux*, réédition arbredor.com, 2005 (NDE).

¹⁵⁰ Un peu plus de 9 mètres (NDT).

¹⁵¹ Le *cumal* était l'unité de valeur de l'Irlande celtique. Elle est mentionnée comme telle par saint Patrick et équivalait au prix d'une esclave.

peur qu'ils ne soient une menace pour l'armée entière; et Cormac, fils de Connor, ainsi que Fergus Mac Roy et d'autres exilés de l'Ulster qui s'étaient révoltés contre Conor à cause de sa trahison envers les fils d'Usna.

La malédiction de l'Ulster

Avant que son armée ne se mette en marche vers l'Ulster, Maev dépêcha ses espions dans le pays pour qu'ils lui rendent compte des préparatifs en cours. Les espions rapportèrent alors un récit étonnant qui emplit de joie le cœur de Maev, car ils dirent que la faiblesse des Ultoniens¹⁵² était descendue sur la province. Le roi Conor ressentait des angoisses subites à Emain Macha, de même que son fils Cuscrind dans son île-forteresse, et Owen, prince de Ferney, se sentait aussi désarmé qu'un enfant; Celtchar, l'immense guerrier gris, fils d'Uthecar Peau de Corne, et même Conall des Victoires, reposaient sur leurs lits en gémissant et en se tortillant. Il n'y avait plus un bras valide en Ulster pour tenir une lance.

Voix prophétiques

Maev se rendit quand même auprès du chef de ses druides et lui demanda ce que serait son propre sort à la guerre. Le druide dit seulement: «De tous ceux qui reviendront sains et saufs, ou qui ne reviendront pas, toi seule en reviendras.» Sur le chemin du retour, elle vit subitement, se tenant devant son char, une jeune fille avec des tresses de cheveux blonds qui tombaient sur ses genoux et habillée d'un manteau vert; avec un écheveau d'or, elle confectionnait une étoffe sur un métier à tisser. «Qui es-tu, jeune fille?» demanda Maev, «et que fais-tu?» «Je suis la prophétesse Fedelma du tertre féérique de Croghan», répondit la jeune fille, «et je tisse ensemble les quatre provinces d'Irlande pour le raid en Ulster.» «Que vois-tu pour nos armées?» demanda Maev. «Je les vois toutes devenir pourpres et rouges», répondit la prophétesse. «Mais les héros de l'Ulster sont fous d'angoisses — personne ne peut prendre les armes contre nous», rétorqua Maev. «Je vois l'armée devenir toute pourpre», dit Fedelma. «Je vois un homme de petite taille, mais la lumière du héros est sur son front — un tout jeune homme modeste, mais un dragon à la bataille; il est ce Cuchulain de Murthemne; il fait de formidables prodiges avec ses armes; votre mort viendra de sa main¹⁵³.»

¹⁵² La malédiction invoquée par Macha contre eux.

¹⁵³ Cuchulain, en tant que fils du dieu Lug, n'était pas sujet à la malédiction de Macha qui

La vision de la jeune tisseuse s'évanouit alors, et Maev repartit vers Rathcroghan en s'interrogeant sur ce qu'elle avait vu et entendu.

Cuchulain assigne un geis à l'armée

Le lendemain l'armée s'ébranla, Fergus Mac Roy la commandait, et comme ils s'approchaient des frontières de l'Ulster, il ordonna aux soldats de rester très vigilants de peur que Cuchulain de Murthemne, qui gardait les passes au sud de l'Ulster, ne les prenne par surprise. Au même moment, Cuchulain et Sualtam¹⁵⁴, son père, se trouvaient sur les frontières de la province et Cuchulain, ayant reçu un avertissement de Fergus, pressentait l'approche de l'imposante armée. Il demanda à Sualtam d'aller vers le nord à Emain pour prévenir les hommes d'Ulster. Cuchulain lui-même ne souhaitait cependant pas rester sur place, car il affirma qu'il avait un rendez-vous amoureux avec une des suivantes de l'épouse de Laery le Boadach (fermier). Il s'engagea alors dans la forêt, et là, se tenant sur une seule jambe, ne se servant que d'une main et que d'un œil, il coupa un jeune chêne et le courba pour obtenir une tresse circulaire. Il y inscrivit des caractères oghamiques racontant comment la tresse avait été faite, et plaça l'armée de Maev sous le *geis* de ne pas traverser cet endroit tant que l'un d'entre eux n'eut fait, dans les mêmes conditions, une tresse identique; «j'exclus mon ami Fergus Mac Roy», ajouta-t-il, et il écrivit son nom pour finir. Il plaça alors la tresse près de la pierre tombale d'Ardcullin, et poursuivit son chemin pour aller à son rendez-vous amoureux avec la suivante¹⁵⁵.

Lorsque l'armée de Maev arriva à Ardcullin, la tresse sur la pierre tombale fut trouvée et apportée à Fergus afin qu'il la déchiffre. Personne au sein de la troupe ne put égaler l'exploit de Cuchulain, et ils entrèrent alors dans le bois afin d'installer leur campement pour la nuit. La neige se mit à tomber intensément et ils ressentirent tous une grande détresse, mais le jour suivant le soleil se leva glorieusement, et ils continuèrent sur la plaine blanche leur marche en Ulster, pensant que l'interdiction ne durait qu'une seule nuit.

Le gué de la fourche

Cuchulain suivait maintenant leur piste et, en cours de route, il estima le

affectait les autres Ultoniens.

¹⁵⁴ Son célèbre père, le mari mortel de Dectera.

¹⁵⁵ Dans la littérature bardique des Celtes, comme dans les épopées homériques, la chasteté ne fait pas partie de l'idéal masculin, tant pour les dieux que pour les hommes.

nombre de guerriers à dix-huit *triucha cé*t (54.000 hommes) grâce aux traces qu'ils avaient laissées. Contournant l'armée pour la dépasser, il se retrouva finalement devant elle, et deux chars arrivèrent bientôt avec des éclaireurs envoyés par Maev. Il tua chaque homme avec son conducteur, et ayant tranché d'un coup d'épée une fourche à quatre dents à partir du bois d'un char, il la planta profondément dans le gué d'une rivière à un endroit appelé Athgowla¹⁵⁶, et empala une tête sanguinolente sur chaque dent. Lorsque les soldats arrivèrent, ils furent interloqués et effrayés par le signe, et Fergus déclara qu'ils étaient sous le *geis* de ne pas franchir ce gué jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait retiré la fourche fichée là, à l'aide du bout des doigts d'une seule main. Fergus lança alors son char dans l'eau pour tenter cet exploit, il brisa dix-sept chars en les attachant à la fourche pour essayer de l'arracher et il finit par y parvenir ; comme il se faisait tard, l'armée établit son campement sur place. Les ruses de Cuchulain avaient pour but de retarder les envahisseurs jusqu'à ce que les hommes d'Ulster fussent guéris de leur faiblesse.

Dans l'épopée, telle qu'elle est racontée dans le Livre de Leinster ainsi que dans d'autres sources anciennes, un long intermède intervient alors dans lequel Fergus explique à Maev qui est cet homme — c'est à dire, « mon petit élève Setanta » — qui harcèle ainsi l'armée, et les actes enfantins de Cuchulain, dont certains ont déjà été narrés dans cette histoire, sont ensuite décrits.

Le conducteur du char d'Orlam

L'armée poursuivit sa route le lendemain. La rencontre suivante que fit Cuchulain montre le héros dans une humeur très affable. Il entendit le bruit d'un arbre que l'on coupait et s'enfonçant dans le bois, il y trouva un conducteur de char, appartenant à l'un des fils d'Ailill et de Maev, qui abattait du houx pour le bois des chars. « Car », dit-il, « nous avons gravement endommagé nos chars en pourchassant ce cerf endiablé, ce Cuchulain. » Cuchulain — qui, il faut s'en rappeler, était d'habitude un personnage ténu et peu imposant, même si au combat sa taille se dilatait et subissait une distorsion effrayante, symbolisant la fureur des Berseks — aida le conducteur dans sa tâche. « Dois-je », demanda-t-il, « couper les perches pour toi ou les élaguer ? » « Occupe-toi de l'élagage », répondit le conducteur. Cuchulain prit les perches et les posa sur un tas de branches en les calant avec ses orteils, il fit glisser ses mains tout du long, rendant les perches aussi lisses et polies que si elles avaient été rabotées par un charpentier. Le

¹⁵⁶ « Le gué de la fourche ».

conducteur le regarda fixement. « Je doute que la tâche que je t'ai confiée soit ton métier habituel », dit-il. « Qui es-tu alors ? » « Je suis ce Cuchulain dont tu parlais tantôt. » « Pour sûr, je suis un homme mort », dit le conducteur. « Nenni », répliqua Cuchulain, « je ne tue ni les conducteurs, ni les messagers, ni les hommes désarmés. Mais cours dire à ton maître Orlam que Cuchulain va venir lui rendre visite. » Le conducteur s'enfuit ; mais Cuchulain le dépassa, rejoignit Orlam le premier, et lui trancha la tête. Pendant un bref instant, les hommes de l'armée de Maev le virent alors qu'il agitant son trophée sanglant devant eux ; puis il disparut de leur vue — ce fut la première fois qu'ils entrevoyaient leur persécuteur.

La frénésie meurtrière de Cuchulain

Un nombre d'épisodes épars s'enchaînent alors. L'armée de Maev se dispersa et dévasta les territoires de Bregia et de Murthemne, mais ne put avancer plus loin en Ulster. Cuchulain harcelait les soldats continuellement, les tuant par groupes de deux ou de trois, et personne ne savait sur qui il fondrait par la suite. Maev elle-même ressentit de la terreur lorsque l'écureuil et l'oiseau domestique qui étaient sur ses épaules furent tués par les billes d'une fronde invisible. Plus tard, comme le courroux de Cuchulain grandissait en férocité, il s'abattit avec une puissance surnaturelle sur des compagnies entières de l'armée du Connacht, et des centaines d'hommes périrent à sa venue. La distorsion caractéristique, ou *riastradh*, qui le saisissait dans sa frénésie meurtrière est ensuite décrite. Il devenait une redoutable créature multiforme comme on n'en avait jamais vu auparavant. Tous ses membres tressaillaient tel un jonc dans un fort courant. Son bassin, ses jambes et ses talons se déplaçaient vers l'avant, ses pieds et ses genoux vers l'arrière, et les muscles de son cou étaient saillants comme la tête d'un jeune enfant. Un œil était profondément enfoncé dans son orbite, l'autre ressortait, sa bouche rejoignait ses oreilles, la bave coulait de sa bouche comme la toison d'un mouton âgé de trois ans. Les battements de son cœur résonnaient tels les rugissements d'un lion se ruant sur sa proie. Une lumière flamboyait au dessus de sa tête, et « ses cheveux s'enchevêtraient telles les branches d'un épineux rouge qui s'immisce dans tous les interstices d'une haie... Plus grand, plus épais, plus rigide, plus long que le mât d'un grand navire était le jet vertical de sang crépusculaire qui jaillissait vers le haut, à partir de l'exact milieu de son cuir chevelu, et qui se dispersait ensuite aux quatre vents pour former une brume d'obscurité

magique, ressemblant au linceul enfumé qui drape une demeure royale lorsque le roi s'en approche à la nuit tombante par un jour d'hiver¹⁵⁷. »

Telle était l'imagerie par laquelle les auteurs gaéliques concevaient la frénésie surhumaine. On dit qu'une fois, alors que Cuchulain avait atteint le paroxysme de cette frénésie, sa seule vue fit mourir d'effroi une centaine des guerriers de Maev.

Le pacte du gué

Maev eut un entretien avec Cuchulain pour essayer de le convaincre d'abandonner la cause de l'Ulster en lui proposant de grandes largesses. Ils se tenaient tous deux sur les versants opposés d'un vallon par dessus lequel ils s'entretenaient. Elle le scruta attentivement, et fut très étonnée par sa frêle apparence enfantine. Elle ne réussit pas à détourner sa loyauté envers l'Ulster, et la mort se fit plus présente que jamais sur l'armée du Connacht ; les hommes craignaient de sortir pour piller sauf en se déplaçant par groupes de vingt ou de trente et la nuit, les pierres de la fronde de Cuchulain sifflaient continuellement à travers le camp, mutilant les corps et fracassant les crânes. Finalement, grâce à la médiation de Fergus, un accord fut conclu. Cuchulain s'engagea à ne plus harceler l'armée à la condition que lui soit envoyé un champion à la fois, que Cuchulain affronterait au gué de la rivière Dee, qui est aujourd'hui appelée Gué de Ferdia¹⁵⁸. Tant que le combat serait en cours, les troupes pourraient aller et venir, mais à la fin de celui-ci elles devraient revenir au campement jusqu'au lendemain matin. « Il est préférable de perdre un homme par jour qu'une centaine », dit Maev, et le pacte fut conclu.

Fergus et Cuchulain

Plusieurs combats singuliers sont alors décrits, desquels Cuchulain sort toujours vainqueur. Maev persuada même Fergus d'aller affronter son ami, mais Fergus et Cuchulain se mirent d'accord et ce dernier, avec l'agrément de Fergus, fit semblant de s'enfuir devant lui, avec la promesse que Fergus en ferait de

¹⁵⁷ Je cite la traduction de Standish Hayes O'Grady, donnée dans la « Saga de Cuchulain » de Mme Hull.

¹⁵⁸ *Ath Fherdia*, qui, de nos jours, se prononce et s'épèle « Ardee ». Ce gué se trouve dans le comté de Louth, à la limite sud de la plaine de Murthemne qui était le territoire de Cuchulain.

même devant Cuchulain lorsque cela s'avérerait nécessaire. Nous verrons par la suite ce qu'il advint de cet engagement réciproque.

La capture du taureau brun

Lors d'un duel de Cuchulain contre le célèbre champion Natchrantal, Maeve, avec un tiers de son armée, fit un raid soudain en Ulster et pénétra aussi loin que Dunseverick, sur la côte nord, pillant et ravageant tout sur son passage. Le taureau brun, qui était à l'origine à Cooley (comté de Down), avait été averti par Morrigan, afin qu'il puisse se cacher, et il avait trouvé refuge avec sa horde de vaches dans un vallon de Slievegallion, dans le comté d'Armagh. Les pillards de Maeve l'y trouvèrent et le ramenèrent triomphalement avec sa horde, mais ils croisèrent Cuchulain lors de leur retour. Cuchulain tua le chef de l'escorte — Buic fils de Banblai —, mais ne put secourir le taureau, et « ceci », dit-on, « fut le plus grand affront subi par Cuchulain pendant le déroulement du raid. »

Morrigan

Le raid aurait dû cesser, car son objectif avait été atteint, mais au même moment les armées des quatre provinces du sud¹⁵⁹ s'étaient regroupées sous la bannière de Maeve pour le pillage de l'Ulster, et Cuchulain restait le seul gardien du pays. Maeve rompit le pacte et elle perdit à nouveau des guerriers par groupes de vingt à la fois, et Cuchulain eut fort à faire pour se défendre. Un épisode singulier relatant son combat contre Morrigan est ensuite rapporté. Une jeune femme vêtue d'un manteau aux nombreuses couleurs vint voir Cuchulain, lui disant qu'elle était fille de roi, attirée par les récits de ses exploits impressionnants, et qu'elle était venue pour lui offrir son amour. Cuchulain lui répondit de façon impolie qu'il était épuisé et harcelé par la guerre et qu'il n'était pas d'humeur à se préoccuper d'une femme. « Cela sera difficile pour toi », répondit alors la jeune femme, « lorsque tu auras à faire à ces hommes, et je serais à tes pieds telle l'anguille au fond du gué. » Elle disparut de sa vue avec son char et il ne vit plus qu'un corbeau posé sur la branche d'un arbre, il sut alors qu'il avait parlé à Morrigan.

¹⁵⁹ Il y avait cinq provinces dans l'ancienne Irlande, le territoire du Haut Roi situé dans le Meath et le Westmeath étant reconnu comme une province à part entière.

Le combat contre Loch

Le champion suivant que Maev envoya fut Loch, fils de Mofebis. Pour rencontrer ce héros, dit-on, Cuchulain dut teindre son menton avec du jus de mûre afin de simuler la présence d'une barbe, de peur que Loch ne dédaigna un combat contre un jeune garçon. Ils se battirent alors dans le gué, et Morrigan vint le voir déguisée en une génisse blanche aux oreilles rouges, mais Cuchulain creva son œil en lui jetant sa lance. Elle vint ensuite en remontant la rivière sous la forme d'une anguille noire pour s'enrouler autour de ses jambes, et avant qu'il ne se débarrasse d'elle, Loch le blessa. Elle attaqua ensuite Cuchulain en prenant l'apparence d'un loup gris et il fut à nouveau blessé par Loch avant de réussir à la mater. C'est alors que sa frénésie meurtrière s'empara de lui et il lança la Gae Bolg contre Loch, fendant son cœur en deux. « Souffre que je me lève », dit Loch, « afin que mon visage puisse tomber de ton côté du gué, et non en arrière vers les hommes d'Erin. » « C'est une requête de guerrier que tu demandes », répondit Cuchulain, « et elle est accordée ». Ainsi mourut Loch ; un grand accablement, dit-on, tomba sur Cuchulain, car il était épuisé par les combats continuels, durement blessé, et il n'avait pas dormi depuis le début de l'invasion à part en s'appuyant parfois sur sa lance ; il envoya le conducteur de son char, Laeg, pour voir s'il pouvait rassembler les hommes de l'Ulster afin qu'ils viennent enfin à son secours.

Lug le Protecteur

Alors que Cuchulain s'étendait le soir sur le tertre funéraire de Lerga, en proie à la mélancolie et au découragement, regardant les feux de camp de la vaste armée installée pour le défaire ainsi que les lueurs des innombrables lances, il vit, traversant les rangs adverses, un grand et beau guerrier qui avançait impétueusement à grandes enjambées. Aucun des soldats auprès desquels ils passaient ne tournèrent la tête pour le regarder ou ne semblèrent le voir. Il portait une tunique de soie aux broderies d'or et un manteau vert attaché par une broche en argent ; dans une main il tenait un bouclier noir aux pourtours d'argent et dans l'autre deux lances. L'inconnu s'approcha de Cuchulain, il lui parla avec gentillesse et ménagement à propos sa longue épreuve, de son manque de sommeil et de ses blessures douloureuses, et dit finalement :

« Dors maintenant, Cuchulain, près de la tombe de Lerga ; dors et reste en sommeil trois jours durant ; je prendrai ta place pendant ce temps pour défendre le gué contre l'armée de Maev. » Cuchulain sombra alors dans une transe et un

sommeil profonds, et l'inconnu appliqua sur ses blessures des baumes de guérison aux pouvoirs magiques afin qu'il puisse se réveiller frais et dispos. Pendant le temps où Cuchulain dormait, l'étranger tint le gué contre l'armée. Cuchulain savait qu'il s'agissait de Lug, son père, qui était venu du peuple de Dana pour aider son fils en cet instant de mélancolie et de désespoir.

Le sacrifice de la troupe des enfants

Les hommes de l'Ulster restaient cependant toujours sans forces. Il y avait à Emain Macha un groupe de trois fois cinquante garçons, les fils de tous les chefs de provinces, qui étaient en ce lieu pour apprendre le maniement des armes et les nobles manières. Ils ne souffraient pas de la malédiction de Macha, car elle ne concernait que ceux qui avaient atteint l'âge d'homme. Mais lorsqu'ils entendirent dans quelle situation douloureuse se trouvait Cuchulain, leur camarade de jeu, il y avait encore peu, ils revêtirent leurs armures légères, prirent leurs armes et partirent pour l'honneur de l'Ulster sous le commandement de Follaman, le jeune fils de Conor, afin d'aider Cuchulain. Follaman jura qu'il ne reviendrait pas à Emain sans le diadème d'Ailill en guise de trophée. Trois fois, ils se lancèrent contre l'armée de Maev et trois fois leur propre nombre tomba devant eux, mais ils furent finalement submergés et tués, aucun n'en réchappant vivant.

Le carnage de Murthemne

Ceci se déroula pendant le sommeil de Cuchulain et lorsqu'il se réveilla, frais et dispos, et qu'il apprit ce qui s'était passé, sa frénésie s'empara de lui, il bondit dans son char de guerre et tourna encore et encore autour de l'armée de Maev. Le char laboura la terre jusqu'à ce que les ornières soient comme les remparts d'une forteresse, et les lames attachées à ses roues tranchèrent et lacérèrent les corps de nombreux guerriers qui s'empilèrent tel un mur tout autour du camp. Alors que Cuchulain vociférait de rage, les démons, les gobelins et les créatures sauvages de l'Erin hurlèrent en réponse, si bien que l'armée, avec terreur et vacarme, s'éparpilla dans le plus grand désordre et reflua çà et là ; beaucoup périrent en s'entretenant et beaucoup moururent d'horreur et de peur. Ce fut le grand carnage, appelé carnage de Murthemne, que Cuchulain accomplit pour venger la troupe des enfants d'Emain ; six vingtaines et dix princes de l'armée de Maev furent alors tués. On dit que Lug Mac Ethlinn combattit aux côtés de son fils.

Le Clan Calatin

Les hommes d'Erin décidèrent ensuite d'envoyer le Clan Calatin¹⁶⁰ en combat singulier contre Cuchulain. Calatin était un enchanteur et il formait avec ses sept et vingt fils un être unique, les fils étant les organes de leur père, et quoi que fasse l'un d'entre eux, ils le faisaient tous. Ils étaient tous venimeux, si bien que toute arme dont l'un d'entre eux se servait tuait en neuf jours celui qui subissait ne serait-ce qu'une éraflure. Lorsque cette créature multiforme rencontra Cuchulain, chacune de ses mains lança violemment en même temps une lance, mais Cuchulain para les vingt-huit lances avec son bouclier et aucune d'entre elles ne versa son sang. Il dégaina alors son épée pour élaguer les lances qui se hérissaient sur son bouclier, mais alors qu'il le faisait, le Clan Calatin se rua sur lui et le jeta au sol, écrasant sauvagement son visage dans le gravier. Cuchulain poussa un grand cri de détresse face à ce combat inégal, et l'un des exilés d'Ulster, Fiacha fils de Firaba, qui était dans l'armée de Maev et qui assistait au combat, ne put supporter de voir la situation désespérée dans laquelle se trouvait le champion. Il tira son épée et trancha d'un coup les vingt et huit mains qui broyaient le visage de Cuchulain dans les gravillons du gué. Cuchulain se redressa alors et tailla en pièces le Clan Calatin, afin qu'aucun ne puisse survivre pour raconter à Maev ce que Fiacha avait fait, sinon elle aurait passé celui-ci par le fil de l'épée ainsi que ses trois fois cent suivants.

Ferdia entre en lice

Cuchulain était désormais venu à bout des plus formidables guerriers de Maev. Il ne restait plus que le plus puissant d'entre eux après Fergus, Ferdia fils de Daman. Comme Ferdia était un vieil ami et un condisciple de Cuchulain, il n'était jamais venu le combattre ; mais Maev le supplia d'y aller, et il ne voulut pas. Elle lui offrit alors sa fille, Findabair aux Blonds Sourcils, comme épouse, s'il acceptait d'affronter Cuchulain au gué, mais il ne voulut pas. Elle le menaça finalement d'ordonner aux poètes et aux satiristes d'Erin de composer des vers pour le couvrir d'une grande honte. Il accepta de se battre, plein de colère et de peine, et il demanda à son conducteur de char d'être prêt pour le combat du lendemain. Il y eut alors de la mélancolie parmi ses gens lorsqu'ils apprirent la

¹⁶⁰ « Clan » signifie en gaélique « enfants » ou « progéniture ». Clan Calatin signifie donc les fils de Calatin.

nouvelle, car ils savaient que si Cuchulain et leur maître se rencontraient, l'un d'entre eux ne reviendrait pas vivant.

Ferdia se dirigea vers le gué de tôt matin, il y déposa les garnitures et les parures de son char et dormit jusqu'à l'arrivée de Cuchulain. La pleine clarté du jour n'était pas encore là que le conducteur de Ferdia entendit le tonnerre du char de guerre de Cuchulain approchant. Il réveilla alors son maître, et les deux amis se firent face de part et d'autre du gué. Une fois qu'ils se furent salués, Cuchulain dit : « Ce n'est pas toi, ô Ferdia, qui aurait dû venir me combattre. Lorsque nous étions avec Skatha, n'allions-nous pas côte à côte dans chaque bataille, au travers de chaque bois et de chaque désert ? N'étions-nous pas compagnons de cœur, camarades, à chaque fête et à chaque rassemblement ? Ne partageons-nous pas un même lit et un même sommeil profond ? » Mais Ferdia répliqua : « Ô Cuchulain, toi aux merveilleux exploits, bien que nous ayons étudié la poésie et la science ensemble, et bien que je t'ai écouté réciter nos faits d'amitié, c'est pourtant mon bras qui te blessera. Je t'adjure de ne pas évoquer notre camaraderie, ô Molosse de l'Ulster ; cela ne t'avantagera pas, cela ne t'avantagera pas. »

Ils débattirent alors des armes avec lesquelles ils devraient commencer le combat. Ferdia rappela à Cuchulain l'art de lancer les courts javelots qu'ils avaient appris de Skatha, et ils convinrent alors de commencer avec ceux-ci. Avançant et reculant au travers du gué, ils firent vrombir les javelots tels des abeilles un jour d'été, mais lorsque le midi arriva, aucune arme n'avait pénétré la défense des deux champions. Ils prirent alors les lourdes lances de jet, et le sang commença à couler, car chaque champion blessait l'autre au fur et à mesure. Finalement, le jour tira à sa fin. « Cessons maintenant », dit Ferdia, et Cuchulain accepta. Chacun donna alors ses armes à son conducteur de char, et les amis s'étreignirent et s'embrassèrent trois fois, puis ils partirent se reposer. Leurs chevaux étaient dans le même enclos, leurs conducteurs se réchauffaient auprès du même feu, et les héros s'envoyèrent mutuellement de la nourriture, de la boisson et des herbes soignantes pour leurs blessures.

Ils se retrouvèrent le jour suivant au gué et cette fois, comme Ferdia avait eu le choix des armes la veille, il demanda à Cuchulain de décider à son tour¹⁶¹.

¹⁶¹ En parallèle avec beaucoup de sauvagerie et de barbarie, le lecteur sera frappé par les idéaux de courtoisie et de douceur qui apparaissent fréquemment dans cette épopée irlandaise du *Táin*. On doit rappeler, comme le souligne M. A. Leahy dans ses *Romans héroïques d'Irlande*, que la légende du raid de Cooley date, tout au plus, d'un siècle plus tôt que tous les autres romans de chevalerie gallois ou continentaux connus. On la trouve dans le *Livre de Leinster*, un manuscrit du douzième siècle, aussi bien que dans d'autres sources, et elle était considérée indubitablement comme bien antérieure à la date de sa retranscription. « L'ensemble de la légende », dit M.

Cuchulain choisit alors les lourdes lances à large lame pour le combat rapproché, et ils luttèrent avec celles-ci depuis les chars jusqu'à ce que le soleil fût couché. Les conducteurs et les chevaux étaient las, et le corps de chaque héros recouvert de blessures. Ils abandonnèrent finalement et jetèrent leurs armes. Ils s'embrasèrent comme la veille, et comme la veille ils partagèrent toute chose le soir et dormirent paisiblement jusqu'au matin.

Lorsque vint le troisième jour du combat, Ferdia avait un regard mauvais et hautain, et Cuchulain lui reprocha de venir se battre pour le gain d'une belle jeune fille malgré son amitié, même s'il s'agissait de Findabair que Maev avait offerte à chaque champion et à Cuchulain lui-même, si le gué pouvait être gagné de cette façon ; mais Ferdia répondit : « Noble Molosse, si je n'étais venu t'affronter alors qu'on me l'ordonnait, mon honneur en pâtirait, et il y aurait grande honte sur moi à Rathcrogan. » C'était maintenant au tour de Ferdia de choisir les armes et ils se saisirent alors de leurs lourdes épées forgées. Bien qu'ils se soient arraché mutuellement de grands lambeaux de chair sur les cuisses et les épaules, aucun ne prit l'avantage sur l'autre et la nuit arrêta finalement le combat. Ils se séparèrent cette fois dans la pesanteur et la mélancolie, il n'y eut pas d'échanges d'actes amicaux, et leurs conducteurs et chevaux dormirent à part. La passion des guerriers s'était maintenant transformée en une lugubre sévérité.

La mort de Ferdia

Au quatrième matin, Ferdia sut que le combat finirait en ce jour et il s'équipa avec une attention toute particulière. Une tunique composée de bandes de soie bordées de paillettes dorées était à même sa peau, et un tablier de cuir marron recouvrait la tunique. Il posa une pierre plate, large comme une pierre de meule, sur son ventre et revêtit par dessus un épais et solide tablier en fer, car il craignait que Cuchulain n'utilise la Gae Bolg en ce jour. Il coiffa sa tête avec le heaume portant ses armoiries, constellé de pierreries et incrusté d'émaux. Il ceignit son épée à la garde d'or et empoigna de la main gauche son large bouclier aux cinquante protubérances en bronze. Il se tint ainsi au bord du gué et comme il attendait, il prit ses armes au hasard, les attrapa encore et encore, et fit de nombreuses prouesses, jouant avec ses armes formidables tel un jongleur qui joue avec des pommes ; Cuchulain, le regardant, dit à Laeg son conducteur : « Si je touche terre aujourd'hui, blâme-moi, raille-moi et pique-moi à propos de ma

Leahy, « se tient au tout début de la littérature de l'Europe moderne. »

bravoure. Et si je me bats bien, glorifie-moi et encourage-moi, car j'aurai besoin de toute ma vaillance. »

« Ô Ferdia », dit Cuchulain lorsqu'ils se retrouvèrent, « quelles seront nos armes aujourd'hui ? » « C'est à toi de choisir en ce jour », répondit Ferdia. « Alors, ce sera n'importe laquelle », dit Cuchulain. Ferdia baissa les yeux en entendant cela, mais il répondit : « Qu'il en soit ainsi », et le combat commença. Ils se battirent avec des lances jusqu'au milieu de la journée, et aucun ne réussit à prendre l'avantage sur l'autre. Alors, Cuchulain tira son épée et essaya de toucher Ferdia par dessus le rebord de son bouclier ; mais le géant Firbolg le repoussa. Trois fois, Cuchulain bondit haut dans les airs, cherchant à frapper Ferdia par dessus son bouclier, mais à chaque fois qu'il redescendait, Ferdia paraît à l'aide de son bouclier et le rejetait comme un petit enfant dans le gué. Laeg le raillait, criant : « Il te repousse comme une rivière rejette son écume, il t'écrase comme une pierre de meule qui broie le grain en farine ; toi, l'elfe n'est pas digne de t'appeler guerrier. »

La frénésie s'empara alors de Cuchulain, il se dilata comme un géant jusqu'à ce qu'il dépasse Ferdia en taille, et la lumière du héros flamboya autour de sa tête. Les deux champions s'enchevêtrèrent dans un corps à corps, tournoyant et trépignant, tandis que les démons, les gobelins et les créatures sinistres des vallons hurlaient au fracas métallique de leurs épées s'entrechoquant, et que les eaux du gué reculaient de terreur devant eux, si bien que pour un temps, ils combattirent sur la terre ferme au milieu du lit de la rivière. Ferdia surprit un instant Cuchulain en train d'abaisser sa garde, il le frappa avec le tranchant de sa lame qui s'enfonça profondément dans sa chair et toute la rivière devint ainsi rouge de son sang. Il le harcela alors sans répit, le frappant et le poussant brutalement, à tel point que Cuchulain ne put plus supporter son assaut bien longtemps, et il cria à Laeg de lui apporter la Gae Bolg. Lorsque Ferdia entendit ceci, il abaissa son bouclier pour se protéger des coups venant de par le bas, et la lance de Cuchulain passa au dessus du rebord du bouclier, traversa la cuirasse et vint se ficher dans son torse. Ferdia releva à nouveau son bouclier, mais au même moment Cuchulain saisit la Gae Bolg entre ses orteils, il la lança en direction de Ferdia, elle transperça le tablier en fer, fendit la pierre de meule qui le protégeait en trois morceaux, et elle entra si profondément dans son corps que chaque fissure et chaque lézarde se remplirent des picots de la lance. « C'est assez de cela », cria Ferdia, « je meurs. C'est un sort funeste que je tombe par ton bras, ô Cuchulain. » Cuchulain le saisit alors qu'il s'effondrait et traversa le gué vers le nord en le portant, afin qu'il puisse mourir sur la berge opposé, et non sur celle des hommes de l'Ulster. Il le déposa à terre et un malaise s'empara de Cuchulain.

Il était en train de défaillir lorsque Laeg cria : « Relève toi, Cuchulain, car l'armée d'Erin va bientôt être sur nous. Il n'y aura plus de combats singuliers maintenant que Ferdia est tombé. » Mais Cuchulain répondit : « Pourquoi devrais-je me relever, ô mon servent, maintenant qu'il repose ici, tombé de mes mains ? » et il s'évanouit comme mort. L'armée de Maev, avec tumulte et réjouissances, lançant les armes en l'air et vociférant des chants de guerre, franchit alors la frontière et pénétra en Ulster.

Mais avant de quitter le gué, les guerriers de Maev prirent le corps de Ferdia, l'enterrèrent, bâtirent un tertre au dessus de lui et installèrent une pierre tombale avec son nom et son lignage inscrits en ogham. De l'Ulster vinrent alors plusieurs amis de Cuchulain qui l'emportèrent à Murthemne, où ils le baignèrent et lavèrent ses blessures dans un cours d'eau, et ses parents parmi le peuple de Dana jetèrent des herbes magiques dans la rivière pour le guérir. Il se reposa alors en ce lieu pendant de nombreux jours, affaibli et choqué.

L'éveil de l'Ulster

Sualtam, le père de Cuchulain, avait pris le cheval de son fils, le Gris de Macha, et chevauché pour voir s'il ne pourrait réveiller par n'importe quel moyen les hommes d'Ulster afin qu'ils puissent défendre la province. Et il s'en alla, criant en tous lieux : « Les hommes d'Ulster sont en train d'être tués, les femmes emmenées captives, les troupeaux volés ! » Les hommes le fixaient d'un air hagard, ne comprenant pas de quoi il parlait. Il arriva finalement en Emain, où étaient le druide Cathbad, le roi Conor ainsi que tous les nobles et tous les seigneurs. Sualtam leur cria avec vigueur : « Les hommes d'Ulster sont en train d'être tués, les femmes emmenées captives, les troupeaux volés ; et Cuchulain tient seul la frontière de l'Ulster contre les quatre provinces d'Erin. Levez-vous et défendez-vous ! » Mais Cathbad répondit seulement : « La mort est le lot de celui qui dérange ainsi le roi » ; et Conor ajouta : « Ce que dit cet homme est vrai » ; et les seigneurs de l'Ulster remuèrent la tête et murmurèrent : « En effet, cela est vrai. »

Alors Sualtam, pris de colère, retourna auprès de son cheval. Il était sur le point de partir lorsque le Gris s'élança si brusquement que le cou de Sualtam heurta le bord aiguisé du bouclier qu'il avait attaché dans son dos. Sa tête fut tranchée, et elle roula sur le sol. Celle-ci continua pourtant à vociférer son message en tombant, et finalement Conor ordonna de la mettre sur une colonne afin qu'il puisse se reposer. Mais la tête continua à crier et à les exhorter, et la vérité commença enfin à percer dans l'esprit embrumé du roi. Les yeux éteints des guerriers commencèrent à briller et le sortilège lié à la malédiction de Macha

quitta progressivement leurs esprits et leurs corps. Alors Conor se leva et prêta un terrible serment, en disant « les cieux sont au-dessus de nous, la terre est sous nos pieds et la mer nous entoure ; et pour sûr, à moins que les cieux ne tombent sur nous, que la terre ne s'entrouvre pour nous engloutir et que la mer ne submerge la terre, je ramènerai chaque femme dans son foyer et chaque vache dans son étable¹⁶². » Son druide affirma que le moment était propice, et le roi ordonna à ses messagers d'aller aux quatre coins de l'Ulster pour que les guerriers prennent les armes. Il désigna les noms de guerriers morts depuis longtemps aussi bien que ceux de soldats vivants, car la brume de la malédiction était encore présente dans son esprit.

Maintenant que la malédiction les avait quitté, les hommes d'Ulster se rassemblèrent joyeusement pour prendre les armes. Chacun faisait tinter les lances et les épées, ajustait les armures et harnachait les chars de guerre pour le soulèvement de la province. Une armée vint du sud d'Emain sous les ordres du roi Conor et de Keltchar, fils d'Uthecar Peau de Corne, et une autre vint de l'ouest le long de la piste de l'armée de Maev. L'armée de Conor tomba sur huit vingtaines d'hommes d'Erin, à Meath, qui transportaient un grand butin de femmes captives. Ils tuèrent chaque homme des huit vingtaines et sauvèrent les femmes. Maev et son armée firent alors demi-tour vers le Connacht, et lorsqu'ils atteignirent Slemon Midi, la colline de Slane, dans le Meath, les troupes de l'Ulster se rejoignirent et se préparèrent à la bataille. Maev envoya son messager Mac Roth pour aller épier l'armée d'Ulster sur la plaine de Garach et pour qu'il lui fasse un rapport. Mac Roth revint avec une description terrifiante de ce qu'il avait vu. Quand il avait jeté un premier coup d'œil, il avait vu la plaine recouverte de cerfs et d'autres bêtes sauvages. Ceux-ci, expliqua Fergus, avaient été chassés des forêts par la progression de l'armée des hommes d'Ulster. Lorsque Mac Roth avait regardé une deuxième fois, il avait vu un brouillard qui emplissait les vallées, les sommets des collines surmontant celles-ci telles des îles. Le tonnerre et des éclairs de lumière sortaient du brouillard, ainsi qu'un vent qui l'avait presque jeté à terre. « Qu'est-ce ? » demanda Maev, et Fergus lui dit que le brouillard était le souffle profond des guerriers en marche, que la lumière était l'éclat de leurs yeux, que le tonnerre était le fracas métallique de leurs chars de guerre et l'entrechoquement de leurs armes alors qu'ils allaient au combat. « Nous avons des guerriers prêts à les recevoir », dit alors Maev. « Vous en aurez besoin », répondit Fergus, « car dans toute l'Irlande, que nenni, dans tout le monde occidental, de la Grèce et de la Scythie

¹⁶² Un autre exemple de la survivance du serment prêté à Alexandre le Grand par les émissaires celtes.

jusqu'à la Tour de Bregon et aux îles de Gades, personne ne peut affronter le courroux des hommes de l'Ulster.»

Un long passage décrit alors l'apparence et l'équipement de chaque chef de l'Ulster.

La bataille de Garach

La bataille se déroula sur la plaine de Garach, dans le comté de Meath. Fergus mania son épée à deux mains, celle qu'il fit tournoyer, dit-on, en créant des cercles de la taille d'un arc-en-ciel dans la mêlée, balayant ainsi des rangs entiers d'hommes de l'Ulster à chaque passage¹⁶³. La farouche Maev, quant à elle, chargea trois fois au cœur de l'ennemi.

Fergus rencontra le roi Conor, et le frappa sur son bouclier aux rebords en or, mais Cormac, le fils du roi, le supplia d'épargner la vie de son père. Fergus se tourna alors vers Conall aux Victoires. «Tu es trop en colère», dit Conall, «contre ton peuple et ta race pour agir ainsi de façon gracieuse¹⁶⁴.» Fergus repartit alors tuer les hommes d'Ulster, mais dans sa frénésie belliqueuse il frappa les collines avec son épée arc-en-ciel, et trancha le sommet des trois collines *Maela* de Meath, si bien qu'elles furent aplaties (*mael*, «au sommet plat»), et le sont encore de nos jours.

Cuchulain, dans sa stupeur, entendit le fracas des coups de Fergus et, revenant lentement à lui, il demanda à Laeg ce que cela signifiait. «C'est l'épée de Fergus», répondit Laeg. Alors il bondit et son corps se dilata à un tel point que les bandages et les pansements qui étaient sur son corps s'envolèrent. Il prit ses armes et se rua à la bataille où il retrouva Fergus. «Viens ici, Fergus», cria-t-il, «je te laverai comme l'écume d'une vague, je te poursuivrai comme la queue poursuit le chat, je te frapperai comme une mère corrige son enfant.» «Qui me parle ainsi?» rugit Fergus. «Cuchulain Mac Sualtam; et maintenant, me fuiras-tu comme tu en as fait le serment?»

«Je l'ai promis», répondit Fergus. Ils quittèrent alors la bataille, emmenant avec eux les hommes de Leinster et ceux de Munster, laissant Maev et ses sept fils ainsi que l'armée du Connacht seuls.

Ce fut à la mi-journée que Cuchulain rejoignit le combat; lorsque le soleil du soir brilla à travers les feuilles des arbres, il ne restait de son char de guerre que

¹⁶³ L'épée de Fergus était une arme féérique appelée *Caladcholg* (la Tapageuse), un nom dont la très célèbre «Excalibur» d'Arthur est une transformation latinisée.

¹⁶⁴ La référence renvoie à Deirdre.

deux roues et une poignée d'éclats métalliques, et l'armée du Connacht était en pleine déroute vers la frontière. Cuchulain rattrapa Maev, qui était tapie sous son char, et elle lui demanda grâce. « Je ne voudrais pas tuer une femme », répondit Cuchulain, et il la protégea jusqu'à ce qu'elle ait traversé la rivière Shannon à Athlone.

Le combat des taureaux

Le taureau brun de Cooley, que Maev avait envoyé dans le Connacht par un chemin détourné, rencontra sur la plaine d'Aei le taureau aux cornes blanches d'Ailill, et les deux bêtes se battirent ; mais le taureau brun tua rapidement l'autre, et dispersa ses restes à travers le pays si bien que les morceaux furent éparpillés de Rathcroghan à Tara ; il courut alors follement jusqu'à en tomber mort, mugissant et vomissant du sang noir, à la crête du Taureau entre l'Ulster et Iveagh. Ailill et Maev firent la paix avec l'Ulster pendant sept ans et les hommes d'Ulster rentrèrent chez eux à Emain Macha tout auréolés de gloire.

Ainsi s'achève le *Tain Bo Cuailgne*, ou vol du bétail de Cooley, qui fut retranscrit dans le « Livre de Leinster » en l'an 1150 par la main de Finn Mac Gorman, évêque de Kildare. On peut y lire à la fin : « Bénis soient ceux qui réciteront fidèlement ce *Tain* tel qu'il est ici, et qui ne le transmettront sous aucune autre forme ».

Cuchulain au Pays des Fées

L'un des plus étranges contes de la légende celte nous raconte maintenant comment Cuchulain, alors qu'il s'était endormi après une chasse, adossé à une pierre tombale, eut une vision de deux femmes danéennes qui venaient à lui armées de bâtons et qui le battirent alternativement jusqu'à ce qu'il soit presque mort, et comment il ne put lever une main pour se défendre. Le jour suivant, et pendant l'année qui suivit, il souffrit d'une douloureuse maladie que personne ne put soigner.

Alors vint un homme que personne ne connaissait et qui dit à Cuchulain de retourner à la pierre tombale auprès de laquelle il avait eu la vision, afin qu'il puisse découvrir ce qu'il pourrait faire pour hâter sa guérison. Il y trouva une Danéenne dans un manteau vert, une de celle qui l'avait châtié, qui lui dit que Fand, la Perle de Beauté, épouse de Mananan le dieu de la mer, avait jeté son dévolu sur lui ; elle était en inimitié avec son époux Mananan ; son royaume était assiégé par trois rois démons contre lesquels l'aide de Cuchulain était deman-

dée et en récompense Fand lui donnerait son amour. Il envoya alors Laeg, son conducteur de char, afin que celui-ci lui rende compte de la situation de Fand. Laeg s'en alla au Pays des Fées, qui reposait sous un lac qu'il traversa dans un bateau magique en bronze, puis il s'en revint pour témoigner de l'exceptionnelle beauté de Fand ainsi que des nombreuses merveilles du royaume ; Cuchulain s'y rendit alors à son tour. Il se battit dans un épais brouillard contre des démons ressemblant aux vagues de la mer — nous devons sans aucun doute comprendre qu'ils faisaient partie du peuple de l'époux en colère, Mananan. Il resta ensuite aux côtés de Fand pendant un mois, savourant tous les délices du Pays des Fées, puis il lui dit au revoir et fixa un rendez-vous amoureux sur terre, à la Plage de l'If, où elle le retrouva.

Fand, Emer, et Cuchulain

Emer apprit cependant l'existence du rendez-vous ; et bien qu'elle ne fût d'ordinaire pas incommodée par les nombreuses infidélités de Cuchulain, elle vint en cette occasion avec cinquante de ses suivantes armées de poignards tranchants afin de tuer Fand. Cuchulain et Fand aperçurent les chars de loin, ainsi que les femmes courroucées et armées, portant des fermoirs en or qui étincelaient sur leurs poitrines. Il se prépara à protéger sa maîtresse. Cuchulain adressa à Emer un curieux poème, décrivant la beauté, l'habileté et les pouvoirs magiques de Fand. « Il n'y a rien de ce que l'esprit peut souhaiter qu'elle n'ait pas. » Emer répliqua : « En vérité, la dame à laquelle tu es attaché ne me semble en aucune manière meilleure que je ne le suis, mais ce qui est nouveau a le goût du miel alors que ce qui est connu reste aigre ; tu as toute la sagesse du temps, Cuchulain. Nous avons vécu ensemble une fois en tout honneur, et nous demeurerions encore ensemble, si je pouvais trouver grâce à tes yeux. » « Par ma foi, c'est le cas », dit Cuchulain, « et cela le restera aussi longtemps que je vivrai. »

« Abandonne-moi », dit alors Fand. Mais Emer répondit : « Nenni, il est plus convenable que je sois la délaissée. » « Non point », rétorqua Fand ; « c'est à moi de partir. » Elle ressentit alors une forte envie de se lamenter, mais, en son for intérieur, son âme resta forte, car c'était une honte d'être délaissée et de devoir rentrer immédiatement dans son foyer ; en outre, l'amour puissant qu'elle vouait à Cuchulain bouillonnait en elle¹⁶⁵. »

Mais Mananan, le fils de la mer, connaissait son chagrin et sa honte. Il vint à sa rescousse, personne ne le voyant à part Fand, et celle-ci lui souhaite la bienvenue

¹⁶⁵ Traduction de Sir A. Leahy dans son ouvrage *Romans héroïques d'Irlande*, vol.1.

par un chant mystique. « Reviendras-tu avec moi ? » demanda Mananan, « ou resteras-tu avec Cuchulain ? » « En vérité », répondit Fand, « personne de vous deux n'est plus bon ou plus noble que l'autre, mais j'irai avec toi, Mananan, car tu n'as aucune autre compagne de ta valeur, alors que Cuchulain a Emer. »

Elle partit alors avec Mananan. Cuchulain, qui ne voyait pas le dieu, demanda à Laeg ce qui se passait. « Fand », répondit-il, « s'en va avec le fils de la mer, car elle n'était pas agréable à tes yeux. »

Alors, Cuchulain bondit dans les airs et s'enfuit de ce lieu. Il resta couché pendant longtemps, refusant nourriture et boisson, jusqu'à ce que les druides lui fassent finalement perdre la mémoire ; Mananan, dit-on, fit alors passer sa cape entre Cuchulain et Fand afin qu'ils ne puissent plus se rencontrer de toute l'éternité¹⁶⁶.

La vengeance de Maev

Bien que Maev avait fait la paix avec l'Ulster après la bataille de Garech, elle souhaitait fortement la mort de Cuchulain pour toute la honte et les pertes qu'il avait fait subir à sa province ainsi qu'à elle-même. Maev chercha alors comment elle pourrait prendre sa revanche sur lui.

L'épouse de l'enchanteur Calatin, que Cuchulain avait tué au gué, donna naissance après la mort de son mari à six enfants, trois fils et trois filles. Ils étaient difformes, hideux, venimeux et nés pour le mal ; Maev, apprenant ceci, les envoya étudier les arts de la magie non seulement en Irlande, mais aussi en Alba ; ils partirent même aussi loin que Babylone pour chercher la connaissance secrète. Ils revinrent puissants dans leur art et elle les lâcha contre Cuchulain.

Cuchulain et Blaid

En plus du Clan Calatin, Cuchulain avait également d'autres ennemis, à savoir Erc, le roi d'Irlande, fils de Cairpre, que Cuchulain avait tué au combat, et Lewy fils de Curoi, roi de Munster¹⁶⁷. L'épouse de ce dernier, Blaid, avait jeté son dévolu sur Cuchulain et l'avait supplié de venir l'enlever à la forteresse de Curoi. Pour attaquer la place forte, il devait attendre le moment où il verrait le cours d'eau qui s'en échappait devenir blanc. Cuchulain et ses hommes atten-

¹⁶⁶ La cape de Mananan représente la mer — ici, dans son pouvoir de séparation et de rupture.

¹⁶⁷ Ce Curoi apparaît dans divers contes du Cycle ultonien avec des caractéristiques qui montrent qu'il n'était pas un roi mortel, mais une déité locale.

daient ainsi dans un bois tout proche que Blanid choisisse le moment propice. Elle versa soudain dans le courant le lait de trois vaches. Cuchulain attaqua alors la demeure en la prenant par surprise, il tua Curoi et enleva son épouse. Mais Fercartna, le barde de Curoi, partit avec eux et se fit discret jusqu'au moment où, se trouvant à côté de Blanid alors qu'elle se tenait près du bord de la Falaise de l'Ours, il l'enveloppa de ses bras et se jeta avec elle du haut de la falaise. Ce fut ainsi qu'ils périrent et que Curoi fut vengé de son épouse.

Maev, à l'aide de messages secrets, de sarcasmes et d'exhortations suscita la colère des ennemis de Cuchulain, et ceux-ci attendirent que la malédiction de Macha pèse à nouveau de tout son poids sur les hommes de l'Ulster. Ils rassemblèrent alors une armée et marchèrent vers la plaine de Murthemne.

La folie de Cuchulain

Les enfants de Calatin insinuèrent d'abord dans l'esprit de Cuchulain l'horreur et l'accablement. À partir des chardons à capuche, des vesses de loup et des feuilles voltigeant dans la forêt, ils simulèrent des bataillons armés marchant contre Murthemne, et Cuchulain crut voir de chaque côté s'élever la fumée des habitations en flamme. Il combattit pendant deux jours des fantômes jusqu'à en tomber malade d'épuisement. Cathbad et les hommes d'Ulster le persuadèrent alors de se retirer dans un vallon solitaire où cinquante des princesses d'Ulster parmi lesquelles se trouvait Niam, épouse de son ami loyal Conall aux Victoires, le surveillèrent. Niam lui promit, qu'il ne quitterait pas le lieu dans lequel il se reposait tant qu'elle ne l'aurait pas décidé.

Mais les enfants de Calatin emplirent à nouveau le pays avec des illusions suggérant la guerre ; fumées et départs de feu, cris sauvages et hurlements, bavardages et rires des gobelins, barrissement des cors et des trompettes, étaient tous transportés par les vents. Bave, la fille de Calatin, alla dans le vallon en prenant la forme d'une servante de Niam et fit signe de la main à cette dernière. Elle l'entraîna au loin dans les bois où elle lui jeta un sort d'égarement, afin de la perdre pour qu'elle ne puisse plus retrouver le chemin du retour. Bave vint alors voir Cuchulain sous l'apparence de Niam et le supplia de sauver l'Ulster des armées qui harcelaient le pays. Morrigan vint sous la forme d'un grand corbeau auprès de Cuchulain qui était assis à côté de Bave, et coassa à propos de la guerre et du carnage. Cuchulain se redressa alors et demanda à Laeg de préparer son char. Mais lorsque Laeg chercha le Gris de Macha pour l'harnacher, le cheval s'éloigna de lui et résista, et ce fut seulement avec grande difficulté que Laeg put l'attacher

au char, tandis que de grandes larmes de sang sombre ruisselaient sur les joues du cheval.

Cuchulain, s'étant emparé de ses armes, partit alors en avant ; des formes et des sons effroyables l'assaillaient de tout côté et embrumaient son esprit, il crut voir une grande fumée, illuminée par les éclats d'une flamme rouge, sur les remparts d'Emain Macha, et il pensa voir le corps d'Emer précipité par dessus. Mais lorsqu'il arriva à sa demeure de Murthemne, Emer était en vie et le supplia de laisser seuls les fantômes, mais il ne voulut pas l'écouter et lui fit ses adieux. Il fit aussi ses adieux à sa mère Dectera qui lui donna à boire un gobelet de vin, mais alors qu'il buvait, le vin se changea en sang et il s'enfuit en disant : « La fin de ma vie est proche ; cette fois je ne reviendrai pas vivant de la bataille. » Dectera et Cathbad l'implorèrent d'attendre la venue de Conall des Victoires qui était en chemin, mais il ne voulut pas.

La lavandière du gué

Lorsqu'il arriva au gué situé sur la plaine d'Emania, il vit agenouillée près du courant ce qui semblait être une jeune fille, pleurant et gémissant, qui lavait un monceau de vêtements et d'armes de guerre ensanglantées dans le cours d'eau. Quand elle sortit de l'eau une chemise, ou un gilet, Cuchulain s'aperçut qu'il s'agissait de ses propres vêtements. Et alors qu'il traversait le gué, elle disparut de sa vue¹⁶⁸.

Le Clan Calatin

Alors, ayant pris congé de Conor et des femmes d'Emania, il se dirigea vers ses ennemis à Murthemne. Mais en chemin, il vit au bord de la route trois vieilles commères, chacune aveugle d'un œil, hideuses et misérables, et qui avaient fait un petit feu de bois sur lequel elles faisaient rôtir un chien mort attaché à une broche en bois de sorbier. Tandis que Cuchulain passait, elles lui proposèrent de rester pour se réchauffer et pour partager leur nourriture. « En vérité, je ne le ferai pas », dit-il. « Si nous avions un grand festin », répondirent-elles « tu serais prestement resté ; il n'est pas séant que le grand méprise le petit. » Alors Cuchulain, parce qu'il ne voulait pas paraître discourtois envers les miséreux, s'assit, il prit un morceau de rôti et le mangea. Mais la main avec laquelle il le tenait fut paralysée

¹⁶⁸ Cette apparition de la lavandière du gué est d'une occurrence fréquente dans la légende irlandaise.

si bien que ses forces récemment restaurées le quittèrent. Car c'était un *geis* pour Cuchulain d'approcher un foyer destiné à la cuisine et de prendre de la nourriture de celui-ci, et c'était aussi un *geis* pour lui de manger de son homonyme¹⁶⁹.

La mort de Cuchulain

Cuchulain rencontra l'armée de ses ennemis près de Slieve Fuad, au sud d'Armagh, et il se dirigea avec fureur à leur rencontre, utilisant contre eux la technique des champions appelée « prouesse du tonnerre », jusqu'à ce que la plaine soit jonchée de leurs morts. Un satiriste, dépêché par Lewy, s'approcha alors et lui demanda sa lance¹⁷⁰. « Prends-la donc », répondit Cuchulain, et il la lança avec tant de force qu'elle fila en ligne droite jusqu'à l'homme et tua neuf hommes sur son passage. « Un roi tombera par cette lance », dirent les enfants de Calatin à Lewy. Celui-ci s'en empara et la lança vers Cuchulain, mais il toucha si bien Laeg, le meilleur des conducteurs de char, que ses entrailles se répandirent sur les garnitures du char. Laeg fit ses adieux à son maître et mourut.

Un autre satiriste demanda alors la lance, et Cuchulain répondit : « Je ne suis pas tenu d'accepter plus d'une requête par jour. » Mais le satiriste rétorqua « j'insulterai donc l'Ulster pour ton manquement », et Cuchulain lui envoya la lance comme il l'avait fait précédemment. Lewy la saisit et, en la renvoyant, il toucha cette fois le Gris de Macha et le blessa mortellement. Cuchulain extirpa la lance du flanc du cheval, ils se dirent adieu, et le Gris galopa au loin avec la moitié du joug pendant à son encolure.

Cuchulain envoya pour la troisième fois la lance à un satiriste, et Lewy la ramassa à nouveau. Il la lança et toucha Cuchulain dont les entrailles tombèrent dans le char. Le cheval restant, Sainglend le Noir, se détacha et le laissa.

« J'irais volontiers jusqu'au bord de lac pour boire », dit Cuchulain, sentant sa fin venir, et ils acceptèrent de le laisser y aller une fois qu'il eut promis de leur revenir. Il rassembla alors ses entrailles dans son poitrail et partit sur le bord du lac ; il but, se baigna et revint ensuite pour mourir. Il y avait à proximité une pierre tombale qui se tenait à l'ouest du lac, il s'y rendit et il enroula sa ceinture autour de la pierre et de sa poitrine, afin qu'il puisse mourir en se tenant debout et non allongé ; son sang s'écoulait en un petit filet dans le lac, et une loutre sortit du lac pour le laper. L'armée se rassembla tout autour, mais craignait de l'approcher

¹⁶⁹ « Son homonyme » se réfère évidemment à l'histoire du molosse de Cullan.

¹⁷⁰ C'était une question d'honneur de ne rien refuser à un barde ; on dit qu'un roi a donné son œil lorsqu'on le lui demanda.

tant que la vie coulait encore en lui, car la lumière du héros brillait au-dessus de son front. Alors, le Gris de Macha arriva pour le protéger, éparpillant ses ennemis en mordant et en ruant. Un corbeau vint et s'installa sur son épaule.

Lorsque Lewy vit ceci, il s'approcha et rassembla du même côté les cheveux de Cuchulain au-dessus de ses épaules, et à l'aide de son épée, il le décapita ; l'épée glissa de la main de Cuchulain, tranchant la main de Lewy en tombant. Ils prirent la main de Cuchulain pour se venger et la portèrent avec sa tête au sud de Tara où ils les y enterrèrent, et ils élevèrent un tumulus au-dessus de l'endroit. Mais Conall des Victoires, harcelé par les gens de Cuchulain qui le mirent au courant des nouvelles de la guerre, partit et retrouva en route le Gris de Macha ruisselant de sang. Ils partirent ensemble sur le bord du lac où ils virent Cuchulain décapité et attaché à une pierre tombale. Le cheval vint alors poser sa tête sur sa poitrine. Conall se dirigea ensuite vers le sud pour venger Cuchulain ; il trouva Lewy au bord de la rivière Liffey et comme celui-ci n'avait qu'une main, Conall attacha l'une des siennes derrière son dos. Ils combattirent pendant la moitié de la journée sans qu'aucun des deux ne réussisse à prendre le dessus sur l'autre. Dewy le Rouge, le cheval de Conall, arriva alors et déchira un lambeau de chair sur un des côtés de Lewy. Conall le tua, il prit sa tête et retourna à Emain Macha. Ils ne firent aucune démonstration de triomphe en entrant dans la cité, car Cuchulain le Molosse de l'Ulster n'était plus.

La redécouverte du *Tain*

Traditionnellement, l'histoire du *Tain*, ou vol de bétail de Cooley était supposé avoir été écrite par Fergus Mac Roy en personne, mais ce grand poème, ou saga, fut perdu pendant longtemps. On croyait qu'il avait été écrit en caractères oghamiques sur des planchettes de bois et un barde qui les possédait les aurait emmenées avec lui en Italie, d'où elles ne revinrent jamais.

La redécouverte du *Tain* fut le sujet de nombreuses légendes que Sir S. Ferguson, dans ses *Poèmes des Celtes irlandais de l'ouest*, a combinées dans un poème d'une telle puissance, d'une telle perspicacité de l'esprit du mythe gaélique, que je me risque à en reproduire ici la plus grande partie afin de rapporter cette magnifique et singulière histoire. Il est dit qu'après la perte du *Tain*, Sanchan Torpest, chef des bardes d'Irlande, fut un jour raillé lors d'une fête par le Haut Roi Gary à propos de son incapacité à réciter le plus célèbre et le plus splendide des poèmes gaéliques. Ceci toucha le barde droit au cœur et il décida de retrouver le trésor perdu. Il chercha des traces du poème dans tout l'Erin et dans tout l'Alba, mais il ne put récupérer que quelques fragments épars. Il aurait conjuré,

grâce aux arts magiques, l'esprit de Fergus pour que celui-ci le lui apprenne, même au prix de sa propre vie — car tel, semble-t-il, était le prix demandé pour l'intervention et l'aide des morts — mais l'emplacement de la tombe de Fergus, où le sortilège devait être dit, ne put être retrouvé. Finalement, Sanchan envoya son fils Murgén avec son jeune frère Eimena voyager en Italie pour s'efforcer d'y découvrir le destin du livre fait de planchettes de bois. Les frères commencèrent leur voyage.

« Vers l'Est, de part et d'autre de l'Irlande, voyageant sans détour entre les deux provinces,

Jusqu'à défaillir au bord du lac Ein après de nombreux jours de route :

« Mon cher frère, tu es las ; j'ai volé à ton secours :

Tu as attendu que je revienne ici auprès de la Pierre Dressée. »

« Le rouge coucher du soleil brillait, solennel : Murgén s'inclina pour observer

Les bords de la colonne frappée des lettres oghamiques qui y étaient gravées.

« « Ceci est une pierre tombale », dit-il, « et ces faibles lignes

Donnent le nom de quelque valeureux guerrier,

Puissé-je lire les signes convenablement. »

« Lettre après lettre ainsi tracée, il chuchota doucement le son de chacune,

Son après son, ils s'entrelacèrent ainsi, et voilà, les signes se muèrent en discours ;

Et avec une joie et un émerveillement bouleversants, en partie mêlés à la peur,

Murgén lu clairement : « FERGUS FILS DE ROY EST ICI. » »

Alors Murgén, bien qu'il en connut le châtiment, appela Fergus pour qu'il prenne pitié de la détresse d'un fils et fit le vœu, pour être aidé dans sa quête du *Tain*, de donner sa vie et d'abandonner ses parents, ses amis, ainsi que la jeune fille qu'il aimait, afin que son père ne soit plus jamais empli de honte. Mais Fergus ne fit aucun signe, et Murgén tenta un autre plaidoyer :

« « Il n'est toujours pas ému. Tu ne considères pas maintenant, Fergus, l'amour d'une femme ?

N'as-tu plus d'attention pour l'amour des enfants et les émotions humaines ?

Une compréhension plus large, une perspicacité plus profonde sont pourtant le lot des morts,

Si, pour l'amour tu ne t'éveilles pas, Dormeur, considère cependant mon Chant.

« Toi, le premier en cadence rythmique qui donne vie au conte dissonant,
Aux récits des guerres et aux amours des jeunes filles, et qui offre le Poème
aux Gaëls;

Ils ont perdu leur plus noble mesure, et dans les sombres jours pénibles à la tâche,

Le Chant sera pour eux le seul trésor laissé à leur terre natale.”

« Fergus se dressa. Une brume s'éleva avec lui, et un éclair bref apparut
Celui de sandales d'airain mêlé aux chatoiements d'un manteau vert;
Mais le nuage si dense enveloppa Eimena, et lorsqu'enfin il s'en retourna,
Il ne trouva qu'un vaste lambeau de brume gris emplissant l'espace devant
lui.

« Trois fois, Eimena essaya de percer les replis blancs et gris;
Trois fois, il s'égara dans le désert brumeux pour revenir au grand air;
Et soudain au travers des vapeurs, une voix profonde, lointaine et proche,
emplit le crépuscule,

Et la nuit allumant ses cierges étoilés se voûta depuis le paradis vers son oreille.

« Il sembla pourtant que du ciel le Berger avait lancé une toison sur la terre
Enviant les anciens dieux qui la déposèrent dans les sombres sanctuaires de Grèce;

Alors les brumes blanches devinrent des volutes scintillantes, se dénudant des étendues paradisiaques,

Les étoiles grandissantes se penchèrent et écoutèrent ici-bas les vides profondeurs des airs.

« Toute la nuit, Murgan fut cerné par les barrières vaporeuses des brumes;
Toute la nuit, la voix profonde résonna avec ferveur, agrandissant les étoiles;
Et lorsque, sur les bords de l'orient, les étoiles s'estompèrent et les brumes se retirèrent,

Se levant près de la pierre de Fergus, Murgén se tint debout comme un homme inspiré.

« Rentournons vers Sanchan ! Père, hâtons-nous, bientôt l'heure du pouvoir sera révolue,

Ne demande pas comment le poème perdu fut enfin retrouvé, mais écoute-le !

En vérité, ces mots ont la pesante démarche des héros en eux ; et les vers cadencés

Déroulent les voix des ères au sein des marches retentissantes du Temps. »

« Jusqu'à ce qu'il ne soit trois fois raconté, trois fois en récital pleinement composé,

La tristesse et la honte au visage, usé et fané, Murgén chercha la fidèle jeune fille.

« Ah, je suis si hagard ; ah, je suis si épuisé ; toi, si pleine de vie et d'amour ! »

« Chèrement payé », balbutia Murgén, « car j'ai vendu pour ce chant la vie et l'amour ! »

« Malheur à moi pour ce marché de dupe ! Quel avantage après ma mort ? »

« La renommée immortelle », murmura Murgén, « aussi longue que dureront les délices des Gaëls. »

« La renommée, hélas ! Le prix que tu payas ne rembourse pas une larme de vierge. »

« Pourtant la fière revanche que j'ai achetée pour mon seigneur, je ne la juge pas chère. »

« Ainsi, à nouveau près de Gort le Splendide, une fois les plateaux de boissons présentés,

Sanchan, tel un ancien convive, vint et s'assit à la tête de la table.

« Levez votre verre à Sanchan Torpest : deux gobelets d'or, Barde, sont à toi,

Si avec la voix et les cordes de ta harpe, tu joues *Tain Bo Cuailgne*, vers après vers. »

« En vérité, avec la voix et les cordes je le chanterai. » Murgén, aux genoux de son père,

Prit la harpe : sans aucun prélude, Sanchan frappa la corde maîtresse,

Et, tout comme jaillissait d'une seule fois la rivière débordante des cavernes de Cong,

Tout en une seule fois, et une fois pour toujours, jaillit le torrent de la chanson.

« Flottant sur le torrent débordant, les hommes partirent et les berges s'éloignèrent :

Descendant au fil de l'eau lyrique, Guary, captivé, yeux et oreilles,
N'entendit plus les railleries des courtisans, ne vit plus les murs de Gort,
Ni l'hydromel de Creeve Roe¹⁷¹, ni la forteresse royale d'Emania.

« Une vision splendide en chassait une autre, Sanchan déroulait la scène rythmique ;

Ceux qui raillaient naguère par leur dérision impudique, avaient maintenant le regard figé, l'air émerveillé,

Assis, et comme le glorieux maître tirait sur les rênes resserrés de la chanson,
Il accéléra le pouls des émotions — et fit tout du long vivement jaillir les songes.

« La pitié naquit sur les visages féroces, lorsque pour l'amour de Crunn le captif,

Macha, dans la course à la rançon, le ceignit gravement à ses reins, pour courir

Contre la flotte des chevaux ultoniens ; et, lorsque sur le chemin, la tête de Deirdre

Heurta le sol au milieu des cadavres, les yeux emplis de larmes débordèrent.

« Sous les sourcils affaissés, la lumière de l'ardeur généreuse de l'âge d'homme brilla,

Lorsque, au milieu du gué, sur la frontière d'Ulah, le jeune Cuchulain se tenait seul debout,

Résistant à Maev et à toutes ses armées : "Maintenant, pour l'amour du jeu chevaleresque,

Répondez à l'exigence de l'âme de ce jeune garçon ; laissez la marche des armées se poursuivre,

¹⁷¹ *Craobh Ruadh*, l'hostellerie de la Branche Rouge.

« Jusqu'à ce que la mort qu'il désire si ardemment lui soit donnée ; et, sur sa pierre tombale,

Les louanges du Champion dûment gravées, faites que son nom et sa gloire soient connus ;

Car, dans le discours que renferme les signes, âge après âge, le verbe n'offrit jamais

De meilleur hommage que les mots : "Ici gît un héros. "

« Reste-t-il immobile ou répond-il l'un après l'autre aux appels du combat ?

Ah, le mauvais sort est sur toi, ton frère d'armes, Ferdia, tombe ;

Et la salle aux applaudissements déchaînés sanglota, mélancolique, telle une femme,

Quand les champions s'embrassèrent lors des trêves de ce mortel combat.

« Maintenant, pour l'amour de la terre et du bétail, tandis que Cuchulain dans les gués

Tient la marche de la bataille du Connacht, saisit et réveille les Seigneurs Septentrionaux ;

Vifs comme des aigles courroucés qui répondent à l'appel de l'aire ravagée,

Affluant de Dun Dealga, ils les emmènent, ils les emmènent au hall de la Branche Rouge !

« N'entendez-vous pas la marche pesante des armées ? Écoutez ! Au milieu de la soudaine obscurité,

C'était le coup de la masse de guerre de Conall résonant à travers la pièce étonnée ;

Et, tandis que le hall s'enfonçait dans les ténèbres, roi et courtisans se glacèrent d'effroi,

Entendant le fracas métallique du char de guerre de Cuchulain au-dessus de leurs têtes.

« Mi émerveillé, mi terrifié, répugnant à rester et répugnant à partir,

Il sembla que chaque auditeur fasciné s'abritait auprès des rois passant en foule,

Mais la joie troublée de l'émerveillement se mêla finalement à la peur maîtresse,

Comme ils entendaient au travers du tonnerre éclatant : "FERGUS FILS DE ROY EST ICI."

« Sandales d'airain, vapeurs enveloppées, évoluant dans un souffle glacial,
Au travers de l'embrasure, la terreur se répandit sur la foule, jusqu'aux tables
que Fergus dépassa.

« Retiens ta main, ô harpiste, pardonne-moi ! Cesse ce sinistre poème !
Morgen, apporte à ton seigneur sa litière. » Morgen s'assit, telle une forme
d'argile.

« « Porte-le sur sa litière à côté de moi, jamais plus dans les salles de Gort
Un roi pingre me déridera : les esclaves se moquent de Sanchan !
Mais parce que les désirs ardents d'une jeune fille nécessitent aussi d'être apai-
sés,

Les siens seront le gain chèrement payé, les siens seront les deux coupes d'or
étincelantes. »

« « Coupes », cria-t-elle, « à l'amère boisson, jetez-les aussi loin que le bras peut
lancer !

Coulez-les dans l'océan, hors de la vue et du souvenir !
Laissez les liaisons du rythme, laissez les liens du sens et du son
Du *Tain-Bo* périr avec elles, perdus comme s'ils n'avaient jamais été retrouvés !
»

« Ainsi vint le lai, recouvert une fois à un coût si mortel,
Ayant offert la souffrance lors d'un récital entier, fut une fois encore perdu :
Car la malédiction de la jeune fille, avec beaucoup de souillures,
S'attache encore autour des fragments qui subsistent, comme un vulgaire ha-
bit de rêve. »

Le char fantôme de Cuchulain

Cuchulain fait toutefois une réapparition impressionnante dans une légende d'origine chrétienne bien plus tardive, découverte dans le « Livre de la vache Dun » qui date du douzième siècle. Il fut invoqué de l'Enfer, nous dit-on, par saint Patrick afin de prouver les vérités du Christianisme et les horreurs de la damnation au monarque païen, Laery lac Neill, roi d'Irlande. Laery et saint Bennen, un compagnon de saint Patrick, se tenaient sur la plaine de Mac Indoc lorsqu'un souffle de vent glacial leur fit presque perdre l'équilibre. C'était le vent de l'Enfer, expliqua Bennen, après l'ouverture de celui-ci pour laisser passer

Cuchulain. Un brouillard dense recouvrit alors la plaine et le monumental fantôme inconnu d'un char tiré par des chevaux au galop, un gris et un noir, surgit à travers la brume. À l'intérieur se trouvaient les deux célèbres et gigantesques personnages, Cuchulain et son conducteur, parés de toute la splendeur du guerrier gaélique.

Cuchulain parla alors à Laery et le pressa de « croire en Dieu et en saint Patrick, car ce n'est pas un démon qui est venu à toi, mais Cuchulain fils de Sualtam ». Pour prouver son identité, il raconta ses célèbres faits d'armes, et termina par une description piteuse de sa situation actuelle :

« Ce que je souffris de soucis,
Ô Laery, sur terre et sur mer.
Pourtant, plus sévère fut une seule nuit
Quand le démon fut ivre de rage !
Aussi grand que fût mon héroïsme,
Aussi solide que fût mon épée,
Le démon m'écrasa avec un doigt
Dans les charbons ardents ! »

Il finit par implorer saint Patrick que le paradis puisse lui être accordé, et la légende raconte que sa prière fut exaucée. Ce fut ainsi que Laery eut la foi.

La mort de Conor Mac Nessa

Les idées chrétiennes se retrouvent également dans le conte qui décrit la fin de Conor, roi d'Ulster et seigneur de Cuchulain. La façon dont il mourut fut la suivante : il avait lancé une attaque cruelle et injuste contre Mesgedra, roi de Leinster, dans laquelle le monarque trouva la mort de la main de Conall des Victoires¹⁷². Conall extirpa la cervelle du roi mort et la mélangea avec de la chaux afin de faire une pierre pour sa fronde. Elle fut appelée « bille de cervelle » et on dit qu'elle était le plus mortel des projectiles. Cette bille fut déposée dans la salle des trésors du roi à Emain Macha, où le champion du Connacht, Ket fils de Maga, la trouva un jour alors qu'il rôdait à travers l'Ulster. Ket s'empara de celle-ci et la garda en permanence près de lui. Peu de temps après, les hommes du Connacht volèrent du bétail en Ulster. Les hommes d'Ulster, sous la direction de Conor, les rattrapèrent sur le gué d'une rivière encore appelée de nos jours Athnurchar

¹⁷² L'histoire est racontée en détail dans les « Hauts faits de Finn », rédigé par l'auteur.

(le gué du jet de fronde), dans le Westmeath. La bataille était imminente, et plusieurs dames du Connacht vinrent de leur côté de la rivière pour voir les célèbres guerriers ultoniens, et plus particulièrement Conor, l'homme le plus majestueux de son époque. Conor parada volontiers, et ne voyant que des femmes sur l'autre berge, il s'approcha d'elles; mais Ket, qui se tapissait en embuscade, se redressa soudain et lança la bille de cervelle sur Conor, le touchant en plein front. Conor tomba et fut emporté par ses suivants en pleine déroute. Lorsqu'ils le ramenèrent chez lui à Emain Macha, toujours vivant, son docteur, Fingen, déclara que si la balle était extraite de sa tête, il en mourrait; elle fut par conséquent cousue avec un fil d'or, et on supplia le roi de ne pas monter à cheval et d'éviter les émotions et les efforts violents afin qu'il puisse continuer à bien se porter.

Sept années plus tard, Conor vit le soleil s'assombrir un midi et il convoqua son druide pour qu'il lui dise la cause de ce désastre. Le druide, dans une transe magique, lui parla d'une colline située dans un pays lointain sur laquelle se tenaient trois croix avec une forme humaine clouée sur chacune d'entre elles, et l'une de ces formes était celle d'un Immortels. « Est-il un malfaiteur? », demanda alors Conor. « Nenni », répondit le druide, « mais le Fils du Dieu vivant », et il raconta au roi l'histoire de la mort du Christ. Conor éclata de rage et, tirant son épée, il tailla en pièces les chênes du bosquet sacré, s'écriant: « Ainsi traiterai-je ses ennemis ». Mais avec l'excitation et l'effort, la bille de cervelle fichée dans sa tête explosa et il tomba, mort. Ainsi la vengeance de Mesgreda s'accomplit. Avec la mort de Conor et de Cuchulain, la gloire de la Branche Rouge et la domination de l'Ulster s'éteignirent. Le Cycle suivant, ou ossianique, de la légende irlandaise met en scène des personnages différents du point de vue physique et également du point de vue des idéaux de vie.

Ket et le sanglier de Mac Dathó

Ket, le champion du Connacht, dont l'exploit principal fut d'avoir blessé le roi Conor à Ardnurchar, figure également dans un conte particulièrement dramatique intitulé « la découpe du sanglier de Mac Dathó. » L'histoire débute de la façon suivante :

Il était une fois un seigneur prospère et hospitalier qui demeurait dans la province de Leinster et qui se nommait Mesroda, fils de Dathó. Il avait deux possessions : un molosse qui pouvait rattraper n'importe quel autre chien et n'importe quelle bête sauvage d'Irlande, et un sanglier qui était le plus beau et le plus grand en taille qu'aucun homme n'avait pu voir.

La célébrité du molosse s'était répandue dans tout le pays, et nombreux étaient

les princes et les seigneurs qui désiraient le posséder. Il arriva que Conor, roi de l'Ulster, et Maev, reine du Connacht, envoyèrent des messagers à Mac Datho pour lui demander de leur vendre le molosse à bon prix. Les deux messagers arrivèrent à la demeure de Mac Datho le même jour. Le messager du Connacht dit alors :

« Nous te donnerons en échange du molosse six cents vaches à lait, un char avec deux chevaux, les meilleurs que l'on puisse trouver dans le Connacht, et au bout d'une année tu recevras autant à nouveau. » Le messager du roi Conor dit à son tour : « Nous ne donnerons pas moins que le Connacht et, en outre, l'amitié et l'alliance de l'Ulster, ce qui sera mieux pour toi que l'amitié du Connacht. »

Alors Mesroda Mac Datho garda le silence. Pendant trois jours, il ne mangea ni ne but, et il ne put non plus dormir la nuit, car il se retournait, agité, dans son lit. Son épouse observa son état et lui dit : « Tu as jeûné trop longtemps, Mesroda, bien que tu aies de la bonne chère en abondance ; la nuit tu tournes ton visage contre le mur et je sais bien que tu ne dors pas. Quelle est la cause de tes soucis ? »

« Il existe un proverbe », répondit Mac Datho, « Ne confie pas d'argent à un serf, ni un secret à une femme. » « Un homme ne devrait-il pas parler à une femme », répondit son épouse, « lorsque quelque chose ne va pas ? Ce que ton esprit ne peut résoudre, un autre le peut peut-être. » Alors, Mac Datho confia à son épouse les deux propositions simultanées de l'Ulster et du Connacht au sujet de son chien. « Et quel que soit celui à qui je refuse », dit-il, « ils attaqueront mon château et tueront mes gens. »

« Alors écoute mon conseil », dit son épouse. « Donne-le aux deux, et demande-leur de venir le chercher ; et s'il doit y avoir une attaque, laisse-les s'attaquer mutuellement, mais en aucun cas tu ne peux garder le chien. » Mac Datho suivit le conseil de son épouse. Il convia l'Ulster et le Connacht tous les deux à un grand festin le même jour, disant à chacun d'entre eux qu'ils pourraient avoir le molosse.

Ainsi le jour convenu, Conor de l'Ulster et Maev, ainsi que leurs suites comprenant les princes et les hommes puissants se rassemblèrent à la demeure de Mac Datho. Ils y trouvèrent un grand festin préparé à leur attention. Le chef cuisinier de Mac Datho avait tué son fameux sanglier, une bête d'une taille énorme. Le question se posa alors de savoir qui aurait l'honneur de le découper et Bricriu à la Langue Venimeuse suggéra, d'une manière qui lui était si caractéristique et au plus grand bénéfice des conflits qui le délectaient, que les guerriers de l'Ulster et du Connacht comparent leurs principaux faits d'armes, et de laisser ainsi la découpe du sanglier à celui qui semblait avoir été le meilleur dans les conflits

frontaliers qui étaient toujours de mise entre les provinces. Après avoir échangé beaucoup de plaisanteries et de sarcasmes, Ket, fils de Maga, se leva et se tint au dessus du sanglier, couteau en main, défiant chaque homme de l'Ulster de comparer leurs actes de bravoure aux siens. Ils se levèrent l'un après l'autre, Cus-crid fils de Conor, Keitchar, Moonremur, Laery le Triomphant, et bien d'autres — Cuchulain n'est pas présent dans cette histoire — et dans chaque cas, Ket avait quelque histoire croustillante à raconter au sujet d'une rencontre dans laquelle il s'en était sorti bien mieux qu'eux et, un par un, ils s'assirent honteux et silencieux. Finalement, un cri de bienvenue se fit entendre à la porte de la salle et les hommes de l'Ulster commencèrent à jubiler : Conall des Victoires venait d'entrer en scène. Il traversa la pièce en se dirigeant vers le sanglier. Ket et lui se saluèrent avec une courtoisie toute chevaleresque :

« Bienvenue à toi, ô Conall, toi au cœur d'acier et au sang farouche ; vif comme le scintillement de la glace, chef toujours victorieux ; entre, formidable fils de Finnchoom ! » dit Ket. Conall répondit : « Salut à toi, Ket, fine fleur des héros, seigneur des chars, mer déchaînée au combat ; fort et majestueux taureau ; je te salue, fils de Maga ! » « Et maintenant », continua Conall, « écarte-toi du sanglier et laisse-moi la place. » « Pourquoi donc ? », répliqua Ket. « Me chercherais-tu querelle ? » dit alors Conall. « En vérité, tu la trouveras. Je jure sur les dieux de mon pays que depuis que j'ai pris les armes pour la première fois, je n'ai jamais passé un jour sans avoir tué un homme du Connacht, ni aucune nuit où je n'y ai fait de raid, et je ne me suis jamais couché sans avoir la tête d'un homme du Connacht à mes pieds. » « Je reconnais, » dit alors Ket, « que tu es meilleur que je ne le suis, et je te laisse le sanglier. Mais si Anluan, mon frère, était ici, il comparerait fait d'armes pour fait d'armes. Il est triste et honteux qu'il ne soit pas là. » « Anluan est ici », cria Conall, et en disant cela, il tira de sa besace la tête d'Anluan et la jeta avec violence au visage de Ket.

Ils bondirent alors tous sur leurs pieds, des cris sauvages et tumultueux s'élevèrent, les épées jaillirent d'elles-mêmes et la bataille fit rage dans la salle de banquet de Mac Datho. Les guerriers sortirent bientôt par les portes de la demeure, se blessant et s'entretenant mutuellement à ciel ouvert, jusqu'à la mise en déroute de l'armée du Connacht. Le molosse de Mac Datho poursuivit le char du roi Ailill du Connacht jusqu'à ce que le conducteur lui tranche la tête. La cause du conflit ne fut ainsi gagnée par aucun camp et Mac Datho perdit son chien mais sauva ses terres et sa vie.

La mort de Ket

La mort de Ket est racontée dans l'ouvrage de Keating intitulé *Histoire de l'Irlande*. Revenant d'un raid en Ulster, il fut rattrapé par Conall au lieu appelé le Gué de Ket, et ils se battirent désespérément pendant un long moment. Finalement, Ket fut tué, mais Conall des Victoires se retrouva dans un état guère plus enviable. Il était allongé, saignant à mort, lorsqu'un autre champion du Connacht nommé Bealcu¹⁷³ le trouva. «Tue-moi», lui dit Conall, «que l'on ne dise pas que j'ai succombé à *un* homme du Connacht.» Mais Bealcu répondit : «Je ne tuerai pas un homme sur le point de mourir, mais je te ramènerai chez moi et te soignerai, et lorsque tes forces reviendront, tu te battras contre moi dans un combat singulier.» Alors, Bealcu installa Conall dans une civière, le ramena chez lui et le surveilla jusqu'à ce que ses blessures soient guéries.

Cependant, les trois fils de Bealcu, lorsqu'ils virent l'état des forces du champion de l'Ulster, décidèrent de l'assassiner avant que le combat n'ait lieu. Grâce à un stratagème, Conall s'arrangea pour qu'ils tuent leur propre père à la place ; et alors, prenant les têtes des trois fils, il s'en retourna victorieusement en Ulster, car il avait gagné.

La mort de Maev

Le conte décrivant la mort de la reine Maev fut aussi retranscrit par Keating. Fergus Mac Roy ayant été tué par Ailill avec un jet de lance alors qu'il se baignait dans un lac avec Maev, et Ailill ayant été tué par Conall, Maev se réfugia dans une île¹⁷⁴ située sur le lac Ryve où elle avait l'habitude de se baigner chaque matin dans une étendue d'eau près de la terre ferme. Forbay, fils de Conor Mac Nessa, ayant découvert l'habitude de la reine, trouva un jour le moyen d'aller sans se faire remarquer à l'étendue d'eau, et de mesurer la distance entre celle-ci et le rivage de la terre ferme. Il retourna alors en Emania et il plaça une pomme sur l'extrémité d'une perche. Se plaçant à la distance qu'il avait mesurée, il s'entraîna à viser la pomme avec une fronde jusqu'à devenir un tireur exceptionnel qui ne manquait jamais sa cible à cette distance. Un jour, guettant une occasion sur les bords du lac Ryve, il vit Maev entrer dans l'eau. Plaçant une bille dans sa fronde, il la toucha avec tant de précision qu'il la frappa au milieu du front, et elle s'effondra, morte.

¹⁷³ Prononcer « Bay-al-koo ».

¹⁷⁴ Inis Clothrann, connue de nos jours comme l'Ile du Quaker. Le lac n'existe plus.

La grande reine guerrière avait régné sur le Connacht, dit-on, pendant quatre-vingt-quatre ans. Elle est un exemple typique de ce genre de femmes que les bardes gaéliques aimaient décrire. La douceur et la modestie n'étaient en aucune façon leurs caractéristiques habituelles qui étaient plutôt une vie débordante et farouche. On retrouve régulièrement des guerrières comme Skatha et Aifa, et on se rappelle des femmes gauloises, avec leurs formidables bras d'albâtre, si dangereuses lorsqu'elles étaient provoquées, dont les auteurs antiques nous ont parlé. Les bardes gaéliques, qui de bien des façons ont anticipé les idées des romans chevaleresques, s'écartèrent de ceux-ci en ne plaçant pas les femmes dans une position différente de celle des hommes. Les femmes étaient considérées et traitées comme les hommes, jamais comme des femmes corvéables ou des déesses, et nous le savons bien, car dans les temps historiques, elles allaient au combat avec les hommes, une pratique qui ne disparut qu'au sixième siècle.

Fergus Mac Leda et le Petit Peuple

Parmi les histoires du Cycle ultonien qui ne se focalisent pas sur le personnage de Cuchulain, l'une des plus intéressantes est celle de Fergus Mac Leda et du roi du Petit Peuple. Dans ce conte, Fergus apparaît comme étant le roi d'Ulster, mais comme il était contemporain de Conor Mac Nessa, et que dans le vol de bétail de Cooley il est présenté comme suivant celui-ci à la guerre, nous devons en conclure qu'il était en réalité un sous-roi, tels Cuchulain ou Owen de Ferney.

Le conte débute à Faylinn, ou Pays du Petit Peuple, une race d'elfes parodiant de façon amusante les institutions humaines sur une échelle réduite, mais douée de pouvoirs magiques. Lubdan¹⁷⁵, le roi de Faylinn, alors qu'il était grisé de vin pendant un festin, se vanta de la grandeur de son pouvoir et de l'invincibilité de ses armées — n'avaient-elles pas le puissant Glower, qui avec sa hache était devenu célèbre pour avoir abattu un chardon d'un seul coup ? Mais le barde du roi, Eisirt, avait entendu quelque chose à propos d'une race de géants demeurant au delà des mers dans un pays appelé Ulster, dont un seul homme pouvait annihiler un bataillon entier du Petit Peuple, et il y fit imprudemment allusion auprès du monarque fanfaron. Il fut immédiatement enfermé en prison pour son audace, et le roi lui dit qu'il ne recouvrerait sa liberté qu'après avoir promis de partir séance tenante au pays de ces hommes formidables, et de rapporter la preuve de son incroyable histoire.

Il partit alors ; un beau jour, le roi Fergus et ses seigneurs trouvèrent à la porte

¹⁷⁵ Prononcer « Youb'dan ».

de leur forteresse un petit être minuscule qui demandait audience et qui était magnifiquement paré des vêtements d'un barde royal. Il fut transporté dans la main d'Aeda, le barde nain du roi et, après avoir charmé la cour par sa sagesse et ses paroles spirituelles, et avoir reçu de nobles largesses qu'il distribua entièrement parmi les poètes et les autres serviteurs de la cour d'Ulster, il repartit dans son foyer. Il emmena avec lui le nain Aeda en tant qu'invité et il était sûr que le Petit Peuple allait s'enfuir à la vue de ce « géant Fomorien » bien que, comme Eisirt l'expliqua, un homme moyen de l'Ulster pouvait porter Aeda comme un enfant. Lubdan fut convaincu mais Eisirt lui imposa un *geis*, l'obligation chevaleresque qu'aucun chef irlandais ne pouvait transgresser sans se couvrir de honte, d'aller de lui-même, tel que l'avait fait Eisirt, au palais de Fergus et de goûter le porridge du roi. Lubdan, après avoir vu Aeda, fut consterné, mais se prépara à partir. Il supplia Bebo, son épouse, de l'accompagner. « Tu as fait une mauvaise action », dit-elle, « lorsque tu as condamné Eisirt à la prison ; mais il est vrai qu'il n'y a aucun homme sous le soleil qui puisse te faire entendre raison. »

Ils partirent alors avec le cheval féérique de Lubdan qui les fit voyager au-dessus de la mer jusqu'à ce qu'ils atteignent l'Ulster, et ils arrivèrent devant le palais du roi à minuit. « Goûtons ce porridge, comme nous nous y sommes engagés », dit Bebo, « et filons avant l'aube. » Ils entrèrent furtivement et trouvèrent la marmite de porridge dont le bord ne pouvait être atteint par Lubdan que s'il se tenait debout sur le dos de son cheval. En se débattant pour atteindre le porridge, il perdit l'équilibre et bascula dedans. Il s'englua rapidement dans l'épais porridge et les marmitons de Fergus le découvrirent à l'aube avec la fidèle Bebo qui se lamentait. Ils l'extirpèrent et le conduisirent à Fergus, qui fut stupéfait de voir dans son palais un autre petit homme accompagné d'une femme. Il les traita avec hospitalité, mais refusa de les laisser partir malgré leurs suppliques. L'histoire rend alors compte avec beaucoup d'humour de plusieurs aventures rabelaisiennes dans lesquelles est impliquée Bebo, et présente un charmant poème supposé avoir été déclamé par Lubdan. Ce poème ressemblait à un conseil relatif aux mérites de la combustion de différentes sortes de bois que Lubdan donna aux serviteurs chargés du feu chez Fergus. En voici un extrait :

« Ne brûlez pas le pommier sucré aux branches tombantes, aux fleurs blanches, dont chaque homme tend la main vers la cime gracieuse.

« Ne brûlez pas le noble saule, l'infailible ornement des poèmes ; les abeilles boivent de ses fleurs, tout de délice dans la corolle gracieuse.

« Le délicat arbre aérien des druides, le sorbier avec ses baies, celui-ci brûlez-le ; mais évitez l'arbre faible, ne brûlez pas le svelte noisetier.

« Brûlez le frêne aux noirs bourgeons, mais pas celui qui donne vie à la roue, qui offre au conducteur sa badine, et qui fait de l'épieu la pièce maîtresse dans la bataille. »

Finalement, le Petit Peuple vint en grand nombre pour implorer la libération de Lubdan. Comme le roi refusait, ils répandirent différentes plaies sur le pays, coupant les épis de blé à l'aide de ciseaux, laissant les veaux téter les vaches jusqu'à ce qu'elles soient taries, souillant les puits, et ainsi de suite ; mais Fergus était têtue. En leur qualité de dieux de la terre, *dei terreni*, ils promirent de recouvrir abondamment de blé les plaines devant le palais de Fergus chaque année, sans avoir à labourer ou à semer, mais en vain. Fergus accepta finalement de relâcher Lubdan en échange d'une rançon et il demanda à celui-ci de dresser la liste des plus belles pièces de son trésor féerique. Lubdan s'exécuta : un chaudron qui ne pouvait jamais se vider, une harpe qui jouait d'elle-même, et il mentionna finalement une paire de chaussures aquatiques qui permettait à celui qui les portait de voyager sur ou sous l'eau aussi librement que sur la terre ferme. Fergus accepta les chaussures, et Lubdan fut relâché.

L'infirmité de Fergus

Mais il est difficile pour un mortel de posséder le meilleur du Pays des Fées, car un soupçon de malice reste toujours tapi dans les cadeaux magiques, et ceci se confirma par la suite. Fergus ne se lassait jamais d'explorer les profondeurs des lacs et des rivières d'Irlande ; mais un jour, au lac Rury, il rencontra un horrible monstre, le *Muirdris* ou cheval de rivière, qui résidait dans le lac, et duquel il se sauva de justesse en s'enfuyant vers le rivage. À cause de la terreur suscitée par cette rencontre, les traits de son visage restèrent tout de travers ; mais comme un infirme ne pouvait régner sur l'Irlande, la reine et les nobles s'efforcèrent, sous un prétexte quelconque, de bannir tous les miroirs du palais et de lui cacher la gravité de son état. Cependant, il frappa un jour une de ses servantes avec une baguette à cause d'une négligence et la jeune fille, indignée, s'écria : « Il serait mieux pour toi, Fergus, de te venger sur le cheval de rivière qui a tordu ton visage que d'accomplir des actes de bravoure sur les femmes ! » Fergus lui ordonna d'apporter un miroir, et se regarda dedans. « C'est vrai », dit-il, « le cheval de rivière du lac Rury a fait cela. »

La mort de Fergus

En guise de conclusion, nous pouvons citer les vers du beau poème de Sir Samuel Ferguson sur ce thème. Fergus revêtit les chaussures magiques, prit son épée en main, et se rendit au lac Rury :

« Pendant un jour et une nuit
Sous les vagues il resta hors de vue,
Mais tous les Ultoniens qui se tenaient sur le rivage
Virent le lac bouillir et rougir de son sang.
Lorsqu’au lever du soleil, les cieux virèrent aussi au rouge,
Il se dressa et avait dans la main la tête du *Muirdris*.
Envolée fut sa tare ! Sur son large visage
Chaque trait avait retrouvé sa place, symétrique :
Et ils le virent empli de toute sa contenance,
L’impassibilité d’un roi, ample et sereine.
Il sourit ; il envoya son trophée sur la berge,
Et dit : “J’ai survécu, hommes de l’Ulster !”, et il sombra. »

Ce magnifique poème a été publié dans son intégralité à partir d’un manuscrit trouvé à Egerton, par M. Standish Hayes O’Grady dans son ouvrage intitulé *Silva Gadelica*. Le traitement humoristique de l’élément féerique dans l’histoire le fait appartenir à une période ultérieure de la légende irlandaise, mais la conclusion noble et tragique le fait immanquablement appartenir à la littérature barde de l’Ulster. Bien qu’il ne fut pas composé à la même époque, il correspond au même ordre d’idées que celui des contes relatifs à Cuchulain.

Signification des noms de lieu irlandais

Avant de quitter cet important Cycle de la littérature légendaire, notons ce qui a peut-être déjà attiré l’attention de certains lecteurs — l’ampleur avec laquelle ses personnages principaux et ses épisodes majeurs se retrouvent dans des noms de lieu encore existants en Irlande¹⁷⁶. Ceci est vrai pour la légende irlandaise en général et plus particulièrement pour le Cycle ultonien. En effet, ces noms ont témoigné fidèlement, au travers de plusieurs siècles de ténèbres et d’oubli, des trésors cachés du roman héroïque que les travaux de notre propre époque ramènent maintenant à la lumière. Le nom de la petite ville d’Ardee, commémore la mort tragique de Ferdia par la main de son « compagnon de cœur », le héros

¹⁷⁶ L’ouvrage du Dr. P. Joyce *Noms de lieux irlandais* est une mine d’information sur ce sujet.

le plus noble de la contrée. Les ruines de Dun Baruch, où Fergus fut convié au traître festin, regardent encore les eaux de la Boyne, sur lesquelles Naisi et Deirdre naviguèrent vers leur destin funeste. Ardnuchar, la Colline du Jet de Fronde, dans le Westmeath¹⁷⁷, rappelle à l'esprit l'histoire du majestueux monarque, la foule des femmes au regard fixe, et l'ennemi tapi avec son projectile qui porta la vengeance de Mesgreda. Le nom d'Armagh, ou Ard Macha, la colline de Macha, conserve le souvenir de la fiancée féerique et de son sacrifice héroïque, tandis que les remparts herbeux peuvent encore être devinés, remparts dont la déesse de la guerre, dans une légende précédente, traça le contour avec l'épingle de sa broche après avoir trouvé la forteresse royale de l'Ulster. De nombreuses pages peuvent être ainsi remplies par ces exemples. Il n'y a peut-être aucun pays moderne qui possède des noms de lieu aussi chargés d'associations légendaires que ceux de l'Irlande. La poésie et le mythe s'unissent encore étroitement à la terre du pays — un fait dans lequel repose, prêt à servir, une base pour l'éducation et l'inspiration de la plus noble sorte, si nous avons seulement la perspicacité pour le voir et l'art pour l'utiliser.

¹⁷⁷ Le nom est donné à la colline, *ard*, et au gué, *atha*, situé en contrebas.

CHAPITRE VI CONTES DU CYCLE OSSIANIQUE

Les Fianna d'Erin

Tels les contes du Cycle Ultonien qui évoluent autour du personnage héroïque du Molosse de Cullan, ceux du Cycle ossianique évoluent autour de celui de Finn Mac Cumhal¹⁷⁸, dont le fils Oisín¹⁷⁹ (ou Ossian, comme l'appelle Macpherson dans les prétendues traductions faites à partir du gaélique qui le présenta en premier au monde de langue anglaise) était autant un poète qu'un guerrier et est considéré traditionnellement comme l'auteur de la plupart d'entre eux. Les événements du Cycle ultonien sont supposés avoir eu lieu aux environs de l'époque de la naissance du Christ. Ceux du Cycle ossianique correspondent pour la plupart au règne de Cormac Mac Art, qui vécut au troisième siècle après J.-C. Au cours de son règne, les Fianna d'Erin, qui sont présentés comme une sorte d'ordre militaire composé principalement des membres de deux clans, le Clan Bascna et le Clan Morna, étaient au service du Haut Roi afin de refouler les envahisseurs et atteignit le sommet de sa gloire sous le commandement de Finn.

Les annalistes de l'Irlande ancienne racontent dans ses grandes lignes l'histoire de Finn et des Fianna, d'une façon très sobre. On peut douter de leur valeur historique. L'Irlande ne connut pas d'envahisseurs au cours de la période pendant laquelle les Fianna sont supposés avoir prospéré, et les contes ne nous éclairent en aucune façon sur l'histoire véritable du pays ; ils sont bien plus préoccupés par le Pays des Fées et par sa population d'êtres surnaturels, magnifiques et terribles, que par aucune région réelle habitée par des hommes et des femmes véritables. Le lecteur moderne et critique de ces contes sentira rapidement qu'il serait vain de chercher la moindre assise factuelle dans ce mirage étincelant. Mais celui-ci fut créé par des poètes et des conteurs qui avaient un don si rare pour ce genre de littérature, qu'il offre un aperçu immédiat et extraordinaire de l'imagination des Gaëls irlandais et écossais.

¹⁷⁸ Prononcer « mac Cool ».

¹⁷⁹ Prononcer « Usheen ».

Le Cycle ossianique

Les premiers contes de ce Cycle qui existent encore de nos jours furent découverts dans des manuscrits du onzième et douzième siècles, et furent probablement composés un ou deux siècles plus tôt. Le Cycle perdura pourtant de façon évolutive et vivace pendant près d'un millier d'années jusqu'au *Poème d'Oisín au Pays de Jeunesse* écrit par Michael Comyn, qui fut composé aux environs de 1750 et qui termina la longue histoire de la littérature gaélique¹⁸⁰. On a estimé¹⁸¹ que si tous les contes et poèmes du Cycle ossianique qui subsistent encore pouvaient être imprimés, ils rempliraient vingt-cinq volumes de la taille du présent ouvrage. En outre, une très large proportion de cette littérature, bien qu'il n'y eut aucun manuscrit, a pu être retranscrite au cours du siècle dernier et des siècles précédents à partir de la tradition orale de ce qui a été appelée de façon absurde la paysannerie «illettrée», demeurant en Écosse et dans les régions de langue gaélique de l'Irlande. Il n'est pas sans intérêt d'étudier les caractéristiques d'une littérature qui fut capable d'exercer un tel charme.

Contrastes avec le Cycle ultonien

Nous commencerons par dire que le lecteur va plonger dans une atmosphère entièrement différente de celle dans laquelle les héros du Cycle ultonien vivaient et évoluaient. Tout parle d'une époque ultérieure où la vie était plus douce et plus facile, où les hommes vivaient bien plus dans des villes et des villages, où le peuple danéen était de façon bien plus distincte des fées que des déités, où les éléments merveilleux et romanesques prédominaient dans la littérature, et où la fibre de l'héroïsme et du sacrifice de soi était plus rarement présente. Il y a dans la littérature ossianique un engouement conscient pour la nature sauvage, les paysages, le chant des oiseaux, la musique de la chasse au fond des bois, l'aventure mystérieuse et romantique, qui nous parle immanquablement d'une époque où la vie libre, au grand air, «sous l'arbre de la forêt» est ravivée du passé et idéalisée, même si elle n'était plus vécue par ceux qui la célébraient. Il y a également un changement significatif de région. Les contes conoriens furent le produit d'un mouvement littéraire qui avait ses sources d'inspiration parmi les collines désolées et les sinistres côtes rocailleuses de l'Ulster. Dans le Cycle ossianique, nous nous retrouvons

¹⁸⁰ Il est bien évidemment possible que la renaissance actuelle du gaélique en tant que langue vivante puisse conduire à l'ouverture d'un nouveau chapitre dans cette histoire.

¹⁸¹ Voir *Ossian et la littérature ossianique*, par Alfred Nutt, p. 4.

dans les contrées du centre et du sud de l'Irlande. De nombreuses actions se déroulent au milieu de la douce magie du paysage de Killarney, et la différence entre ces deux régions se reflète dans le caractère éthique des contes.

Dans le Cycle ultonien, on a pu noter, quelle que soit la façon extravagante dont l'élément surnaturel était employé, que la signification finale de presque tous les contes, la fin pour laquelle tout le mécanisme surnaturel se développe, est quelque chose de réel et d'humain, quelque chose qui se rapporte aux vertus et aux vices, aux passions et aux devoirs des hommes et des femmes. Ce n'est plus tout à fait le cas dans le Cycle ossianique. La veine la plus noble de la littérature semble s'être épuisée, et nous avons maintenant la beauté pour la beauté, le romanesque pour le romanesque, et l'horreur et le mystère pour l'excitation qu'ils génèrent. Pour les meilleurs d'entre eux, les contes ossianiques sont :

« Charmantes apparitions, destinées
À être l'ornement d'un instant. »

Ils manquent de ce quelque chose, que l'on retrouve dans l'art comme dans les personnages les plus nobles, qui a le pouvoir « d'avertir, de reconforter et de suggérer ».

La venue de Finn

Le roi Cormac Mac Art fut certainement un personnage historique, peut-être bien plus que ce que nous pouvons affirmer de Conor Mac Nessa. Il est toutefois plus difficile de dire s'il y a un quelconque personnage réel derrière la figure glorieuse de son grand capitaine, Finn. Il n'est cependant pas nécessaire d'entrer dans ce débat pour l'objet de notre étude. Il fut une création de l'âme celte à un moment donné du développement de l'Irlande, et notre rôle est de montrer ici quel genre de personnage l'âme irlandaise aimait idéaliser et quelles histoires elle inventa à son sujet.

Finn, comme la plupart des héros irlandais, avait en partie une ascendance danéenne. Sa mère, Murna au Cou d'Albâtre, était la petite-fille de Nuada à la Main d'Argent, qui avait épousé Ethlinn, fille de Balor le Fomorien, et qui donna à Kian le dieu soleil Lug. Cumhal fils de Trenmor était le père de Finn. Il était le chef du clan Bascna, qui rivalisa avec le clan Morna pour commander les Fianna. Il fut défait et tué par le clan Morna à la bataille de Knock¹⁸².

¹⁸² Aujourd'hui Castleknock, près de Dublin.

Parmi le clan Morna était un homme nommé Lia, seigneur de Luachar dans la province du Connacht. Il était le trésorier des Fianna et il gardait le Sac au Trésor, un sac fabriqué en peau de crâne qui contenait des armes magiques et des bijoux de grande valeur datant de l'époque des Danéens. Il devint le trésorier du clan Morna et conserva le sac à Luachar.

Murna, après la défaite et la mort de Cumhal, se réfugia dans les forêts de Slieve Bloom¹⁸³, où elle enfanta un nouveau-né qu'elle appela Demna. De peur que le clan Morna ne le découvre et ne le tue, elle le confia à deux femmes âgées pour que celles-ci l'élèvent dans les bois, et elle devint ensuite l'épouse du roi du Kerry. Demna, lorsqu'il devint un jeune garçon, fut appelé « Finn » ou le Blond, à cause de la blancheur de sa peau et de ses cheveux dorés, et il fut toujours connu par la suite sous ce nom. Son premier exploit fut de tuer Lia, qui avait le Sac au Trésor des Fianna, et que Finn lui vola. Il rechercha son oncle Crimnal qui était avec quelques autres hommes âgés, les chefs survivants du clan Bascna. Ils avaient échappé à l'épée lors de la bataille de Castleknock et ils vivaient dans une grande pénurie et une grande affliction au plus profond des forêts du Connacht. Ils lui procurèrent une suite et une garde, choisis parmi une troupe de jeunes gens qui le suivirent dans ses aventures, et ils lui donnèrent le Sac au Trésor. Il se rendit pour apprendre la maîtrise de la poésie et de la science auprès d'un ancien sage et druide nommé Finegas, qui demeurait au bord de la rivière Boyne. C'était en ce lieu, dans un méandre de la rivière et sous les rameaux de noisetier d'où tombaient dans le courant les noisettes de la connaissance, que vivait Fintan le Saumon du Savoir, celui qui apporterait toute la sagesse des âges à qui le mangerait. Finegas avait cherché maintes fois à capturer ce saumon, mais avait toujours échoué, jusqu'à ce jour où Finn était venu pour devenir son élève. Alors Finegas attrapa le saumon et le donna à Finn pour le faire cuire, lui demandant de ne pas en manger, mais de le prévenir quand il serait cuit. Lorsque le garçon apporta le saumon, Finegas vit que sa mine avait changé. « As-tu mangé du saumon ? » demanda-t-il. « Nenni », répondit Finn, « mais lorsque je l'ai placé sur la broche, je me suis brûlé le pouce et l'ai porté à ma bouche. » « Prends le Saumon du Savoir et mange-le », dit alors Finegas, « car par toi la prophétie est devenue vraie. Et maintenant va-t-en, car je ne puis t'enseigner plus. »

Après ceci, Finn devint aussi sage qu'il était fort et hardi, et on dit qu'à chaque fois qu'il souhaitait deviner ce qui allait arriver, ou ce qui se passait au loin, il n'avait qu'à mettre son pouce dans la bouche et le mordre, et la connaissance qu'il désirait devenait sienne.

¹⁸³ Dans le pays du roi.

Finn et le goblin

En ce temps-là, Goll fils de Morna était le capitaine des Fianna d'Irlande, mais Finn, étant devenu un homme, souhaitait prendre la place de son père Cumhal. Il se rendit donc à Tara pendant la Grande Assemblée, au cours de laquelle personne ne devait lever la main sur autrui dans l'enceinte de Tara, et il s'assit parmi les guerriers du roi et les Fianna. Le roi remarqua finalement cet inconnu assis parmi eux et lui ordonna de décliner son nom et son lignage. « Je suis Finn fils de Cumhal », dit-il, « et je viens pour me mettre à ton service, ô roi, comme mon père l'a fait. » Le roi l'accepta volontiers et Finn jura de le servir loyalement. Peu de temps après vint la période de l'année où Tara était inquiétée par un goblin, ou un démon, qui venait à la nuit tombante pour cracher des gerbes de feu contre la cité royale, l'enflammant à chaque fois. Personne n'avait pu le combattre, car au moment où il arrivait, il jouait une musique si douce sur sa harpe que tout homme qui l'entendait s'endormait et rêvait aussitôt, oubliant toute autre chose terrestre afin de pouvoir écouter cette musique. Lorsqu'on raconta ceci à Finn, il alla voir le roi et lui dit : « Pourrais-je, si je tue le goblin, avoir la place de mon père comme capitaine des Fianna ? » « Pour sûr », répondit le roi, et ce dernier jura de tenir parole en prêtant serment.

Parmi les hommes d'armes, il y avait un vieux compagnon du père de Finn, Cumhal, qui possédait une lance magique avec une pointe en bronze et des rivets en or d'Arabie. La tête était lacée dans un étui de cuir dans lequel elle était gardée ; lorsque la lame nue était posée sur le front d'un homme, elle avait la propriété de le remplir de force et de frénésie guerrière qui le rendait invincible dans tous les combats. Fiacha donna cette lance à Finn, il lui apprit comment s'en servir, et ce dernier attendit avec elle la venue du goblin sur les remparts de Tara. Alors que la nuit tombait et que les brumes commençaient à se rassembler dans la large plaine autour de la colline, il vit une vague forme venir rapidement dans sa direction et il entendit les notes de la harpe magique. Déposant la lance sur son front, il annihila le sortilège et le fantôme s'enfuit devant lui vers le tertre féérique de Slieve Fuad. Finn l'y rattrapa, il le tua et rapporta sa tête à Tara.

Le roi Cormac amena alors Finn devant les Fianna, et ordonna à tous de jurer obéissance à leur nouveau capitaine ou de prendre service ailleurs. Le premier d'entre eux qui prêta serment fut Goll Mac Morna. Tous les autres suivirent et Finn devint capitaine des Fianna d'Erin qu'il dirigea jusqu'à sa mort.

Un lieutenant de Finn : Conan Mac Lia

Les Fianna d'Erin connurent la gloire avec la venue de Finn et cette gloire s'es-

tompa à la fin de sa vie. Il les dirigea comme aucun autre capitaine ne l'avait fait, à la fois fermement et sagement, il ne gardait de rancune contre aucun d'entre eux, mais pardonnait volontiers toutes les offenses à l'exception de la déloyauté envers leur seigneur. On dit ainsi que Conan, fils du seigneur de Luachar, celui qui avait eu le Sac au Trésor et que Finn avait tué à Luachar, fut un hors la loi et un maraudeur pendant sept années, harcelant les Fianna, tuant ici un homme et là un chien, incendiant les demeures et volant le bétail. Ils l'acculèrent finalement à Carn Lewy, dans le Munster, et lorsqu'il vit qu'il ne pouvait plus s'échapper, il se faufila jusqu'à Finn qui était assis après une chasse, et le saisit par derrière dans ses bras, le tenant fermement afin qu'il ne puisse plus bouger. Finn savait qui le tenait ainsi, et il dit : « Que veux-tu Conan ? » Celui-ci répondit : « Conclure un pacte de service et de fidélité avec toi, car je ne peux échapper à ton courroux plus longtemps. » Finn rit alors et dit : « Qu'il en soit ainsi, Conan, et si tu prouves ta fidélité et ta vaillance, je te garderai ma confiance. » Conan le servit pendant trente ans et aucun de tous les hommes des Fianna ne fut aussi fort et enthousiaste au combat.

Conan Mac Morna

Il y avait également un autre Conan, nommé Mac Morna, qui était gros et chauve, peu habile dans la plupart des exercices, et dont la langue était sifflante et calomnieuse ; il n'y avait aucun acte de grandeur et de bravoure que Conan le Chauve ne tournait en dérision et ne rabaisait. On dit que lorsqu'il se dévêtait, une toison de mouton noir apparaissait sur son dos et son fessier à la place d'une peau humaine, et voici la façon dont cela arriva : un jour, alors que Conan et d'autres hommes des Fianna chassaient dans la forêt, ils arrivèrent près d'une demeure majestueuse aux murs blancs et avec du chaume coloré sur le toit. Ils y entrèrent pour demander l'hospitalité, mais quand ils furent à l'intérieur, ils ne trouvèrent personne à part une grande salle vide avec des piliers en bois de cèdre et des tentures en soie accrochées par dessus, telle la grande salle d'un seigneur prospère. Une table se tenait au milieu sur laquelle était préparé un somptueux festin de viandes de sanglier et de chevreuil, une grande vasque en bois d'if remplie de vin rouge, ainsi que des coupes en or et en argent. Ils s'attablèrent alors gaiement pour manger et pour boire, car ils étaient affamés après la chasse, et les paroles et les rires résonnèrent fortement autour de la table. Mais l'un d'entre eux bondit soudain sur ses pieds dans un cri de surprise et de peur, ils regardèrent tous autour d'eux et virent devant leurs yeux les tapisseries murales se changer en poutres de bois grossières, et le plafond en de la chaume sale couverte

de suie comme celle de la hutte d'un berger. Ils comprirent alors qu'ils s'étaient fait piéger par quelque enchantement du Peuple des Fées, ils bondirent tous sur leurs pieds et se ruèrent vers la porte d'entrée qui n'était désormais ni grande ni imposante, mais qui avait rétréci jusqu'à atteindre la taille d'une tanière — tous sauf Conan le Chauve, qui dévorait gloutonnement les bons mets disposés sur la table et qui ne faisait attention à rien d'autre. Alors, ils l'appelèrent et, comme le dernier d'entre eux sortait, il s'efforça de se lever et de les suivre, mais se retrouva si bien collé sur sa chaise qu'il ne put remuer. Deux hommes des Fianna, voyant son triste sort, se précipitèrent en arrière, ils saisirent ses bras, le tirèrent fermement de toute leur puissance, et en le dégageant ils laissèrent la plus grande part de ses vêtements et de sa peau collées à la chaise. Alors, ne sachant que faire d'autre pour lui dans sa douloureuse situation, ils posèrent sur son dos la chose la plus proche qu'ils purent trouver et qui était la peau d'un mouton noir qu'ils avaient pris dans le troupeau d'un paysan situé non loin. Elle y poussa et Conan la porta jusqu'à sa mort.

Bien que Conan fut un pleutre et qu'il s'aventurait rarement avec les Fianna dans une bataille, on dit qu'une fois un homme tomba de sa main. C'était le jour de la grande bataille contre une horde de pirates sur la Colline du Carnage dans le Kerry¹⁸⁴. Liagan, l'un des envahisseurs, résistait devant les armées et défiait les plus courageux des Fianna en combat singulier. Les Fianna, pour se moquer, envoyèrent de force Conan au combat. Lorsqu'il se présenta Liagan éclata de rire, car il avait plus de force que d'esprit, et il dit : « Stupide est ta visite, toi vieil homme chauve. » Comme Conan continuait de s'approcher, Liagan leva sa main violemment et Conan dit : « En vérité, tu as plus craindre de l'homme de derrière que de l'homme de devant. » Liagan regarda autour de lui ; en un instant Conan lui trancha la tête, il jeta son épée et courut s'abriter dans les rangs des Fianna qui riaient. Finn fut cependant très fâché, car il avait obtenu la victoire en trichant.

Dermot O'Dyna

Un autre lieutenant, ami de Finn, était Dermot au Bouton d'Amour. Il était si beau et si noble à regarder qu'aucune femme ne pouvait lui refuser son amour, et on dit qu'il ne ressentait jamais la fatigue, car son pas était aussi léger à la fin de la plus longue journée de combat ou de chasse qu'il l'était au début. Il y avait une grande estime entre Finn et lui, jusqu'au jour où Finn, alors un vieil homme, épousa Grania, fille du Haut Roi Cormac ; mais Grania, grâce aux ordonnances

¹⁸⁴ La colline porte toujours ce nom, « Knockanar ».

sacrées de la chevalerie des Fianna, contraint Dermot à s'enfuir avec elle pendant sa nuit de noces, ce qu'il fit douloureusement contre sa volonté, et trouva la mort par là même. Mais Grania revint vers Finn et lorsque les Fianna la virent, ils rirent dans tout le camp en lançant des moqueries cuisantes, car ils n'auraient pas donné un des doigts de Dermot contre vingt doigts de Grania.

Keelta Mac Ronan et Oisín

Finn avait un autre lieutenant, Keelta Mac Ronan, qui était un de ses intendants et qui était autant un puissant guerrier qu'un conteur d'histoires et de poèmes à la verve brillante. Il y avait aussi Oisín, le fils de Finn, le plus grand poète des Gaëls, de qui nous reparlerons en détail par la suite.

Oscar

Oisín avait un fils, Oscar, qui était le plus féroce guerrier au combat parmi tous les Fianna. Il tua trois rois pendant sa première bataille et, dans sa fureur, il tua aussi accidentellement Linné, son propre ami et condisciple. Son épouse était la belle Aideen qui mourut de chagrin après la mort d'Oscar lors de la bataille de Gowra. Oisín enterra Aideen à Ben Edar (Howth) et érigea sur sa tombe le grand dolmen qui y est encore de nos jours. Oscar apparaît dans cette littérature comme l'archétype de la force brute, avec un cœur «comme une corne torsadée à la gaine d'acier», un personnage autant destiné entièrement à la guerre que peuvent l'être une épée ou une lance.

Geena Mac Luga

Un autre compagnon de Finn était Geena, le fils de Luga ; sa mère était une guerrière et la fille de Finn, son père était un proche parent de celle-ci. Il fut élevé par une femme qui portait le nom de Mane la Belle et qui avait élevé bon nombre de Fianna jusqu'à l'âge d'homme. Lorsque l'heure fut venue de prendre les armes, il se présenta devant Finn à qui il jura allégeance, et Finn lui donna la direction d'un groupe d'hommes. Mais Mac Luga se montra paresseux et égoïste, se vantant toujours de son habileté aux armes, n'emmenant jamais ses hommes chasser les cerfs ou les sangliers, et il avait l'habitude de battre ses chiens et ses serviteurs. Les Fianna qui étaient sous ses ordres vinrent finalement voir Finn avec toute leur compagnie au lac Lena dans le Killarney. Ils déposèrent leurs

plaintes contre Mac Luga et dirent : « Choisis maintenant, ô Finn, si tu nous auras avec toi ou si tu auras le fils de Luga seul. »

Finn envoya alors chercher Mac Luga et l'interrogea, mais Mac Luga ne put dire précisément pourquoi les Fianna ne voulaient plus de lui. Finn lui enseigna alors les choses qui conviennent à un jeune de naissance noble et à un capitaine. Voici ce qu'elles étaient :

Maximes des Fianna

« Fils de Luga ; si ton dessein est le service armé dans la maison d'un grand homme, sois calme et retenu.

« Sans une faute de sa part, ne bats pas ton chien ; jusqu'à ce que tu sois certain de sa culpabilité, n'accuse pas ta femme.

« À la bataille ne t'approche pas du bouffon, ô Mac Luga, car il n'est qu'un idiot.

« Ne censure personne qui ait une réputation sérieuse ; ne te lève pas pour prendre part à une bagarre ; ne commerce pas avec le fou ou le méchant.

« Fais preuve des deux tiers de ta gentillesse envers les femmes, envers ceux qui rampent sur le sol¹⁸⁵ et envers les poètes, et ne sois pas violent avec le peuple.

« Ne prononce aucun discours fanfaron, et ne dis pas que tu ne feras pas le bien ; c'est une chose honteuse de parler avec raideur à moins qu'il ne soit faisable d'accomplir tes paroles.

« Aussi longtemps que tu vivras, n'abandonne point ton seigneur ; ni pour l'or ni pour aucune autre récompense au monde n'abandonne celui que tu as juré de protéger.

« Un chef n'insulte pas son peuple, car ce n'est pas l'œuvre d'un homme au sang noble.

« Ne sois pas un colporteur d'histoires, ni un porteur de mensonges ; ne sois pas bavard ni imprudemment censeur. N'attise pas les conflits contre toi, tel l'homme de bien que tu es.

« Ne sois pas un habitué des lieux de boissons, ne critique pas sans cesse les anciens ; ne t'approche pas de l'homme mesquin.

« Dispense ta nourriture largement ; que la pingrerie ne te soit pas coutumière.

« Ne te moque pas d'un chef, et ne lui donne pas une raison de parler mal de toi.

¹⁸⁵ Les petits enfants.

« Surveille tes affaires; tiens-les fermement dans tes bras jusqu'à ce que le sévère combat pendant lequel les armes scintillent soit fini.

« Sois plus apte à donner qu'à refuser, et recherche la douceur, ô fils de Luga. »

Et le fils de Luga, dit-on, tint compte de ces conseils, il abandonna ses mauvaises manières et devint l'un des meilleurs hommes de Finn.

Le caractère de Finn

Finn enseigna également d'autres choses de ce genre à ses compagnons et les meilleurs d'entre eux devinrent comme lui-même en terme de bravoure, de douceur et de générosité. Chacun d'entre eux aimait la réputation de ses camarades plus que la sienne, et chacun pouvait dire que pour toutes les qualités nobles, il n'y avait aucun homme au monde digne d'être comparé à Finn.

On disait de lui qu'il « distribuait l'or comme s'il s'agissait des feuilles d'une contrée boisée, et l'argent comme s'il s'agissait de l'écume de la mer »; et quoi qu'il ait accordé à un homme, s'il se brouillait avec lui par la suite, jamais on ne le vit lui reprendre ce qu'il avait offert.

Le poète Oisín chanta une fois à son sujet auprès de saint Patrick :

« Voici les choses qui étaient chères à Finn –
Le tapage de la bataille, la joie du banquet,
L'aboïement de ses chiens résonnant dans le vallon abrupt,
Et le merle chantant *Letter Lee*,

« Les galets crissant le long du rivage
Quand il tirait ses navires de guerre vers la mer,
Le vent de l'aurore où sifflaient ses lances,
Et le chant magique de ses trois ménestrels. »

Les épreuves des Fianna

À l'époque de Finn, personne ne fut jamais autorisé à devenir membre des Fianna d'Erin tant qu'il n'avait pas prouvé sa valeur en réussissant plusieurs épreuves sévères. Tout aspirant devait connaître les Douze Livres de la Poésie et devait lui-même être habile dans la composition des vers selon la rime et la métrique des maîtres de la poésie gaélique. Il était ensuite enterré jusqu'à la

moitié du corps dans le sol et devait, à l'aide d'un bouclier et d'une baguette de noisetier, se défendre contre neuf guerriers qui envoyaient leurs lances vers lui, et il n'était pas accepté s'il était blessé. Ses cheveux étaient ensuite tressés ; il était chassé dans la forêt par les Fianna. S'il était rattrapé, ou si une tresse avait bougé, ou si une branche sèche craquait sous ses pieds, il n'était pas accepté. Il devait être capable de franchir d'un bond une barre située à la hauteur de son front, de courir à pleine vitesse sous une barre située au niveau de ses genoux, et il devait être capable tout en courant d'extraire une épine de son pied sans jamais ralentir. Il ne devait pas se marier.

Keelta et saint Patrick

Il est dit que l'un des Fianna, nommé Keelta, vécut jusqu'à un âge avancé et qu'il vit saint Patrick. Il fut baptisé dans la foi chrétienne par ce dernier et il lui raconta de nombreuses histoires au sujet de Finn et de ses hommes que le scribe de saint Patrick mit par écrit. Un jour, saint Patrick lui demanda comment les Fianna devinrent si puissants et si auréolés de gloire que toute l'Irlande chantait leurs exploits, comme l'Irlande ne l'avait jamais fait depuis. Keelta répondit : « La vérité était dans nos cœurs et la force dans nos bras, et ce que nous disions, nous l'accomplissions. »

Voici ce qu'on raconta également à propos de Keelta après avoir vu saint Patrick et reçu la foi. Il se retrouva un jour par hasard près de Leyney, dans le Connacht, où le peuple des Fées du tertre de Duma était durement harcelé et rançonné chaque année par des pirates venant d'au delà des mers. Ils appelèrent Keelta à leur aide, et les envahisseurs furent repoussés et mis en déroute grâce à son conseil et à sa bravoure ; mais Keelta fut gravement blessé. Il demanda alors qu'Owen, le prophète du peuple des Fées, puisse lui prédire combien de temps il lui restait à vivre, car il était déjà un homme âgé. Owen répondit : « Ce sera pour dix-sept années, ô Keelta à la belle renommée, jusqu'à ce que tu tombes près du lac de Tara et le chagrin sera sur toute la maison du roi. »

« Ainsi me l'avait prédit mon chef et seigneur, mon gardien et mon protecteur aimant, Finn », dit Keelta. « Et maintenant, quelle récompense me donnerez-vous pour l'aide que je vous ai apportée dans la pire affliction qui ne soit jamais tombée sur vous ? » « Une grande récompense », répondit le peuple des Fées, « même la jeunesse ; car grâce à notre art, nous te changerons à nouveau en un jeune homme avec toute la force et la vitalité primordiales. » « Nenni », rétorqua Keelta, « Dieu interdit que je change d'apparence par la sorcellerie ou que je n'en prenne aucune autre que celle que mon Créateur, le Dieu véritable et glorieux,

m'a accordée.» Le peuple des Fées répondit alors : « C'est la parole d'un guerrier et d'un héros véritable, et ce que tu viens de dire est juste. » Ils soignèrent alors ses blessures ainsi que les souffrances corporelles qu'il avait. Il leur souhaita la bénédiction et la victoire, et il repartit.

La naissance d'Oisin

Un jour, alors que Finn, ses compagnons ainsi que ses chiens revenaient d'une chasse vers leur place-forte située sur la colline d'Allen, une magnifique biche s'élança sur leur chemin, et la chasse la poursuivit, car elle prenait la route qui menait à leur demeure. Tous les poursuivants furent bientôt laissés en arrière, à l'exception de Finn et de ses deux molosses Bran et Skolawn. Ces chiens étaient d'une race étrange ; car Tyren, sœur de Murna, la mère de Finn, avait été changée en chien par l'enchantement d'une femme du peuple des Fées qui aimait le mari de Tyren, Ullan ; et les deux molosses de Finn étaient les enfants de Tyren, à qui elle avait donné le jour sous cette forme. Ils étaient les meilleurs de tous les chiens d'Irlande et Finn les aimait tellement, dit-on, que l'une des deux seules fois où il pleura dans sa vie fut pour la mort de Bran.

Finalement, comme la poursuite arrivait au bas du versant d'une vallée, Finn vit la biche s'arrêter et se coucher, tandis que les deux chiens commencèrent à jouer autour d'elle et à lécher son visage et ses membres. Il ordonna alors que personne ne lui fasse de mal et elle les suivit à la forteresse d'Allen, jouant avec les chiens en cours de route. La nuit même, Finn se réveilla et vit se tenir devant lui la plus belle femme que ses yeux n'avaient jamais contemplée.

« Je suis Saba, ô Finn », dit-elle, « et j'étais la biche que tu chassas en ce jour. Comme je n'ai pas voulu donner mon amour au druide du peuple des Fées, qui se nomme le Sombre, il me donna cette apparence grâce à ses sortilèges et je l'ai gardée ces trois dernières années. Mais l'un de ses esclaves, me prenant en pitié, me révéla un jour que si j'arrivais à rejoindre ta grande demeure d'Allen, ô Finn, je serais à l'abri de tous les enchantements et que je retrouverais à nouveau ma forme naturelle. Mais j'ai crains d'être mise en pièces par tes molosses, ou blessée par tes chasseurs, jusqu'à ce que finalement je me laisse rattraper par toi seul, et par Bran et Skolawn, qui sont de nature humaine et ne m'auraient pas fait de mal. » « N'aie aucune peur, jeune fille », répondit Finn, « nous, les Fianna, sommes libres et nos invités amicaux le sont également ; personne ne pourra te contraindre en ce lieu. »

Alors Saba demeura avec Finn, il l'épousa et son amour pour elle était si intense que ni la bataille ni la chasse ne purent le distraire, et il resta pendant des

mois en permanence à ses côtés. Elle l'aimait aussi profondément, et leur joie mutuelle fut comme celle des Immortels du Pays de Jeunesse. Un jour, Finn entendit une rumeur concernant des bateaux de guerre, appartenant aux hommes du Nord, qui se trouvaient dans la baie de Dublin, et il convoqua ses héros pour le combat ; « Car », dit-il à Saba, « les hommes d'Erin nous donnent tribut et hospitalité pour les défendre contre les étrangers, et ce serait une honte d'accepter leur paiement sans donner ce que nous avons promis de notre côté. » Et il rappela la célèbre phrase que Goll Mac Morna lança lorsqu'ils se trouvèrent un jour en difficulté face à une puissante armée : « Un homme », dit Goll, « vit après sa mort, mais pas après avoir perdu son honneur. »

Finn fut absent pendant sept jours et il repoussa les hommes du Nord des rivages de l'Erin. Il revint le huitième jour et lorsqu'il pénétra dans sa demeure, il vit le trouble dans les yeux de ses hommes ainsi que dans ceux de leurs belles femmes. Il avait constaté que Saba n'était pas sur le rempart pour attendre son retour et il leur ordonna alors de lui dire ce qui s'était passé. Ils lui répondirent :

« Alors que toi, notre père et seigneur, était au loin combattant l'étranger, et Saba guettant ton retour dans le défilé en contrebas, nous vîmes un jour quelqu'un te ressemblant approcher avec Bran et Skolawn sur les talons. Il nous sembla aussi entendre le son des cors de chasse des Fianna apportés par le vent. Saba s'empressa alors vers la grande porte et nous ne pûmes l'empêcher de se précipiter vers le fantôme, tant son désir était grand. Mais lorsqu'elle fut proche, elle s'arrêta et poussa un fort cri glacial, et la forme la frappa avec une baguette de noisetier, et voilà, il n'y avait plus de femme là-bas, seulement une biche. Alors, ces chiens la prirent en chasse, et ils ne firent jamais demi-tour alors qu'elle s'efforçait d'atteindre à nouveau la porte de la forteresse. Nous avons saisi toutes les armes que nous pouvions et nous sommes sortis en courant pour faire fuir l'enchanteur, mais lorsque nous atteignîmes l'endroit, il n'y avait plus rien à voir, nous avons seulement entendu des bruits de pas s'enfuyant et les aboiements des chiens. Ils semblaient venir d'ici, puis de là, jusqu'à ce que le vacarme s'affaiblisse et disparaisse. Ce que nous avons pu faire, ô Finn, nous l'avons fait ; Saba est partie. »

Finn se frappa alors la poitrine sans dire un mot et il partit dans sa chambre. Personne ne le vit du reste de la journée, ni pendant le jour suivant. Il revint alors et régla les affaires des Fianna comme à l'accoutumée, mais pendant les sept années qui suivirent, il partit à la recherche de Saba dans tous les vallons lointains, les forêts sombres et les cavernes d'Irlande, et il n'emmena aucun chien avec lui à l'exception de Bran et de Skolawn. Puis il perdit finalement tout espoir de la retrouver, et reprit la chasse comme auparavant.

Un jour, alors qu'il suivait la chasse à Ben Bulban, dans le Sligo, il entendit l'abolement mélodieux des chiens se changer soudainement en grognements et jappements féroces, comme s'ils se battaient avec quelque bête, et accourant à la hâte avec ses hommes, ils virent sous un grand arbre un garçon nu aux cheveux longs. Autour de lui des molosses se débattaient pour le saisir, mais Bran et Skolawn les combattirent et les tinrent à distance. Le garçon était grand et bien fait, et comme les héros se regroupaient autour de lui, il les regarda fixement, nullement intimidé, ne prêtant aucune attention à la débâcle des molosses à ses pieds. Les Fianna repoussèrent les chiens et emmenèrent le garçon avec eux, Finn était très silencieux et scrutait continuellement des yeux le visage du garçon. Ce dernier retrouva finalement l'usage de la parole et l'histoire qu'il raconta fut la suivante :

Il n'avait pas connu de père, et aucune mère à l'exception d'une douce biche avec laquelle il avait vécu dans une très agréable vallée verdoyante, entourée de chaque côté par des falaises vertigineuses qui ne pouvaient être escaladées et par des abîmes profonds. L'été, il vivait de fruits et de ce genre de nourriture, et l'hiver, des réserves de provisions étaient déposées à son intention dans une grotte. Un grand homme au visage sombre venait les voir de temps en temps, il parlait à sa mère parfois tendrement et parfois en la menaçant lourdement, mais elle reculait toujours, apeurée, et l'homme repartait en colère. Finalement l'homme sombre parla un jour longuement avec sa mère dans tous les registres de la supplication, de la tendresse et de la rage, mais elle se tint encore à l'écart et ne manifesta aucun signe à part ceux liés à la peur et à la répulsion. Après un moment, l'homme sombre se rapprocha et la frappa avec une baguette de noisetier ; puis il se retourna et s'en alla, mais cette fois elle le suivit, regardant encore en arrière son fils et se plaignant pitoyablement. Et lorsqu'il s'efforça de les suivre, il se trouva incapable de bouger le moindre membre ; criant de rage et de désespoir, il tomba sur le sol et s'évanouit.

Quand il revint à lui, il était sur le versant d'une montagne à Ben Bulban où il resta quelques jours, recherchant cette vallée verdoyante et cachée, mais il ne la retrouva jamais. Quelque temps plus tard, les molosses le trouvèrent ; mais personne ne sut ce qu'il advint de sa mère, la biche, et du sombre druide.

Finn l'appela Oisín (Petit Faon) et il devint un guerrier renommé, mais il le fut encore plus pour les chansons et les contes qu'il composa ; ainsi, pour tout ce qui est raconté de nos jours à propos des Fianna d'Erin, les hommes ont coutume de dire : « Ainsi chantait le barde Oisín, fils de Finn. »

Oisín et Niam

Par un matin d'été embrumé, alors que Finn, Oisín et plusieurs compagnons chassaient sur les rives du lac Lena, ils virent venir vers eux une jeune fille, extrêmement belle, montant un cheval blanc comme la neige. Elle portait l'habit d'une reine ; une couronne en or était sur sa tête, et un manteau de soie brun foncé, parti d'étoiles en or rouge, tombait autour d'elle et traînait sur le sol. Des chausses d'argent recouvraient les sabots de son cheval qui avait une crête en or oscillant sur la tête. Lorsqu'elle s'approcha, elle dit à Finn : « De très loin je suis venue, et enfin je t'ai trouvé, Finn fils de Cumhal. »

Finn répondit alors : « Quels sont ton pays et ton peuple, jeune fille, et qu'attends-tu de moi ? » « Mon nom », répondit-elle, « est Niam aux Cheveux d'Or. Je suis la fille du roi du Pays de Jeunesse, et ce qui m'a amené ici est l'amour de ton fils Oisín. » Elle se tourna alors vers Oisín, et elle lui parla avec la voix de quelqu'un qui n'avait jamais rien demandé sans que cela ne lui soit accordé. « Viendras-tu avec moi, Oisín, au pays de mon père ? » Oisín répondit « J'irai là bas et jusqu'au bout du monde » ; car le charme féerique avait si bien imprégné son cœur qu'il ne se souciait plus d'aucune chose terrestre sauf d'avoir l'amour de Niam aux Cheveux d'Or.

La jeune fille parla alors du Pays d'Outremer dans lequel elle conviait son amoureux. Comme elle parlait, une immobilité rêveuse tomba sur toute chose, et aucun cheval ne secoua son mors, aucun chien n'aboya et pas le moindre souffle de vent n'agita les arbres de la forêt jusqu'à ce qu'elle ait terminé. Et ce qu'elle raconta, comme elle le décrivait, sembla plus doux et plus merveilleux que n'importe quelle autre chose qu'ils purent se rappeler avoir entendu par la suite, mais aussi loin qu'il pouvait s'en souvenir, cela fut ce qui suit :

« Charmant est le pays au delà des rêves,
Plus beau que tout ce que tes yeux n'ont jamais vu.
Là bas, les arbres sont en fleurs toute l'année,
Et toute l'année les fleurs s'épanouissent.

« Là bas, le miel sauvage goutte des arbres de la forêt ;
Les réserves de vin et d'hydromel ne feront jamais défaut.
L'habitant de là-bas ne connaît aucune souffrance ni aucune maladie,
La mort et le déclin ne s'approchent plus jamais de lui.

« Le festin ne lassera jamais, ni la chasse ne fatiguera,

Ni la musique ne cessera dans le hall pour toujours ;
L'or et les bijoux du Pays de Jeunesse
Eclipsent toutes les splendeurs jamais rêvées par l'homme.

« Tu auras des chevaux de la race féérique,
Tu auras des chiens plus rapides que le vent ;
Une centaine de chefs te suivront à la guerre,
Une centaine de jeunes filles chanteront lors de ton sommeil.

« Une couronne souveraine ceindra ton front,
Et une lame magique sera suspendue à ton côté,
Tu seras le seigneur de tout le Pays de Jeunesse,
Et le seigneur de Niam aux Cheveux d'Or. »

Alors que le chant magique s'achevait, les Fianna virent Oisín monter sur le cheval féérique et tenir la jeune fille dans ses bras. Ils purent enfin se mouvoir et parler à nouveau lorsqu'elle tourna la tête de son cheval. Elle agita la bride résonnante, et ils s'envolèrent de la clairière tel un rayon de lumière qui descend vers le sol quand les nuages s'écartent du soleil ; les Fianna ne revirent plus jamais Oisín, fils de Finn.

Ce qui lui arriva par la suite est cependant connu. Sa fin fut aussi étrange que sa naissance, car il vit les merveilles du Pays de Jeunesse avec les yeux d'un mortel, et il vécut pour les raconter avec les lèvres d'un mortel.

Le voyage au Pays des Fées

Lorsque le cheval blanc atteignit la mer avec ses cavaliers, il courut légèrement au-dessus des vagues, et bientôt les forêts verdoyantes et les promontoires d'Erin disparurent de leur vue. Le soleil brillait ardemment et les cavaliers traversèrent une brume dorée dans laquelle Oisín perdit toute notion de l'endroit où il se trouvait, et ne sut plus si c'était la mer ou la terre ferme qui était en dessous des sabots du cheval. Des visions étranges apparaissaient parfois dans la brume ; les sommets de tours et de palais surgissaient et disparaissaient, une biche sans cornes bondit auprès d'eux chassée par un chien blanc qui avait une oreille rouge ; ils virent aussi une jeune femme montant un cheval brun, portant une pomme dorée dans sa main, et derrière elle, un jeune cavalier sur un cheval blanc la suivait de près, une cape pourpre flottant dans son dos et une épée à la garde en or dans la main. Oisín demanda à la princesse ce qu'étaient ces apparitions, mais

Niam lui demanda de ne pas poser de questions ni de sembler remarquer les fantômes qu'ils pourraient voir jusqu'à ce qu'ils soient arrivés au Pays de Jeunesse.

Le retour d'Oisin

L'histoire continue en racontant les différentes aventures d'Oisin au Pays de Jeunesse, notamment le sauvetage d'une princesse captive d'un géant fomorien. Finalement, après ce qu'il lui sembla être un séjour de trois semaines dans le Pays de Jeunesse, il fut rassasié des délices de toute sorte, et il se languit de retourner dans son pays natal et de revoir ses anciens camarades. Il promit de revenir quand il l'aurait fait, et Niam lui donna le cheval blanc féérique qui l'avait amené au Pays des Fées par dessus les mers, mais elle lui ordonna, lorsqu'il aurait rejoint le pays d'Erin, de ne jamais poser sur le sol du monde terrestre l'un de ses pieds, sinon le chemin du retour vers le Pays de Jeunesse lui serait interdit à tout jamais. Oisin se mit alors en route et traversa une fois de plus l'océan mystique, se retrouvant finalement sur les rivages ouest de l'Irlande. Il se dirigea ensuite directement vers la colline d'Allen, où la place forte de Finn avait l'habitude d'être, mais il s'étonna, comme il traversait les bois, de ne voir aucun signe des Fianna, et il fut également surpris en découvrant la petite taille du peuple qui cultivait la terre.

Quelque temps après, venant du chemin forestier qui débouchait dans la grande clairière où la colline d'Allen avait coutume de s'élever, large et verte, avec ses remparts entourant plusieurs habitations aux murs blancs, et la grande tour se dressant au milieu, il ne vit que des tertres herbeux recouverts par une végétation luxuriante et des genêts épineux, et parmi ceux-ci la vache d'un paysan en train de paître. Alors, un étrange sentiment d'horreur le submergea, il songea à quelque enchantement du pays féérique trompant ses yeux et se jouant de lui avec de fausses visions. Il écarta les bras et cria les noms de Finn et d'Oscar, mais personne ne répondit. Il pensa que les chiens pourraient l'entendre par hasard, alors il appela Bran et Skolawn, et il mit ses oreilles à rude en épreuve en les forçant à capter le moindre bruissement ou chuchotement venant du monde que ses yeux ne semblaient distinguer, mais il entendit seulement le soupir du vent dans les ajoncs. Il quitta alors au galop ce lieu, terrifié, tournant son visage vers la mer de l'est, car il souhaitait traverser l'Irlande de part en part à la recherche d'un moyen pour fuir cet enchantement.

Le sortilège rompu

Lorsqu'il arriva près de la mer située à l'est, il se retrouva dans un lieu appelé la Vallée des Muguets¹⁸⁶. Il vit dans un champ situé sur le versant de la colline de nombreux hommes dirigés par un contremaître, et qui s'efforçaient de faire rouler un gros rocher à l'extérieur de la terre cultivée. Il galopa dans leur direction, souhaitant les questionner à propos de Finn et des Fianna. Alors qu'il se rapprochait d'eux, ils cessèrent leur travail pour le regarder fixement, car il leur apparaissait comme un messenger du Peuple des Fées, ou comme un ange venu du paradis. Il était plus grand et plus fort que tous les hommes qu'ils connaissaient, avec des yeux bleus aciers, et des joues rougeoyantes ; ses dents, dit-on, étaient comme une pluie de perles, et ses cheveux clairs s'amassaient sous le rebord de son heaume. Alors qu'Oisín regardait leurs corps chétifs, éprouvés par le dur labeur et les soucis, ainsi que la pierre qu'ils s'efforçaient de pousser péniblement hors de son ornière, il fut pris de pitié et pensa en son for intérieur, « même les pauvres hères d'Erin n'étaient pas comme cela lorsque je les ai quittés pour le Pays de Jeunesse », et il se pencha de sa selle pour les aider. Il mit sa main sur le rocher et d'une puissante poussée, il le souleva de l'endroit où il reposait et le fit rouler vers le bas de la colline. Les hommes s'écrièrent, émerveillés et applaudirent ; mais leurs cris se changèrent rapidement en des hurlements de terreur et de consternation. Ils s'enfuirent, se bousculant et se renversant mutuellement, afin d'échapper à ce lieu effrayant, car un prodige terrifiant venait de se produire. La sangle de la selle d'Oisín avait éclaté alors qu'il poussait le rocher, et il était tombé sur le sol de tout son long. Le cheval blanc avait instantanément disparu à leurs yeux, comme une couronne de brume, et celui qui se relevait du sol, faible et chancelant, n'était plus un jeune guerrier, mais un homme d'un âge extrêmement avancé, à la barbe blanche et flétrie, qui tendait des mains tâtonnantes, et qui gémissait faiblement et amèrement. Sa cape pourpre et sa tunique en soie jaune n'étaient plus qu'un simple tissu attaché par une ceinture de chanvre, et l'épée à la garde en or était devenue un bâton de chêne grossier, semblable à celui d'un mendiant qui erre sur les routes de ferme en ferme.

Lorsque les gens constatèrent que le funeste destin qui venait de s'abattre ne les concernait pas, ils revinrent et trouvèrent le vieil homme étendu sur le sol, le visage caché dans ses mains. Ils le relevèrent alors et lui demandèrent qui il était, et ce qu'il lui était arrivé. Oisín les regarda fixement avec les yeux perdus dans le vague et, après un moment, il leur répondit : « J'étais Oisín, fils de Finn, et je

¹⁸⁶ Glanismole, près de Dublin.

vous supplie de me dire où il habite, car sa demeure sur la colline d'Allen n'est plus que désolation, et je ne l'ai pas vu, ni entendu son cor de chasse entre la mer de l'ouest et celle de l'est.» Les hommes se regardèrent mutuellement et jetèrent un coup d'œil à Oisín de façon étrange. Le contremaître demanda : « De quel Finn parles-tu ? Car il y a plusieurs personnes qui portent ce nom en Erin. »

Oisín répondit : « De Finn Mac Cumhal Mac Trenmor, capitaine des Fianna d'Erin. » Le contremaître dit alors : « Tu es idiot, vieil homme, et nous avons été stupides de te prendre pour un jeune comme tu nous l'as fait croire il y a peu. Mais au moins nous avons retrouvé nos esprits, et nous savons que Finn, fils de Cumhal, ainsi que tous les gens de sa génération sont morts depuis trois cents ans. Oscar, fils d'Oisín, tomba à la bataille de Gowra et Finn à la bataille de Brea, comme les historiens nous l'ont appris et comme les poèmes d'Oisín, dont personne ne connaît la façon dont il mourut, nous sont chantés par nos harpistes lors des grandes festivités. Mais maintenant Talkenn Patrick¹⁸⁷ est venu en Irlande, il nous a prêché le Dieu Unique et le Christ, Son Fils, avec qui ces vieux jours et ces anciennes coutumes ont disparu ; nous ne vénérons pas autant Finn et ses Fianna, avec leurs festins, leurs chasses, leurs chants de guerre et d'amour, que les moines et les religieuses de saint Patrick, ainsi que les psaumes et les prières qui s'élèvent quotidiennement pour nous purifier du péché et nous sauver du brasier du Jugement dernier. Oisín répondit, n'ayant entendu que la moitié de ce qu'on lui avait dit, et en ayant compris encore moins : « si ton Dieu a tué Finn et Oscar, je dirais que ce Dieu est un homme fort. » Alors ils crièrent tous contre lui, quelques uns ramassèrent des pierres, mais le contremaître leur ordonna de le laisser jusqu'à ce que Talkenn ait parlé avec lui et ordonné ce qui devait être fait.

Oisín et saint Patrick

Ils l'emmenèrent auprès de saint Patrick qui le traita avec ménagement et hospitalité, et Oisín lui raconta toute l'histoire de ce qui lui était arrivé. Saint Patrick demanda à son scribe de tout consigner soigneusement par écrit, afin que le souvenir des héros qu'Oisín avait connus, ainsi que la vie libre et joyeuse qu'ils avaient menée dans les bois, les vallons et les endroits sauvages de l'Erin ne soient jamais oubliés des hommes.

¹⁸⁷ Talkenn, ou « Tête d'Herminette », était un nom donné par les Irlandais à saint Patrick. Une référence probable à la forme de sa tonsure. [L'herminette est une hache de charpentier (NDT).]

Cette légende remarquable n'apparaît que dans un poème irlandais moderne écrit par Michael Comyn aux environs de 1750, un poème qui peut être considéré comme le chant du cygne de la littérature irlandaise. Comyn travailla indubitablement à partir d'un matériel traditionnel antérieur ; mais bien que les anciens poèmes ossianiques nous racontent la suite de la vie d'Oisín, lorsqu'il rencontra saint Patrick afin de lui narrer les histoires des Fianna, les épisodes de la cour de Niam et le séjour au Pays de Jeunesse ne nous sont parvenus que par le poème de Michael Comyn.

La caverne enchantée

Ce conte, que j'ai tiré de l'édition du *Silva Gadelica* de S. H. O'Grady, raconte que Finn fit un jour une grande chasse dans le comté de Corann, dans le nord du Connacht, qui était gouverné par Conaran, un seigneur du peuple de Dana. Fâché par l'intrusion des Fianna sur ses terres de chasse, il envoya ses trois sorcières de filles pour se venger des mortels.

Finn, dit-on, et Conan le Chauve, accompagnés par les deux molosses favoris de Finn, surveillaient la chasse du sommet de la colline de Keshcorran. Ils écoutaient les cris des rabatteurs, le son des cors et les aboiements des chiens. Tout en se déplaçant sur la colline, ils arrivèrent près de l'entrée d'une grande caverne, devant laquelle étaient assises trois vieilles sorcières à l'aspect maléfique et répugnant. Elles avaient torsadé des écheveaux de laine sur trois bâtons de houx biscornus, et étaient en train de tisser avec ceux-ci quand Finn et ses compagnons arrivèrent. Les guerriers s'approchèrent pour les voir de plus près et ils se retrouvèrent soudainement emmêlés dans les brins de laine que les sorcières avaient disposés en ce lieu comme une toile d'araignée. Ils ressentirent alors un malaise et un tremblement mortels, si bien qu'ils furent facilement et rapidement attachés, et transportés dans les sombres recoins de la grotte. D'autres gens de la suite arrivèrent alors, à la recherche de Finn. Tous subirent le même sort — ils perdirent toute leur ardeur et leur bravoure au contact des fils ensorcelés, ils furent attachés et emmenés à l'intérieur de la caverne, jusqu'à ce que toute la troupe soit ligotée, avec les chiens qui aboyaient et qui hurlaient à l'extérieur.

Les sorcières s'emparèrent alors des épées acérées, aux larges lames en métal trempé, des captifs. Elles étaient sur le point de tuer les prisonniers, mais elles regardèrent d'abord autour de l'entrée de la caverne afin de voir s'il n'y avait aucun traînard qu'elles n'avaient pas encore capturé. Ce fut à cet instant que Goll Mac Morna, « le lion rugissant, le flambeau de l'assaut, la grande âme », surgit et un combat désespéré s'ensuivit, qui se termina lorsque Goll coupa deux des sorcières.

res en deux, et qu'il mata et attacha la troisième, dont le nom était Irnan. Au moment où il allait la tuer, elle demanda grâce, « il serait sûrement mieux pour toi d'avoir tous les Fianna », et il lui laissa la vie sauve à condition qu'elle libère les prisonniers.

Ils entrèrent dans la grotte et détachèrent les captifs un à un, en commençant par le poète Fergus aux Lèvres de Vérité et par les « hommes de science ». Ils s'assirent tous ensuite sur la colline pour récupérer, tandis que Fergus entonnait un chant élogieux en l'honneur de leur sauveur, Goll ; Irnan disparut.

Soudain, ils repérèrent un monstre s'approchant d'eux, une « sorcière nouvelle » avec des yeux flamboyants et injectés de sang, une bouche béante avec des crocs fissurés, des ongles comme ceux d'une bête féroce, et armée comme un guerrier. Elle mit Finn sous le *geis* de lui envoyer ses hommes en combat singulier jusqu'à ce qu'elle soit défaite. Elle n'était personne d'autre que la troisième sœur, Irnan, que Goll avait épargné. Finn demanda en vain à Oisín, Oscar, Keelta, et aux autres excellents guerriers de l'affronter ; ils plaidèrent tous leur incapacité à cause des mauvais traitements et outrages qu'ils avaient subis. Finalement, comme Finn se préparait lui-même à combattre la sorcière, Goll dit : « Ô Finn, combattre une vieille femme n'est pas séant pour toi », et il tira son épée pour une seconde bataille contre cet horrible ennemi. Finalement, après un combat désespéré, il transperça le bouclier de la sorcière et la frappa en plein cœur si violemment que la lame ressortit de l'autre côté, et elle tomba, morte. Les Fianna saccagèrent alors la demeure de Conaran et s'emparèrent de tous ses trésors, tandis que Finn accorda à Goll Mac Morna sa propre fille, Keva à la Peau Blanche. Puis, ne laissant de la place forte qu'un tas de braises rougeoyantes, ils repartirent vers la colline d'Allen.

La chasse de Slievegallion

Cette belle histoire, qui fut transmise dans les *Comptes-Rendus de l'Association Ossianique* sous forme poétique, comme si elle avait été racontée par Oisín, décrit ensuite comment Cullan le Forgeron (présenté ici comme une divinité danéenne), qui demeurait dans, ou près, des montagnes de Slievegallion, dans le comté d'Armagh, avait deux filles, Aïné et Milucra, qui étaient toutes deux amoureuses de Finn Mac Cumhal. Elles se jalousaient mutuellement ; un jour, Aïné se prit à dire qu'elle n'aurait jamais un homme avec des cheveux gris, et Milucra y vit un moyen de garder l'amour de Finn uniquement pour elle. Elle rassembla ses amis danéens autour du petit lac gris qui se situait sur le sommet de Slievegallion, et ils enchantèrent alors les eaux de ce lac.

On peut noter que cette introduction porte les signes évidents d'un ajout postérieur au conte original, fait à une époque de moindre compréhension, ou par une classe moins réfléchie dans les mains de laquelle la légende était parvenue. La véritable signification de la transformation qui est narrée est probablement beaucoup plus profonde.

L'histoire continue en disant que peu de temps après ceci, les molosses de Finn, Bran et Skolawn, levèrent un faon près de la colline d'Allen, et le poursuivirent vers le nord où la chasse se termina au sommet de Slievegallion, une montagne qui, comme Slievenamon¹⁸⁸ dans le sud, était dans l'ancienne Irlande un véritable foyer pour la magie danéenne et les traditions légendaires. Finn suivit les chiens, seul, jusqu'au moment où le faon disparut sur le versant de la montagne. En le cherchant, Finn arriva finalement au bord du petit lac qui s'étendait au sommet de la montagne, et il vit sur ses berges une dame à la merveilleuse beauté, qui était assise là en se lamentant et en pleurant. Finn lui demanda la raison de son chagrin. Elle expliqua qu'une bague en or qu'elle avait payée très cher avait glissé de son doigt pour tomber dans le lac, et elle soumit Finn aux liens d'un *geis*, afin qu'il fût obligé d'y plonger et de la retrouver pour elle.

Finn obéit et, après avoir plongé dans chaque recoin du lac, il découvrit la bague et il la rendit à la dame avant de sortir de l'eau. Elle plongea immédiatement dans le lac et disparut. Finn supposa alors que quelque sortilège avait été jeté sur lui, et il le découvrit rapidement, car en revenant sur la terre ferme, il tomba par terre en ressentant une faiblesse vertigineuse. Il se releva, vieil homme faible et chancelant, avec des cheveux blancs et décrépis, à tel point que même ses fidèles chiens ne purent le reconnaître. Ils couraient tout autour du lac à la recherche de leur maître perdu.

Pendant ce temps, on s'inquiéta de l'absence de Finn dans son palais situé sur la colline d'Allen, et une troupe d'hommes se lança bientôt sur la piste sur laquelle on l'avait vu chasser le cerf. Une fois arrivés sur les bords du lac de Slievegallion, ils y trouvèrent un vieil homme misérable et paralysé qu'ils interrogèrent, mais qui ne put rien faire d'autre que frapper sa poitrine et gémir. Finalement, faisant signe de la main à Keelta pour qu'il s'approche, le vieillard chuchota faiblement quelques mots à son oreille, et voilà que c'était Finn en personne! Lorsque les Fianna cessèrent leurs cris d'étonnement et de lamentation, Finn raconta en chuchotant l'histoire de son enchantement à Keelna, et lui dit que la responsable de celui-ci devait être la fille de Cullan le Forgeron, qui

¹⁸⁸ Prononcer « Sleeve-na-mon », en accentuant la dernière syllabe, qui signifie la « Montagne de la Femme (Féerique) ».

demeurait dans le tertre féerique de Slievegallion. Les Fianna, transportant Finn sur une litière, partirent immédiatement vers le tertre et commencèrent à creuser farouchement. Ils creusèrent le tertre féerique pendant trois jours et trois nuits, et pénétrèrent enfin dans l'alcôve la plus profonde, lorsqu'une jeune fille apparut soudainement devant eux en tenant une corne en or rouge destinée à la boisson. Celle-ci fut donnée à Finn. Il y but et retrouva immédiatement sa beauté et sa forme originelles, mais ses cheveux restèrent d'un blanc argenté. Ils auraient pu également retrouver leur couleur d'origine grâce à une autre gorgée, mais Finn les laissa tels quels et le blanc argenté de ses cheveux perdura jusqu'au jour de sa mort.

Le conte a été le sujet d'un remarquable drame allégorique, *Le masque de Finn*, écrit par M. Standish O'Grady qui interprète très justement l'histoire comme symbolisant l'acquisition de la sagesse et de la compréhension par le biais de la souffrance. Un meneur d'hommes doit descendre dans la vallée des larmes afin de connaître la faiblesse et le désespoir avant que son âme ne soit capable de les mener vers de grandes destinées.

Un antique monument sépulcral se trouve au sommet de la montagne que les paysans du comté considèrent encore — ou considéraient aux jours d'avant l'instruction publique — comme la « Sorcière du Lac » ; un mystérieux sentier en terre battue, qui n'a jamais été foulé par des pieds humains et qui mène du rocher sépulcral au bord du lac, est attribué aux allées et venues de cet être surnaturel.

Le Colloque des Anciens

L'un des vestiges les plus intéressants et le plus attirant de la littérature ossianique est le « Colloque des Anciens », *Agallamh na Senorach*, un long récit datant environ du treizième siècle. Il a été publié avec sa traduction dans le *Silva Gadeltica* rédigé par O'Grady. Ce n'est pas tant une histoire qu'un recueil d'histoires savamment traitées dans un cadre mythique. Le *Colloque* débute en présentant les personnages de Keelta Mac Ronan et d'Oisín fils de Finn, chacun accompagné par huit guerriers, tout ce qui restait de la grande communauté des Fianna après la bataille de Gowra et de la dispersion de l'Ordre qui s'ensuivit. On y découvre un portrait saisissant de ces vieux guerriers grisonnants qui avaient survécu à leur époque, se retrouvant pour la dernière fois dans la forteresse d'un célèbre chef de clan nommé Camha. Emplis de mélancolie, ils discutèrent à propos des jours passés puis, après un moment, un long silence tomba sur eux.

La rencontre de Keelta et de saint Patrick

Keelta et Oisin se décidèrent finalement à partir, Oisin, dont nous entendrons parler un peu plus par la suite, se rendit au tertre féerique où sa mère danéenne (appelée ici Blai) avait sa résidence, tandis que Keelta suivit sa route à travers les plaines de Meath jusqu'à Drumderg où il rencontra saint Patrick et ses moines. L'auteur ne se donne pas la peine d'expliquer comment ce fut possible d'un point de vue chronologique, et il ne semble pas connaître la légende d'Oisin au Pays de Jeunesse. « Les clercs », raconte l'histoire, « virent Keelta et son groupe s'approcher d'eux, ils furent effrayés par ces hommes de haute stature et accompagnés par de gigantesques chiens-loups, car ceux-ci n'appartenaient manifestement pas à la même époque que celle du clergé. » Saint Patrick aspergea ainsi les héros avec de l'eau bénite, après quoi les légions de démons qui étaient en train de planer au dessus d'eux s'enfuirent dans les collines et les vallons, et « les gigantesques hommes s'assirent ». saint Patrick, après avoir demandé le nom de ses invités, dit alors qu'il avait une faveur à leur demander — il souhaitait trouver un puits d'eau pure afin de baptiser les gens de Bregia et de Meath.

Le puits de Tradaban

Keelta, qui connaissait chaque ruisseau, chaque colline et chaque forêt du pays, prit alors Patrick par la main et le guida « jusqu'au moment », comme l'écrit l'auteur, « où ils virent droit devant eux un *lac-puits*, scintillant et transparent. La taille et l'épaisseur du cresson et du *fothlacht*, ou tilleul de rivière, qui poussaient dessus fut un émerveillement pour eux. » Keelta commença alors à vanter la renommée et les charmes du lieu, et déclama un petit poème exquis à sa gloire :

« Ô Puits des Grèves des Deux Femmes, magnifiques sont tes cressons aux ramifications luxuriantes ; depuis que tu n'es plus entretenu, ton tilleul de rivière ne se lasse pas de grandir. Depuis tes berges, ta truite devrait être visible ; ton sanglier est laissé à l'abandon ; le cerf sur tes beaux rochers escarpés, tes faons pommelés au poitrail rouge ! Tout s'accroche aux branches de tes arbres ; ton poisson dans les estuaires des rivières ; les charmantes couleurs de tes courants engrêlés, ô toi qui es de teinte azurée, et toujours vert des reflets du taillis boisé te surplombant. »

Saint Patrick et la légende irlandaise

Une fois que les guerriers furent restaurés, saint Patrick demanda : « Finn Mac

Cumhal était-il un bon seigneur avec vous qui êtes ici ? » Keelta loua la générosité de Finn et commença à décrire en détail les mérites de sa maison, sur quoi saint Patrick demanda : « Ce n'est pas pour nous un manquement à la vie monastique, une occasion de négliger la prière et de quitter la conversation avec Dieu, mais nous sentons, alors que nous parlons avec toi, que le temps passe prestement, guerrier ! »

Keelta continua avec une autre histoire à propos des Fianna et saint Patrick, maintenant bien pris dans les filets du conteur, s'écria : « Que la réussite et la bénédiction soient sur toi, Keelta ! Ceci illumine mon âme et mon esprit. Et maintenant, raconte-nous une autre histoire. »

Ainsi finit l'exorde du *Colloque*. Comme à l'habitude des ouvertures des contes irlandais, rien ne peut être mieux arrangé ; le ton y est si léger, il y a un mélange si heureux de pathétique, de poésie et d'humour, et tellement de dignité dans l'esquisse des personnages présentés. Le reste de la narration consiste en la présentation par Keelta de très nombreuses traditions topographiques et légendaires, suivie de l'invariable formule « Réussite et bénédiction sur toi ! » de saint Patrick.

Ils partirent ensemble, le guerrier et le saint, pour le voyage de saint Patrick vers Tara, et à chaque fois que saint Patrick ou quelqu'un de sa suite voyait une colline, un fort ou un puits, il demandait à Keelta ce que c'était, et Keelta donnait le nom et racontait une légende des Fianna pour en rendre compte. L'histoire erre ainsi au gré d'un labyrinthe de traditions légendaires jusqu'à ce qu'ils soient rejoints par une troupe de Tara, avec le roi à sa tête qui prend alors le rôle d'interrogateur. Le *Colloque*, tel que nous le connaissons aujourd'hui, s'interrompt brutalement alors que l'histoire racontant comment la *Lia Fail* avait été emporté d'Irlande était sur le point d'être narrée. L'intérêt du *Colloque* réside dans les contes de Keelta et dans les poèmes présentés en cours de narration. Il y a environ une centaine de contes, parlant des raids et des batailles des Fianna, des joutes amoureuses et des festins, mais la plus grande part de ceux-ci traitent des relations permanentes entre le Peuple des Fées et les Fianna, faites à la fois d'amour et de combats. Quelques contes sont finement élaborés, travaillés avec le meilleur style dont les auteurs furent capables. L'un des meilleurs est celui du *Brugh*, ou manoir féerique de Slievenamon, que Saint Patrick et Keelta croisèrent par hasard, et à propos duquel Keelta raconta l'histoire suivante :

Le *Brugh* de Slievenamon

Un jour, alors que Finn, Keelta et cinq autres champions des Fianna chas-

saient à Torach, dans le nord, ils levèrent un faon superbe qui s'enfuit devant eux. Ils le prirent en chasse toute la journée et atteignirent ainsi la montagne de Slievenamon vers le soir, lorsque le faon sembla soudain disparaître dans le sol. Une telle chasse, dans la littérature ossianique, est le prélude habituel à une aventure au Pays des Fées. La nuit tombait rapidement et avec elle vint une neige épaisse accompagnée d'une tempête. Cherchant un abri, les Fianna découvrirent dans la forêt un *Brugh*, ou manoir, imposant et illuminé dont ils cherchèrent l'accès. En entrant, ils se retrouvèrent dans une grande salle spacieuse, pleine de lumière, où se trouvaient vingt et huit guerriers, et autant de belles jeunes femmes aux cheveux blonds, l'une de ces dernières était assise sur une chaise en cristal et jouait une musique merveilleuse sur une harpe. Une fois les guerriers des Fianna agréablement restaurés avec les meilleures viandes et liqueurs, on leur expliqua que leur hôte était Donn, fils de Midir le Fier, et son frère. Ils étaient en guerre avec le reste du Peuple de Dana et devaient les affronter trois fois l'an sur l'étendue herbeuse devant le *Brugh*. Au début, chacun des vingt-huit avait mille guerriers sous ses ordres. Et depuis, tous avaient été tués à l'exception de ceux qui étaient présents dans la salle en cette soirée. Les survivants avaient alors envoyé l'une de leur femme sous la forme d'un faon pour attirer les Fianna dans leur palais féerique afin de gagner leur aide pour la bataille qu'ils devaient délivrer le lendemain. Nous avons en fait une variante du thème bien connu de la rescousse du Pays des Fées. Finn et ses compagnons étaient toujours prêts à en découdre, et une bataille désespérée s'ensuivit qui dura du soir jusqu'au matin, car l'armée féerique attaquait de nuit. Les assaillants furent repoussés, perdant mille d'entre eux ; mais Oscar, Dermot et Mac Luga furent gravement blessés. Ils furent soignés grâce à des herbes magiques, et de nombreux combats et aventures s'ensuivirent. Après une année, Finn obligea l'ennemi à faire la paix et à livrer des otages, et les Fianna retournèrent sur terre et rejoignirent leurs compagnons. Keelta venait à peine d'achever son récit, se tenant debout à l'endroit exact où ils avaient trouvé le palais féerique par une nuit enneigée, qu'ils virent un jeune guerrier s'approcher d'eux. Il est ainsi décrit : « Une chemise de satin royal était sur sa peau ; par dessus celle-ci, était une tunique de la même étoffe ; un manteau pourpre à franges, attaché par un passe-lacet en or, était sur sa poitrine ; dans sa main une épée à la garde en or, et un heaume doré sur la tête. » Le ravissement pour les couleurs et la splendeur matérielle de la vie est une caractéristique typique de cette littérature. Ce splendide personnage se trouva être Donn Mac Midir, l'un des vingt et huit que Finn avait secourus, et il vint pour présenter ses hommages et ceux de son peuple à saint Patrick, qui accepta d'être hébergé par

lui pour la nuit ; les relations entre l'Église et le monde féerique sont très cordiales dans le *Colloque*.

Les trois jeunes guerriers

Nulle part ailleurs dans la littérature celte, l'amour pour le merveilleux et le mystérieux ne trouve une si remarquable expression que celle que l'on découvre dans le *Colloque*. L'auteur de cette œuvre était un maître dans la subtilité qui offre un cadre solide aux choses translucides ; il nous montre, à travers son œuvre, les lueurs d'un autre monde mêlées à celles du nôtre pourtant visibles, et qui possèdent d'autres lois et d'autres caractéristiques. Jamais nous n'avons d'indice sur ce qu'étaient ces lois. Les Celtes, du moins en Irlande, ne systématisaient pas l'inconnu, mais le laissaient briller un moment à travers l'opacité de notre monde terrestre, et éteignaient ensuite les lueurs avant que nous puissions comprendre ce que nous venions de contempler. Prenez, par exemple, cet épisode dans le récit de Keelna concernant les Fianna. Trois jeunes guerriers, accompagnés d'un gigantesque molosse, vinrent proposer leurs services à Finn. Ils se mirent d'accord avec lui, décrivant les services qu'ils pouvaient rendre et quelle récompense ils en attendaient. Ils posèrent comme condition de toujours pouvoir camper à l'écart du reste de l'armée, et lorsque la nuit tombait, personne ne devait s'approcher d'eux ou chercher à les voir.

Finn demanda la raison de cette interdiction. Elle était la suivante : des trois guerriers, un devait mourir chaque nuit, et les deux autres devaient le regarder ; voilà pourquoi ils ne devaient pas être dérangés. Il n'y a aucune explication pour ceci ; l'auteur laisse simplement le frisson du mystère planer sur nous.

La belle géante

Tournons-nous maintenant vers le conte de la belle géante. Un jour, Finn et ses guerriers, alors qu'ils se reposaient de la chasse pour le repas de la mi-journée, virent venir vers eux une forme élancée. Elle se trouva être une jeune géante, qui prétendit se nommer Vivionn (Bebhionn) fille de Treon, du Pays des Jeunes Filles. Les bagues en or à ses doigts étaient aussi épaisses qu'un joug de bœuf, et sa beauté était éblouissante. Lorsqu'elle enleva son heaume doré, tout incrusté de bijoux, ses beaux cheveux d'or bouclés retombèrent en sept tresses, et Finn s'écria « Grands dieux que nous adorons ; voir Vivionn, la fille florissante de Treon, serait un étonnement sans fin pour Cormac, Ethné et les femmes des Fianna ». La jeune femme expliqua qu'elle avait été fiancée contre sa volonté à

un soupirant nommé Aeda, fils d'un roi voisin ; un jour, un pêcheur qui avait été rejeté sur le rivage lui avait parlé de la puissance et de la noblesse de Finn, et elle était venue chercher sa protection. Alors qu'elle parlait, les Fianna prirent soudain conscience qu'une autre forme géante se déplaçait tout près d'eux. C'était un jeune homme, d'une nature douce et d'une exceptionnelle beauté, qui portait un bouclier rouge et une gigantesque lance. Il s'approcha sans dire un mot, et avant que les Fianna émerveillés puissent l'aborder, il transperça de sa lance le corps de la jeune femme qui trépassa. Finn, bouillonnant de rage par cette violation de sa protection, demanda à ses lieutenants de poursuivre et de tuer le meurtrier. Keelta et d'autres le pourchassèrent vers le rivage et le suivirent dans le ressac, mais il s'éloigna dans la mer à grandes enjambées et il rejoignit une imposante galère qui l'emmena au loin vers des régions inconnues. En retournant auprès de Finn, déconfits, ils trouvèrent la jeune femme mourante. Elle répartit entre eux son or et ses bijoux ; les Fianna l'enterrèrent sous un grand tumulus et élevèrent une pierre funéraire par dessus, avec son nom en lettres oghamiques, au lieu appelé depuis la Butte de la Femme Morte.

Nous avons dans ce conte, à côté de l'élément mystérieux, celui de la beauté. C'est une association d'une occurrence fréquente dans cette période de la littérature celte ; ceci est peut-être dû au fait que ces contes semblent venir de nulle part et mener nulle part, car ils évoluent dans un monde de songes dans lequel toute chasse semble se finir au Pays des Fées, où il n'y a aucun combat en rapport avec des besoins ou des buts terrestres, où toutes les réalités sont susceptibles de se dissoudre dans une lumière magique et de changer de forme comme la brume matinale. Ces contes s'attardent pourtant dans la mémoire avec ce charme lancinant qui les a gardés en vie pendant plusieurs siècles, entretenus au coin du feu par les paysans gaéliques.

Saint Patrick, Oisín et Keelta

Avant de quitter le *Colloque*, un autre point intéressant le concernant doit être mentionné. Pour le grand public, les choses les mieux connues de la littérature ossianique — je fais bien évidemment référence à la véritable poésie gaélique qui se range sous cette appellation et non au pseudo *Ossian* de Macpherson — sont ces dialogues dans lesquels les idéaux païens et chrétiens s'opposent, souvent dans un esprit d'exagération humoristique ou de satire. Les plus anciennes de ces œuvres se trouvent dans un manuscrit appelé le *Livre du Doyen de Lismore*, dans lequel James Macgregor, Doyen de Lismore dans l'Argyllshire, retranscrivit peu avant l'année 1518 tout ce dont il se souvenait ou avait pu découvrir de la poésie

gaélique traditionnelle à cette époque. On peut observer que jusqu'à cette période, et de fait bien après elle, les langues gaéliques écossaise et irlandaise constituaient un même langage et avaient une littérature commune. Les chefs-d'œuvre de cette dernière étaient en Irlande, bien qu'appartenant autant aux Celtes écossais, et les deux branches des Gaëls avaient un socle de tradition poétique absolument commun. Ces dialogues entre Oisín et saint Patrick se retrouvent en abondance à la fois en Irlande et en Écosse bien que, comme nous l'avons dit, le *Livre du Doyen de Lismore* soit la première trace écrite encore existante de nos jours. Quel est alors le rapport entre ces dialogues et ceux de Keelta et de saint Patrick que nous venons de découvrir dans le *Colloque*? Les questions qui viennent véritablement en premier, à savoir quelle est l'origine respective de ces dialogues et quel courant de pensée ou de sentiment ils représentaient tous les deux, constituent, comme M. Alfred Nutt l'a mis en évidence, un problème littéraire d'un grand intérêt; l'un de ceux qu'aucun chercheur n'a pourtant essayé de résoudre, ou même essayer d'attirer l'attention sur lui, jusqu'à fort récemment. En effet, bien que ces deux séries de dialogues, qui essaient de représenter sous une forme imaginaire et artistique le contact entre le paganisme et le christianisme, aient presque le même mécanisme et la même trame, sauf que l'un est en vers et l'autre en prose, ils diffèrent pourtant largement dans leur point de vue.

Dans les dialogues d'Oisín¹⁸⁹, il y a beaucoup d'humour grossier avec une théologie peu soignée, ressemblant aux miracles anglais (la pièce de théâtre) plutôt qu'à aucune œuvre celte que je connaisse. Dans ces ballades, saint Patrick, comme le remarque M. Nutt, «est un fanatique stupide et acerbe, qui rabâche avec une lassante monotonie des propos sur la damnation de Finn et de tous ses compagnons; un véritable tyran envers ce pauvre géant aveugle et vieillissant à qui il accorda à contrecœur de la nourriture, et à qui il joua des tours pendables pour le terrifier afin qu'il accepte le christianisme». Dans le *Colloque*, il n'y a au contraire pas un mot de tout ceci. Keelta embrasse le christianisme de tout son cœur avec vénération, et le salut n'est pas refusé à ses amis et compagnons de jeunesse.

En effet, saint Patrick assura Keelta du salut de plusieurs d'entre eux, y compris Finn lui-même. Un homme du peuple danéen, qui avait été barde auprès des Fianna, fit la joie de saint Patrick avec ses chants. Brogan, le scribe que saint Patrick employa pour retranscrire les légendes des Fianna, dit: «S'il y a de la musique au paradis, pourquoi n'y en aurait-il pas sur terre? Voilà pourquoi il ne

¹⁸⁹ Des exemples de ces dialogues ont été publiés avec leurs traductions dans les *Comptes-rendus de l'Association Ossianique*.

faut pas interdire les chants.» Saint Patrick répondit : « Je n'ai jamais dit une telle chose » ; et en fait, le paradis est promis au ménestrel pour son art.

Telles sont les relations agréables qui prévalent dans le *Colloque* entre les représentants des deux ères. Keelta représente tout ce qui est courtois, digne, généreux et valeureux dans le paganisme, saint Patrick tout ce qui est bienveillant et gracieux dans le christianisme ; au lieu de deux époques qui se dressent l'une contre l'autre dans un antagonisme violent, séparées par un gouffre infranchissable, les meilleures caractéristiques de chacune d'entre elles sont montrées s'harmonisant et se complétant mutuellement.

Les contes de Dermot

Un certain nombre de curieuses légendes se focalisent sur Dermot O'Dyna, qui est présenté comme l'un des plus notables compagnons de Finn Mac Cumhal. Il pourrait être décrit comme une sorte d'Adonis gaélique, un canon de beauté et d'attrance, le héros d'innombrables contes amoureux ; et, comme celle d'Adonis, sa mort fut causée par un sanglier sauvage.

Le sanglier de Ben Bulben

Ce sanglier n'était pas un animal ordinaire. L'histoire de son origine fut la suivante : le père de Dermot, Donn, donna celui-ci à Angus Og afin que ce dernier puisse l'élever dans son palais situé sur les bords de la Boyne. Sa mère, qui était infidèle à Donn, donna un autre enfant à Roc, l'intendant d'Angus. Un jour, l'enfant de l'intendant se réfugia entre les jambes de Donn afin d'échapper à des molosses qui se battaient sur le sol de la salle principale. Donn le serra entre ses genoux, il le tua sur le coup et jeta le corps sur le sol parmi les chiens. Lorsque l'intendant trouva son fils mort et qu'il découvrit (avec l'aide de Finn) la cause du décès, il apporta le bâton d'un druide et frappa le corps avec celui-ci. À la place de l'enfant mort apparut alors un énorme sanglier, sans oreilles et sans queue ; l'intendant lui parla : « Tu conduiras Dermot O'Dyna vers sa mort » ; le sanglier sortit en courant de la pièce et rôda dans les forêts de Ben Bulben dans le comté de Sligo, attendant que son destin s'accomplisse.

Dermot devint un splendide jeune homme, ne se lassant jamais de la chasse, intrépide à la guerre et aimé de tous ses camarades des Fianna qu'il avait rejoints dès qu'il fut en âge de pouvoir le faire.

Comment Dermot devint le Bouton d'Amour

Il fut appelé Dermot au Bouton d'Amour. Un conte populaire magnifique et étrange retranscrit par le Dr Douglas Hyde¹⁹⁰ nous raconte comment il obtint ce nom. Il chassait un jour avec trois de ses camarades, Goll, Conan et Oscar, et ils cherchèrent tard dans la soirée un endroit pour se reposer. Ils trouvèrent bientôt une hutte dans laquelle était un vieil homme, une jeune fille, un bélier et un chat. Ils demandèrent l'hospitalité et on la leur accorda. Mais, comme c'est l'habitude dans ces contes, c'était une maison mystérieuse.

Lorsqu'ils s'assirent pour le dîner, le bélier se leva et monta sur la table. L'un après l'autre, les Fianna s'efforcèrent de l'écarter, mais il les fit tomber sur le sol. Goll réussit finalement à le lancer hors de la table, mais lui aussi fut vaincu par la suite, et le bélier les mit tous à terre. Le vieil homme ordonna alors au chat de reconduire le bélier et de l'attacher, ce que celui-ci fit facilement. Les quatre champions, couverts de honte, se préparèrent à quitter la maison séance tenante; mais le vieil homme expliqua qu'ils ne souffraient d'aucun discrédit — le bélier qu'ils avaient combattu était le Monde, et le chat était la puissance qui pouvait détruire le monde lui-même, c'est-à-dire la Mort.

La nuit venue, les quatre héros allèrent se reposer dans une grande chambre et la jeune fille vint dormir dans la même pièce; on dit que sa beauté émettait une lumière sur les murs de la pièce comme celle d'une chandelle. L'un après l'autre, les Fianna allèrent dans sa couche, mais elle les repoussa tous. « Je t'appartins une fois », dit-elle à chacun, « et je ne t'appartiendrai plus jamais ». Dermot arriva le dernier: « Ô Dermot », dit-elle, « à toi, aussi, je t'appartins une fois, et je ne le pourrais plus jamais, car je suis la Jeunesse; mais approche, et je te marquerai afin qu'aucune femme ne puisse te voir sans t'aimer. » Elle toucha alors son front et y laissa le Bouton d'Amour; et celui-ci attisa l'amour des femmes aussi longtemps qu'il vécut.

La chasse de Gilly le Fort

La chasse de Gilla Dacar est un autre conte des Fianna dans lequel Dermot joue un rôle majeur. Les Fianna, commence l'histoire, chassaient un jour sur les collines et dans les bois du Munster. Alors que Finn et ses lieutenants se tenaient sur le versant d'une colline en écoutant l'abolement des chiens et le son des cors

¹⁹⁰ À partir du récit d'un paysan demeurant dans le comté de Galway, et publié à Rennes dans l'ouvrage du Dr. Hyde *An Sgeuluidhe Gaodhlach*. Traduction G. Dottin, arbredor.com, 2003.

de chasse venant du bois sombre au dessous, ils virent venir vers eux un pauvre hère, gigantesque, laid et difforme, tirant avec une longe une grande jument osseuse. Il se présenta comme désirant se mettre au service de Finn. Le nom par lequel on l'appelait, dit-il, était Gilla Dacar (Gilly le Fort), car il était le serviteur le plus fort qu'un seigneur n'avait jamais eu à son service ou sous ses ordres. En dépit de ce début peu prometteur, Finn, dont l'un des principes était de ne jamais refuser un aspirant, le prit à son service; les Fianna commencèrent alors à faire de leur frustré camarade l'objet de toutes sortes de plaisanteries grossières, qui finirent avec treize d'entre eux, y compris Conan le Chauve, montant sur la jument de Gilla Dacar. En voyant ceci, le nouveau venu se plaignit d'être tourné en dérision et il s'en alla en traînant les pieds dans un grand mécontentement jusqu'à ce qu'il fut sur l'arête de la colline. Il saisit alors sa jupe, la remonta, puis courut vers l'ouest plus vite que n'importe quel vent de mars, en direction du bord de mer dans le comté de Kerry. Sur ce, la jument, qui s'était tenu tranquille, les yeux baissés, tandis que les treize cavaliers la rouaient en vain de coups pour la faire bouger, releva subitement la tête et partit d'un galop furieux après son maître. Les Fianna coururent à ses côtés, autant qu'ils le pouvaient à cause des rires, tandis que Conan, terrifié et rageur, les insulta de ne pas les secourir, lui et ses camarades. Finalement, la chose devint sérieuse. Gilla Dacar plongea dans la mer, la jument le suivit avec ses treize cavaliers et un de plus qui essaya de se cramponner à sa queue au moment où elle quitta le rivage; tous disparurent bientôt vers la contrée fabuleuse de l'Ouest.

Dermot et le puits

Finn et les Fianna se consultèrent à propos de ce qui devrait être fait, et décidèrent finalement d'apprêter un navire pour partir à la recherche de leurs camarades. Après plusieurs jours de voyage, ils atteignirent une île gardée par des falaises vertigineuses. Dermot O'Dyna, étant le plus agile de la troupe, fut envoyé pour les escalader et pour découvrir, s'il le pouvait, quelque moyen d'aider le reste du groupe. Lorsqu'il arriva au sommet, il se trouva dans une contrée charmante, pleine du chant des oiseaux, du bourdonnement des abeilles et du murmure des ruisseaux, mais sans aucun signe d'habitations. Pénétrant dans une forêt sombre, il arriva bientôt à un puits au bord duquel pendait une étrange corne ouvragée destinée à la boisson. Alors qu'il la remplissait pour boire, un sourd murmure menaçant vint du puits, mais sa soif était trop intense pour qu'il y fasse attention et il but tout son saoul. Peu de temps après, un guerrier armé surgit du bois et le réprimanda violemment pour avoir bu l'eau de son puits. Le

Chevalier du Puits et Dermot se battirent alors toute l'après-midi sans qu'aucun des deux ne puisse prendre l'avantage. Alors que le soir approchait, le chevalier bondit soudainement dans le puits et disparut. Le jour suivant, la même chose se produisit; et le troisième jour, Dermot, alors que le chevalier se préparait à bondir, l'entoura de ses bras et ils tombèrent tous deux ensemble.

À la rescousse du Pays des Fées

Dermot, après un moment d'inconscience et de transe, se retrouva au Pays des Fées. Un homme à l'apparence noble le releva et le mena au château du grand roi où il fut accueilli avec hospitalité. On lui expliqua qu'on avait besoin des services d'un champion comme lui pour combattre un monarque rival du Pays des Fées. C'est le même thème que nous retrouvons dans les aventures de Cuchulain et de Fand, et qui apparaît fréquemment dans la tradition féerique celte. Finn et ses compagnons, constatant que Dermot n'était pas revenu vers eux, se frayèrent un chemin vers le sommet des falaises et, après avoir traversé la forêt, entrèrent dans une grande caverne qui les conduisit finalement dans la même contrée que celle où était arrivée Dermot. On leur dit que se trouvaient également en ce lieu les quatorze Fianna qui avaient été transportés sur la jument de Gilly le Fort. Celui-ci était bien évidemment le roi qui avait besoin de leurs services, et qui avait choisi ce moyen d'attirer à lui quelque trente hommes parmi la fine fleur des combattants irlandais. Finn et ses hommes allèrent au combat avec la meilleure volonté et dispersèrent les ennemis comme du menu fretin; Oscar tua le fils du roi rival (qui est appelé roi de « Grèce »). Finn gagna l'amour de sa fille, Tasha aux Bras d'Albâtre, et l'histoire se termine dans un mélange délicieux de gaieté et de mystère. « Quelle récompense voudrais-tu pour tes bons services? » demanda le roi féerique à Finn. « Tu fus une fois à mon service », répondit Finn, « et je ne me rappelle pas t'avoir donné la moindre récompense. Laissons un service compenser l'autre. » « Je ne serai jamais d'accord avec cela », s'écria Conan le Chauve. « N'aurais-je donc rien pour avoir été transporté sur ta jument sauvage et hâlé au delà des mers? » « Que voudrais-tu? » demanda le roi féerique. « Rien de ton or ou de tes biens », répondit Conan « mais mon honneur a souffert, et je te demande de l'apaiser. Installe treize des plus belles femmes de ton peuple sur la jument sauvage, ô roi, et ta propre épouse attachée à sa queue, et fais les transporter en Erin de la même manière que celle qui nous a amené ici, et j'estimerai alors pleinement effacée l'indignité dont nous avons souffert. » Le roi sourit en entendant ceci et, se tournant vers Finn, dit: « Ô Finn, regarde tes hommes. » Finn se retourna pour les regarder, mais lorsqu'il regarda à nouveau le

roi, la scène avait changé — le roi féerique, son armée et tout le monde du Pays des Fées avait disparu, et il se retrouva avec ses compagnons et la belle Tasha sur la plage de la petite baie dans le Kerry où, naguère, Gilly le Fort et la jument avaient pris la mer et emmené ses hommes. Ils partirent tous alors le cœur joyeux vers la grande demeure des Fianna sur la colline d'Allen pour célébrer le mariage de Finn et de Tasha.

Influences du christianisme sur le développement de la littérature irlandaise

Ce conte peut être considéré, avec son mélange fascinant d'humour, de romanesque, de magie et d'amour pour la nature sauvage, comme un exemple typique des meilleures légendes concernant les Fianna.

Comparées aux légendes ayant trait à Conor, elles montrent, comme je l'ai signalé, un manque caractéristique d'éléments héroïques ou sérieux. Cette noble veine disparut avec la prédominance croissante du christianisme, qui s'appropriait pour des motifs purement religieux l'aspect le plus sérieux et le plus élevé du génie celte, ne laissant à la littérature séculière que les éléments merveilleux et romanesques. Ce retrait fut si complet que le premier cycle disparut presque entièrement du souvenir populaire, ou ne persista que sous des formes distordues, alors que les légendes de Finn survécurent jusqu'à ce jour parmi les populations de langue gaélique, et furent sujettes au traitement littéraire aussi longtemps que les Gaëls les ont mises par écrit ; à l'exception des premiers manuscrits dans lesquels les contes ont heureusement été préservés, comme dans l'ouvrage où se trouve le *Táin Bo Cuailgne* — indubitablement la plus grande œuvre que le génie celte n'ait jamais produit en littérature — tous les autres contes ont été irrémédiablement perdus.

Les contes de Deirdre et de Grania

Rien ne peut mieux illustrer la différence entre les deux Cycles que la comparaison du conte de Deirdre avec celui dont nous allons parler maintenant — le conte de Dermot et de Grania. Ce dernier, selon un certain point de vue, résonne comme un écho du précédent, tant la ressemblance de la trame de l'intrigue entre eux est flagrante. Prenez la structure de récit suivante : « Une belle jeune fille est fiancée à un soupirant renommé et puissant, bien plus vieux qu'elle-même. Elle se détourne de lui pour rechercher un amant plus jeune et jette son dévolu sur un de ses suivants, un superbe et galant jeune homme qu'elle persuade, en

dépît de la réticence de ce dernier, de s'enfuir avec elle. Après avoir échappé aux poursuites, ils s'installent pour un temps loin de l'amoureux éconduit, qui attend le moment propice, jusqu'à ce que celui-ci, sous le couvert d'une réconciliation traîtresse, donne finalement la mort à son jeune rival et reprenne possession de la dame. » Si on demande à un étudiant des légendes celtes d'écouter le synopsis présenté ci-dessus et de dire à quel conte irlandais il se réfère, il répondra certainement qu'il doit s'agir du conte de la poursuite de Dermot et de Grania, ou celui du destin des fils d'Usna, mais il lui sera presque impossible de dire duquel des deux il s'agit. Et pourtant, dans le ton et dans le caractère, les deux histoires sont aussi éloignées que les pôles de notre planète.

Grania et Dermot

Grania, dans l'histoire des Fianna, était la fille de Cormac Mac Art, Haut Roi d'Irlande. Elle était fiancée à Finn Mac Cumhal, qui était à cette époque un vieux guerrier usé par la guerre, mais toujours puissant. Les fameux lieutenants des Fianna se rassemblèrent tous à Tara pour le banquet de mariage, et tandis qu'ils s'asseyaient à la table, Grania les observa et demanda leurs noms au druide de son père, Dara. « Il est étonnant », dit-elle, « que Finn ne m'ait pas demandé pour Oisín plutôt que pour lui-même. » « Oisín n'oserait pas te prendre comme épouse », répondit Dara. Grania, après avoir fait le tour de toute la compagnie, demanda : « Quel est cet homme qui a un bouton au dessus du sourcil, une voix douce, des cheveux aux boucles crépusculaires et des joues rougeoyantes ? » « C'est Dermot O'Dyna, aux dents blanches et à la mine lumineuse », répondit le druide « le meilleur amant du monde aux yeux des femmes et des jeunes filles. » Grania prépara alors une boisson soporifique, elle la versa dans une coupe et la présenta, par l'intermédiaire de sa servante, au roi, à Finn et à toute la suite à l'exception des chefs des Fianna. Lorsque la boisson eut fait son office, elle se dirigea vers Oisín. « Me feras-tu la cour, Oisín ? » demanda-t-elle. « Je ne le ferai pas », répondit Oisín, « ni à aucune femme qui soit fiancée à Finn. » Grania, qui savait très bien ce que la réponse d'Oisín serait, se tourna alors vers son véritable objectif, Dermot. Il refusa en premier lieu tout rapport avec elle. « Je t'assigne les liens¹⁹¹, ô Dermot, qui t'obligent à m'emmener hors de Tara cette nuit. » « Maléfiques sont ces liens, Grania », répondit Dermot, « et pourquoi me les assignes-tu avant tous les fils de rois qui festoient à cette table ? » Grania expliqua alors qu'elle avait aimé Dermot depuis le jour où, à partir de ses appartements ensoleillés,

¹⁹¹ *Geise*.

elle l'avait vu participer à un grand match de hurley sur l'herbe de Tara et dont il était sorti victorieux, il y avait plusieurs années de cela. Dermot, toujours très réticent, loua les mérites de Finn et affirma également que Finn avait les clés de la forteresse royale, si bien qu'ils ne pourraient pas s'enfuir la nuit. « Il y a une petite porte dérobée dans mes appartements », répondit Grania. « L'un de mes *geise* m'interdit de franchir une porte dérobée », répliqua Dermot, luttant encore contre sa destinée. Grania ne se laissa pas tromper par ce stratagème, car n'importe quel guerrier, parmi les Fianna, pouvait bondir, lui avait-on dit, par dessus une palissade en se servant de sa lance comme une perche de saut ; et elle partit se préparer pour leur évasion. Dermot, grandement perplexe, appela Oisín, Oscar, Keelta et les autres, afin de savoir ce qu'il devait faire. Ils lui conseillèrent tous de respecter son *geis* — le lien que Grania avait jeté sur lui pour la secourir — et il prit congé d'eux en larmes.

Une fois la petite porte franchie, il supplia encore Grania de faire demi-tour. « Il est sûr que je ne reviendrai pas », dit Grania, « et toi non plus, jusqu'à ce que la mort nous sépare. » « Alors allons-y, ô Grania », répondit Dermot. Après avoir parcouru plus d'un mile¹⁹², Grania dit : « Je suis vraiment lasse, ô petit-fils de Dyna. » « C'est le bon moment pour être lasse », répondit Dermot, faisant un dernier effort pour se débarrasser de son lien, « et pour retourner maintenant vers ta famille, car je jure par la parole d'un véritable guerrier de ne jamais te porter, ni toi ni aucune autre femme de toute l'éternité. » « Cela n'est pas nécessaire », répondit Grania, et elle lui indiqua où trouver des chevaux et un char. Dermot, acceptant finalement l'inéluctable, leur mit un mors et ils continuèrent leur route vers le gué de Luan situé sur la rivière Shannon¹⁹³.

La poursuite

Le lendemain, Finn, bouillant de rage, se mit en route et suivit leur piste avec ses guerriers. Il repéra chacun de leurs lieux de halte et trouva la hutte au treillage en osier que Dermot avait bâti pour leur servir d'abri, un lit de joncs moelleux et les restes du repas qu'ils avaient pris. À chaque endroit, il trouva un morceau de pain non rompu ou un saumon cru — un message subtil de Dermot destiné à Finn disant qu'il respectait les droits de son seigneur et traitait Grania comme une sœur. Mais cette preuve de délicatesse de la part de Dermot n'était pas du tout dans les intentions de Grania. Elle lui fit connaître ses désirs, d'une façon

¹⁹² Environ 1600 mètres (NDT).

¹⁹³ Aujourd'hui Athlone (*Atha Luian*).

qui peut être curieusement mis en parallèle avec un épisode du conte de Tristan et Iseult de Bretagne, tel qu'il est raconté par Heinrich von Freiberg. Ils traversaient une étendue de terre humide lorsqu'une flaque d'eau éclaboussa Grania. Elle se tourna alors vers son compagnon :

« Ô Dermot, tu es un puissant guerrier dans la bataille, les sièges et les raids. Il me semble pourtant que cette goutte d'eau est plus hardie que toi. » Cette allusion au fait qu'il gardait une distance trop respectueuse fut comprise par Dermot. Le sort en était désormais jeté, et il sut qu'il ne rencontrerait plus jamais Finn et ses vieux camarades, sauf à la pointe de la lance.

Le conte perd ensuite beaucoup de l'originalité et du charme de la scène d'ouverture, et raconte d'une façon un tant soit peu mécanique plusieurs épisodes dans lesquels Dermot est attaqué ou assiégé par les Fianna, et où il se sauve avec sa dame grâce à des prouesses d'audace et de dextérité, ou grâce aux objets magiques de son père adoptif, Angus Og. Ils furent pourchassés dans toute l'Irlande et les dolmens furent associés populairement avec eux dans ce pays, étant appelés, dans les traditions de la paysannerie, « Lits de Dermot et de Grania ».

Le personnage de Grania est esquissé tout du long avec une grande consistance. Elle n'est pas une femme héroïque — les impulsions simples et fougueuses ainsi que le dévouement sans faille de Deirdre ne sont pas les siens. Cette dernière est bien plus primitive. Grania est curieusement d'un type moderne qui pourrait être appelé « névrotique » — obstinée, nerveuse, passionnée, mais pleine de fascination féminine.

Dermot et Finn font la paix

Après seize années de bannissement, la paix est enfin offerte à Dermot par la médiation d'Angus auprès du roi Cormac et de Finn. Dermot reçut alors son propre patrimoine, les terres de O'Dyna, ainsi que d'autres terres plus loin dans l'Ouest, et Cormac donna une autre de ses filles à Finn. « Ils vécurent mutuellement en paix pendant longtemps, et on dit qu'aucun homme vivant alors ne fut plus riche en or, en argent et en toute sorte de troupeaux que Dermot O'Dyna, et personne n'attrapa autant de proies¹⁹⁴. » Grania donna à Dermot quatre fils et une fille.

Mais Grania ne se sentirait satisfaite que le jour où « les deux meilleurs hom-

¹⁹⁴ Comme cette indication naïve concernant les raids est significative : en Irlande celte, ceux-ci étaient considérés par ses voisins comme l'occupation naturelle et louable d'un gentilhomme de la contrée ! À comparer avec le récit de Spenser sur les idéaux adoptés par les bardes irlandais à cette époque, *Aperçu de l'état actuel de l'Irlande*, p. 641 (édition Globe).

mes qui soient en Erin, à savoir, Cormac fils d'Art et Finn fils de Cimhal», seraient invités dans sa demeure. «Et comment saurons-nous», ajouta-t-elle, «si notre fille a un époux convenable?» Dermot fut d'accord avec ce doute; le roi et Finn acceptèrent l'invitation et ils festoyèrent avec leurs suites à Rath Grania pendant un an.

La vengeance de Finn

Vers la fin de l'année des festivités, Dermot fut tiré du sommeil une nuit par l'abolement d'un molosse. Il s'éveilla tout à fait, «si bien que Grania le saisit en jetant ses bras autour de lui et lui demanda ce qu'il avait vu». «C'est la voix d'un chien», répondit Dermot, «et je m'étonne de l'entendre dans la nuit.» «Rassure-toi», dit Grania; «c'est l'esprit du peuple danéen qui te travaille. Rendors-toi.» Mais la voix du molosse le réveilla trois fois de suite, et il s'en alla le lendemain pour voir ce qui se tramait, armé d'une épée et d'une fronde, et suivi de son propre chien.

Sur la montagne de Ben Bulben dans le Sligo, il rencontra Finn chassant avec une troupe de Fianna. Ils n'étaient cependant pas en train de chasser; ils étaient chassés; car ils avaient levé un sanglier ensorcelé, sans oreilles ni queue, le sanglier de Ben Bulben, qui avait tué trente d'entre eux pendant la matinée. «Viendras-tu?», demanda Finn, sachant bien que Dermot ne reculerait jamais devant le danger; «car tu es sous le *geis* de ne pas chasser de cochon.»

«Comment cela?» demanda Dermot, et Finn lui raconta l'étrange histoire de la mort du fils de l'intendant, et de sa résurrection sous la forme d'un sanglier qui avait pour mission de le venger. «Ma foi», dit Dermot, «c'est pour me tuer que tu as organisé cette chasse, ô Finn; et si c'est mon destin de mourir ici, il n'est pas en mon pouvoir de l'éviter.»

La bête apparut alors sur le versant de la montagne, Dermot lâcha son molosse sur elle, mais le chien s'enfuit, terrorisé. Dermot lança alors avec sa fronde une pierre qui toucha le sanglier en plein milieu du front. Il le frappa ensuite avec son épée mais l'arme se brisa en deux sans qu'aucun poil du sanglier ne soit coupé.

Le sanglier chargea et Dermot tomba par dessus lui et, pendant un moment, il fut emmené alors qu'il se cramponnait sur son dos; le sanglier le rejeta finalement à terre, et faisant «un vif bond d'une extrême puissance» dans sa direction, il lui déchira les entrailles, tandis qu'au même instant, la garde de son épée toujours en main, Dermot fracassa la cervelle de la bête qui tomba morte sur lui.

La mort de Dermot

L'implacable Finn survint alors et surveilla Dermot dans son agonie. « Cela me plaît de te voir dans cette triste situation, ô Dermot », dit-il, « et je voudrais que toutes les femmes d'Irlande te voient maintenant ; car ta beauté éblouissante s'est changée en laideur et ta superbe apparence est maintenant difforme. » Dermot rappela à Finn comment il l'avait sauvé une fois d'un péril mortel lorsqu'il avait été attaqué au cours d'un banquet dans la demeure de Derc. Il le supplia de le soigner à l'aide d'un filet d'eau s'écoulant entre ses doigts, car Finn avait le don magique de pouvoir guérir tout homme blessé avec de l'eau de puits s'écoulant de ses mains. « Il n'y a pas de puits ici », répondit Finn. « Ce n'est pas vrai », rétorqua Dermot, « car à neuf pas de toi se trouve le meilleur puits d'eau pure au monde. » Finn, grâce aux supplications d'Oscar et des Fianna, et après avoir écouté le récit de nombreux exploits accomplis aux jours anciens par Dermot pour son plus grand bénéfice, alla finalement au puits, mais en rapportant l'eau à Dermot, il la laissa s'échapper entre ses doigts. Il retourna au puits une seconde fois, et une seconde fois il laissa l'eau s'écouler « en pensant à Grania », et Dermot montra un signe d'angoisse en voyant ceci. Oscar déclara alors que si Finn n'apportait pas prestement l'eau, soit Finn soit lui-même ne quitterait pas la colline en vie, et Finn alla une fois de plus au puits, mais il était désormais trop tard ; Dermot mourut avant que le filet d'eau guérisseuse puisse atteindre ses lèvres. Finn prit alors le chien de Dermot, les chefs des Fianna déposèrent leurs capes sur l'homme mort et ils retournèrent à Rath Grania. Grania, voyant le molosse conduit par Finn, comprit ce qui était arrivé et s'évanouit sur les remparts de la place forte. Lorsqu'elle fut ranimée, Oisín lui donna le chien contre la volonté de Finn, et les Fianna s'éloignèrent, la laissant à son chagrin. Lorsque les gens de la maison de Grania sortirent pour chercher le corps de Dermot, ils trouvèrent là-bas Angus Og et sa suite du peuple de Dana qui, après avoir poussé trois terribles cris amers, emportèrent le corps dans un cercueil doré. Angus déclara que bien qu'il ne puisse ramener un mort à la vie : « J'enverrai une âme en lui afin qu'il puisse me parler chaque jour. »

La fin du conte de Grania

Ce conte à l'aspect si moderne implique une fin romantique et sentimentale ; une telle fin lui a été donnée dans la retranscription du Dr P. Joyce dans son ouvrage intitulé *Anciens romans celtiques*, et comme l'ont fait presque tous les

auteurs modernes qui ont traité le conte de Deirdre¹⁹⁵. Mais le conteur celte la ressentait de façon différente. La fin du conte de Deirdre est horriblement cruelle, celle de Grania est cynique et tournée en dérision ; aucune des deux n'est sentimentale. Grania fut d'abord en colère contre Finn et envoya ses fils à l'étranger pour apprendre des techniques de combat, afin qu'ils puissent se venger de lui quand le moment serait venu. Mais Finn, rusé et prévoyant comme il est décrit dans ce conte, savait comment anticiper ce danger. Lorsque la tragédie de Ben Bulben commença à faire croître une petite faiblesse dans l'âme superficielle de Grania, il se rendit auprès d'elle, et bien qu'ils se rencontrèrent au départ avec mépris et indignation, il chercha à lui plaire si gentiment et avec tant de tendresse qu'il la rallia finalement à sa volonté, et la ramena comme épouse à la colline d'Allen. Lorsque les Fianna virent le couple arriver vers eux avec l'apparence de l'amour, ils éclatèrent de rire et de dérision, « afin que Grania baisse la tête de honte. » « Nous savons, ô Finn », lança Oisín, « que tu garderas mieux Grania désormais. » Grania fit la paix entre ses fils et Finn, et demeura auprès de lui comme épouse jusqu'à la mort de celui-ci.

Deux courants de légendes sur les Fianna

On notera que dans cette légende, Finn n'apparaît pas comme un personnage sympathique. Notre sympathie est entièrement attirée du côté de Dermot. Dans cet aspect, le conte appartient typiquement à une certaine catégorie d'histoires concernant les Fianna. Comme il y avait deux clans rivaux au sein de l'ordre des Fianna — le clan Bascna et le clan Morna — qui s'affrontaient parfois pour la suprématie, il y a ainsi deux courants de légendes qui semblent jaillir respectivement de l'une ou de l'autre de ces sources. Dans l'une Finn est glorifié, tandis que dans l'autre, il est rabaissé en faveur de Goll Mac Morna ou de tout autre héros avec lequel il entre en conflit.

La fin des Fianna

L'histoire de la fin des Fianna est racontée dans de nombreuses œuvres, certaines en prose, certaines sous forme poétique, mais toutes se rejoignent en présentant cet événement de façon sobre ; sans aucune des atmosphères surnaturelles et mystiques dans lesquelles baignent presque toutes les légendes des Fianna.

¹⁹⁵ Dans son ouvrage *Trois contes bardiques irlandais*, le Dr. John Todhunter est le seul, je pense, à avoir conservé l'ancienne fin du conte de Deirdre.

Après la mort de Cormac Mac Art, son fils Cairbry accéda au titre de Haut Roi d'Irlande. Il avait une très belle fille nommée *Sgeimh Solais* (Lumière de Beauté), qui fut demandée en mariage par un fils du roi des Decies. Le mariage fut arrangé et la confrérie des Fianna exigea une rançon, ou un tribut, de vingt lingots d'or qui, dit-on, leur était habituellement payé pour ces occasions.

Il semblerait que les Fianna aient désormais atteint un pouvoir distinct au sein de l'État, d'un genre oppressif, arrachant de lourds tributs et de grands privilèges aux rois et aux sous-rois de toute l'Irlande. Cairbry décida de les briser; il pensa qu'il avait désormais une bonne opportunité de le faire. Il refusa donc de payer la rançon et convoqua tous les rois des provinces pour l'aider contre les Fianna. La plus grande part d'entre eux se rebellèrent immédiatement pour ce qu'ils jugeaient être leurs droits. La vieille rivalité entre le clan Bascna et le clan Morna se réveilla, ce dernier appuyant le Haut Roi, tandis que le clan Bascna, aidé par le roi de Munster et par ses troupes, seul à être de son côté, marcha contre Cairbry.

La bataille de Gowra

Tout ceci semble prosaïque et historiquement probable, mais il est très difficile de dire combien de faits véritables peuvent se trouver dans cette légende. La bataille décisive qui s'ensuivit pour le gain de la guerre eut lieu à Gowra (Gabhra), dont le nom a survécu dans Garristown (comté de Dublin). Les forces rivales, alors qu'elles se mettaient en ordre de bataille, s'agenouillèrent et embrassèrent la terre sacrée d'Erin avant de donner l'assaut. L'histoire de la bataille donnée par les versions poétiques, dont une a été publiée dans les *Comptes-rendus de l'Association Ossianique*, et une autre bien meilleure dans l'ouvrage de Campbell intitulé *Les Fianna*¹⁹⁶, est supposée être racontée par Oisín à saint Patrick. Il insista beaucoup sur les prouesses de son fils Oscar :

« Mon fils précipita sa course
Au travers des bataillons de Tara,
Comme un faucon dans une nuée d'oiseaux,
Ou un roc dévalant le versant d'une montagne. »

¹⁹⁶ *Les enfants abandonnés de la tradition celtique*, Collection Argyllshire. Le conte a été recueilli en vers, mot à mot, à partir de la dictée de Roderick mac Fayden en 1868 dans le Tiree.

La mort d'Oscar

Le combat fit rage et le carnage fut terrible de chaque côté. Personne, à part les vieillards et les jeunes garçons, dit-on, ne resta vivant en Erin après ce combat. À la fin, les Fianna furent presque entièrement exterminés et Oscar fut tué. Il affronta en combat singulier le roi d'Irlande, Cairbry, et ils se tuèrent l'un l'autre. Alors qu'Oscar respirait encore bien qu'il n'y ait plus une seule largeur de paume sans aucune blessure sur son corps, son père le trouva :

« Je trouvais mon propre fils allongé
Sur son coude gauche, son bouclier à son côté ;
La main droite agrippant son épée,
Le sang traversant sa côte de mailles.

« Oscar leva les yeux et me fixa ;
Quel malheur fut ce spectacle !
Il étendit ses bras vers moi,
S'efforçant de se lever pour me rejoindre.

« J'empoignais la main de mon fils
Et m'asseyais à sa gauche ;
Et depuis que je siège là,
J'ai n'ai plus vu le monde. »

Lorsque Finn (dans la version écossaise) vint pleurer son petit-fils, il s'écria :

« Quel malheur que ce ne fût moi qui tombai
Au combat de Gavra, terre nue et ensoleillée,
Tu fus l'est et l'ouest
Marchant devant les Fianna, Oscar. »

Mais Oscar répondit :

« Si toi, tu étais tombé
Au combat de Garn, terre nue et ensoleillée,
Un soupir de toi, est ou ouest,
N'aurait pas été entendu par Oscar.

«Aucun homme n'a jamais su,
Un cœur de chair était dans ma poitrine,
Mais le cœur d'un cor torsadé
À la gaine d'acier au dessus.

«Mais les hurlements des chiens à mon côté,
Et les cris des anciens héros,
Et les pleurs des femmes à leur tour,
Ceci fâche mon cœur.»

Oscar mourut après avoir remercié les dieux d'avoir épargné son père. Oisín et Keelta le déposèrent sur un cercueil fait de lances, ils l'emportèrent avec sa bannière nommée «Le Terrible Faisceau», et ils l'enterrèrent sur le champ de bataille où il était mort. Un grand tumulus funéraire vert est encore associé à son nom en cet endroit. Finn ne prit pas part à la bataille. On dit qu'il était venu «dans un navire» pour regarder par la suite le champ de bataille. Il pleura Oscar, une chose qu'il n'avait jamais faite sauf pour son molosse, Bran, qui se tua accidentellement. La référence au navire indique probablement que Finn était décédé à cette époque, et qu'il revint visiter la terre à partir du royaume de la Mort, situé au delà des mers.

On retrouve dans ce conte dédié à la bataille de Gowra une grandeur mélancolique qui lui donne une place à part dans la littérature ossianique. C'est un chant funèbre approprié pour une grande ère légendaire. Campbell nous dit que les fermiers et bergers écossais avaient l'habitude de retirer leurs bonnets lorsqu'ils le récitaient. Il ajoute également une touche étrange et palpitante à la tradition populaire moderne qui est en rapport avec ces histoires. Deux hommes, dit-on, étaient dehors la nuit, probablement en train de voler des moutons ou d'accomplir quelque autre activité de rapace. Ils racontaient les contes des Fianna en chemin, lorsqu'ils observèrent deux personnages géants et vagues se parlant mutuellement au travers du vallon. L'une des apparitions dit à l'autre «Vois-tu cet homme en contrebas? J'étais la seconde pièce maîtresse lors de la bataille de Gowra, et cet homme ici connaît tout de ce combat, bien mieux que moi-même.»

La fin de Finn

Il serait étrange qu'il n'y eut aucune narration complète concernant la mort de Finn dans la volumineuse masse de littérature ossianique existante. Il y a des

références à celle-ci dans les légendes poétiques, et les annalistes ont pu même la dater, mais les références s'opposent les unes aux autres, et il en est de même pour les dates. Il n'y a aucun éclairage fiable que l'on puisse obtenir sur le sujet à partir des annalistes ou des poètes. Finn semble s'être mêlé à la brume magique qui enveloppa tant de ses exploits de son vivant. Néanmoins, une tradition populaire affirme que lui et ses grands compagnons, Oscar, Keelta, Oisín et les autres, ne moururent jamais, mais qu'ils reposent, comme Kaiser Barbarossa, sous l'effet d'un sortilège dans une caverne enchantée où ils attendent le moment propice pour réapparaître dans toute leur gloire, et pour arracher leur pays à la tyrannie et au mal.

CHAPITRE VII: LE VOYAGE DE MAELDUN

À côté des légendes qui sont axées autour des grands noms héroïques et qui ont, ou tout du moins prétendent avoir, un caractère historique, il y en a beaucoup d'autres, petites et grandes, qui racontent des aventures qui se déroulent entièrement dans les contrées romanesques, hors de l'espace et du temps terrestres. Pour les illustrer, je propose ici un résumé du *Voyage de Maeldun*, une œuvre imaginaire très curieuse et très brillante qui se trouve dans le manuscrit intitulé le *Livre de la vache Dun* (environ 1100 de notre ère) ainsi que dans d'autres sources anciennes. Il fut édité avec une traduction (à laquelle je dois les extraits suivants) par le Dr Whitley Stokes dans la *Revue Celtique* pendant les années 1888 et 1889. Ce n'est qu'un de ces nombreux voyages merveilleux qui parsèment l'ancienne littérature irlandaise, mais on pense qu'il s'agit du premier d'entre tous et qu'il a servi de modèle au reste. Ce conte eut le mérite, sous la forme abrégée et modifiée que donna Joyce dans ses *Anciens romans celtes*, d'avoir fourni à Tennyson le thème pour son *Voyage de Maeldun*. Celui-ci l'a transformé en une magnifique création rythmée et colorée, incarnant une sorte d'allégorie de l'histoire irlandaise. On remarquera à la fin que nous sommes dans une situation inhabituelle, car nous connaissons le nom de l'auteur de cette œuvre de la littérature primitive, bien qu'il ne revendique pas l'avoir composée, mais seulement d'avoir « mis en ordre » les péripéties du *Voyage*. Nous ne pouvons malheureusement pas dire quand il vécut, mais le conte, tel que nous l'avons, date probablement du neuvième siècle. Son atmosphère est entièrement chrétienne, et il ne possède aucune signification mythologique à l'exception du fait qu'il enseigne une leçon rappelant que les injonctions oraculaires des enchanteurs devaient être respectées. Aucune aventure, ni même aucun détail d'importance, n'ont été omis dans le résumé de cette histoire qui est ainsi donnée dans son intégralité, car le lecteur peut la considérer comme étant représentative d'une importante partie du romanesque légendaire irlandais. À part la source dont je suis le débiteur, la *Revue Celtique*, je ne connais aucune autre reproduction fidèle en anglais de ce merveilleux conte.

Le *Voyage de Maeldun* commence, comme le font souvent les contes irlandais, par nous parler de la conception de son héros.

Il y avait un homme célèbre dans le comté d'Owenacht d'Aran, nommé Ailill

le Tranchant de Bataille, qui vint faire un raid avec son roi dans une autre contrée. Ils campèrent une nuit près d'une église et d'un couvent de nonnes. À minuit, Ailill, qui se trouvait près de l'église, vit une certaine nonne sortir afin de sonner la cloche pour les nocturnes, et il l'attrapa par la main. Dans l'ancienne Irlande, les religieux n'étaient pas beaucoup respectés en temps de guerre et Ailill ne la respecta point. Lorsqu'ils partirent, elle lui dit : « D'où vient ton peuple et quel est ton nom ? » Le héros répondit : « Ailill le Tranchant de Bataille est mon nom, et je suis de l'Owenacht d'Aran, dans la province du Thomond. »

Peu de temps après, Ailill fut tué par des pillards venant de Leix qui brûlèrent l'église de Doo cloone alors que sa dépouille était à l'intérieur.

Un fils naquit de la religieuse et elle l'appela Maeldun. Il fut emmené en secret auprès de son amie, la reine de la contrée, qui éleva Maeldun. « Son physique était vraiment superbe, et il ne fait aucun doute qu'il n'y avait eu personne d'incarné de façon aussi superbe. Il grandit jusqu'à devenir un jeune guerrier apte à se servir des armes. Grands étaient sa luminosité, sa gaieté et son enjouement. Dans ses jeux, il surpassait tous ses camarades dans l'art de lancer les balles et les pierres, de courir, de bondir et de chevaucher. »

Un jour, un fier et jeune guerrier qu'il avait défait le railla à propos de sa méconnaissance concernant ses parents et ses aïeuls. Maeldun s'en alla voir sa mère adoptive, la reine, et dit : « Je ne mangerai ni ne boirai jusqu'à ce que tu me dises qui sont ma mère et mon père. » « Je suis ta mère », répondit la reine, « car personne n'a jamais aimé son fils autant que je t'aime. » Mais Maeldun insista pour tout savoir, et la reine l'emmena finalement auprès de sa véritable mère, la nonne, qui lui dit : « Ton père était Ailill de l'Owenacht d'Aran. » Alors, Maeldun partit rejoindre sa propre parenté et fut bien accueilli par celle-ci ; il emmena avec lui ses trois frères de lait bien-aimés en tant qu'invités, les fils du roi et de la reine qui l'avaient élevé.

Quelque temps plus tard, Maeldun se retrouva un jour parmi un groupe de jeunes guerriers qui étaient en train de lancer des pierres dans le cimetière de l'église en ruine de Doo cloone. Alors que Maeldun poussait avec effort une pierre, son pied buta contre une dalle brûlée et noircie ; il y avait quelqu'un à proximité, un moine nommé Briccne¹⁹⁷, qui lui dit : « Il serait mieux pour toi de venger l'homme qui a été brûlé ici plutôt que de lancer des pierres au dessus de ses os brûlés. » « Qui était-ce ? », demanda Maeldun. « Ailill, ton père », lui répon-

¹⁹⁷ Nous avons évidemment ici une réminiscence de Briccriu à la Langue Venimeuse, le semeur de discorde des Ultoniens.

dit-il. « Qui l'a tué ? » demanda-t-il. « Des pillards de Leix », répondit le moine, « et ils l'ont anéanti en ce lieu. »

Maeldun laissa alors tomber la pierre qu'il s'apprêtait à lancer, il revêtit son manteau et rentra chez lui où il demanda quelle était la route pour Leix. On lui dit qu'il ne pouvait s'y rendre que par la mer¹⁹⁸. Sur les conseils d'un druide, on lui construisit un bateau, une embarcation légère, faite de trois couches de peaux se chevauchant ; l'enchanteur lui dit également qu'il ne devait être accompagné que par dix-sept hommes, et quel jour il devait commencer la construction du bateau, et quel jour il devait le mettre à l'eau.

Lorsque sa suite fut prête, il mit le bateau à l'eau et hissa les voiles. Il n'avait parcouru que peu de distance lorsque ses trois frères de lait descendirent sur la plage et le supplèrent de les emmener. « Rentrez à la maison », dit Maeldun, « car personne d'autre que le nombre de gens qui est avec moi ne peut me suivre. » Mais les trois jeunes ne voulurent pas se séparer de Maeldun et ils se jetèrent dans la mer. Il fit demi-tour, de peur qu'ils ne se noient, et les fit monter à bord. Tous, comme nous le verrons, furent punis pour cette transgression et Maeldun condamné à errer jusqu'à ce qu'il ait expié sa faute.

Les contes bardiques irlandais excellent dans leurs ouvertures. Dans ce cas, comme habituellement, la mise en scène¹⁹⁹ est admirablement réglée. La narration qui suit nous raconte comment, après avoir vu l'assassin de son père sur une île, mais étant incapable d'y débarquer, Maeldun et sa suite furent repoussés vers la mer où ils visitèrent de nombreuses îles et y connurent beaucoup d'étranges aventures. Le conte devient, en fait, un centon²⁰⁰ d'histoires et de péripéties, quelques unes sans grand intérêt, alors que dans d'autres, comme dans l'aventure de l'Île à la Colonne d'Argent, ou l'Île au Rempart flamboyant, ou encore celle de l'épisode de l'aigle, le sens celte de la beauté, du romanesque et du mystère trouvent, peut-être, une expression inégalée dans la littérature.

Dans les présentations suivantes, j'ai omis les vers donnés par Joyce à la fin de chaque aventure. Ils récapitulent simplement la narration en prose et ne se trouvent pas dans les anciens manuscrits qui font autorité en la matière.

L'île de l'assassin

Maeldun et son équipage avaient ramé tout le jour et la moitié de la nuit

¹⁹⁸ Les Arans sont trois îles situées à l'entrée de la baie de Galway. Il y reste des vestiges impressionnants de ruines mystérieuses.

¹⁹⁹ En français dans le texte (NDT).

²⁰⁰ Œuvre en vers ou en prose, faite de fragments d'auteurs divers (NDT).

lorsqu'ils arrivèrent près de deux petites îles pelées : sur chacune desquelles était un fort. Ils entendirent le bruit d'hommes armés se querellant. « Écarte-toi de moi », cria l'un d'entre eux, « car je suis un meilleur homme que toi. J'ai tué Ailill le Tranchant de Bataille et brûlé l'église de Doo cloone au dessus de lui, et aucun de ses parents n'a vengé sa mort. Et *tu* n'as jamais rien fait de tel. »

Maeldun se prépara alors à débarquer. German²⁰¹ et Durian le Rimeur s'écrièrent que Dieu les avait guidés à l'endroit où ils devaient être. Mais un fort vent se leva subitement et les repoussa dans l'océan infini. Maeldun dit à ses frères de lait : « Vous êtes la cause de ceci, car vous êtes montés à bord malgré l'avertissement du druide. » Ils ne répondirent pas et restèrent silencieux pendant quelque temps.

L'île des fourmis

Ils dérivèrent trois jours et trois nuits, ne sachant dans quelle direction ramer, lorsqu'ils entendirent à l'aube du troisième jour le bruit des vagues se brisant, et ils arrivèrent près d'une île dès le lever du soleil. Avant même de pouvoir débarquer, ils rencontrèrent une colonne de fourmis féroces, toutes de la taille d'un poulain, qui descendit sur la grève, puis dans la mer, pour les rejoindre ; ils repartirent alors prestement et ne virent aucune terre pendant trois jours.

L'île aux grands oiseaux

Elle était en terrasse, il y avait des arbres partout et de grands oiseaux perchés sur les branches des arbres. Maeldun débarqua en premier, seul, et inspecta soigneusement l'île à la recherche de quelque mauvaise chose, mais ne trouvant rien, le reste de l'équipage le suivit. Ils tuèrent et mangèrent de nombreux oiseaux, emportant les autres à bord de leur navire.

L'île de la bête féroce

C'était une grande île sableuse sur laquelle se trouvait une bête ressemblant à un cheval, mais avec des griffes comme celles d'un molosse. Il se rua vers eux pour les dévorer, mais ils s'enfuirent à temps, et la bête leur lança des galets depuis le rivage alors qu'ils ramaient vers le large.

²⁰¹ Prononcer « Ghermawn » — le « G » est dur.

L'île des chevaux géants

C'était une grande île plate. German et Diuran furent tirés au sort pour l'explorer en premier. Ils trouvèrent un vaste champ de courses herbeux, sur lequel se trouvaient des traces laissées par les sabots de chevaux, tout aussi grandes que la voile d'un navire ; des coquilles de noix à la taille monstrueuse et de nombreuses richesses jonchaient le sol. Ils furent alors effrayés et remontèrent précipitamment à bord. Depuis la mer, ils virent une course de chevaux et entendirent le tumulte produit par de très nombreuses acclamations destinées au cheval blanc, ou au brun, et virent des chevaux gigantesques courir plus vite que le vent²⁰². Ils ramèrent alors de toutes leurs forces, pensant qu'ils étaient tombés sur un rassemblement de démons.

L'île de la porte en pierre

Une semaine entière s'écoula et ils trouvèrent une grande île très haute, avec une habitation qui se dressait sur le rivage. Une porte avec une valve en pierre s'ouvrait sur la mer, et les vagues rejetaient violemment à travers la valve des saumons dans la maison. Maeldun et sa suite entrèrent et trouvèrent la maison emplie de gens. Un grand lit avait été préparé pour le chef des voyageurs ainsi que plusieurs lits pouvant contenir chacun trois hommes de sa suite, avec de la nourriture et de la boisson à côté de chaque lit. Maeldun et sa suite mangèrent et burent à satiété, puis ils repartirent à nouveau.

L'île aux pommes

Quand ils arrivèrent sur cette île, ils avaient voyagé pendant longtemps, la nourriture leur avait manqué et ils étaient affamés. L'île avait des côtes à pic sur lesquelles une forêt était agrippée. Alors qu'ils passaient le long des falaises, Maeldun cassa une brindille et la tint dans sa main. Pendant trois jours et trois nuits, ils suivirent les falaises et ne trouvèrent aucune entrée pour accéder à l'île, mais pendant ce temps là, une grappe de trois pommes avait poussé sur le bout de la brindille de Maeldun et chaque pomme suffit à l'équipage pendant quarante jours.

²⁰² Les courses de chevaux étaient tout particulièrement appréciées dans l'Irlande ancienne. Elles sont mentionnées comme étant l'une des attractions du mois de mai dans un poème du neuvième siècle glorifiant celui-ci. Le nom du mois de mai que l'on trouve dans l'ancien calendrier gaulois signifie « le mois des courses de chevaux ».

L'île à la bête prodigieuse

Cette île avait une barrière de pierre qui la ceinturait, et à l'intérieur de l'enclos se trouvait une énorme bête qui courait en rond tout autour de l'île. Elle arriva bientôt au sommet de l'île et accomplit quelque chose de prodigieux, c'est-à-dire qu'elle fit tourner son corps à l'intérieur de sa peau, celle-ci restant immobile, puis elle fit ensuite tourner sa peau tout autour de son corps. Quand la bête vit l'équipage, elle se rua vers eux, mais ils s'enfuirent en recevant des pierres alors qu'ils ramaient vers le large. L'une des pierres transperça le bouclier de Maeldun et se logea dans la quille du navire.

L'île aux chevaux mordeurs

Il y avait de grandes bêtes ressemblant à des chevaux qui s'arrachaient mutuellement de grands lambeaux de chairs de leurs flancs, si bien que toute l'île était recouverte de sang. Ils ramèrent promptement pour s'éloigner. Ils se sentaient découragés et plein de reproches, car ils ne savaient pas où ils étaient, ni comment trouver des conseils ou de l'aide pour leur quête.

L'île aux pourceaux féroces

Dans une grande lassitude, affamés et assoiffés, ils arrivèrent près de la dixième île qui était pleine d'arbres chargés de pommes d'or. Il y avait sous les arbres des bêtes rouges, ressemblants à des pourceaux féroces, qui frappaient les arbres avec leurs pattes pour faire tomber les pommes afin de pouvoir les manger. Les bêtes sortaient seulement le matin, quand une multitude d'oiseaux quittaient l'île et volaient au-dessus de la mer jusqu'à nones, moment où ils faisaient demi-tour et volaient à nouveau vers l'île jusqu'à vêpres. Ils mangeaient ensuite les pommes toute la nuit.

Maeldun et ses camarades débarquèrent de nuit et sentirent un sol chaud sous leur pied à cause des cavernes souterraines des pourceaux féroces. Ils ramassèrent toutes les pommes qu'ils purent, elles étaient aussi bonnes pour apaiser la faim que pour étancher la soif, ils les chargèrent dans leur navire et prirent à nouveau la mer, restaurés.

L'île du petit chat

Les pommes vinrent à manquer lorsqu'ils arrivèrent, affamés et assoiffés, à la

onzième île. C'était une grande tour blanche faite de craie qui s'élevait jusqu'aux nuages. Sur le rempart l'entourant, il y avait de grandes maisons aussi blanches que la neige. Ils entrèrent dans la plus grande et n'y trouvèrent aucun homme, mais un petit chat qui jouait sur quatre colonnes de pierre situées au milieu de la maison, et qui bondissait de l'une à l'autre. Il regarda brièvement les guerriers irlandais, mais ne cessa pas son jeu. Sur les murs des maisons, il y avait trois rangées d'objets suspendus, une rangée de broches en or et en argent, une rangée de torques en or et en argent, chacun aussi grand que le cerclage d'un tonneau, et une rangée de grandes épées dont les gardes étaient en or et en argent. Des couvertures et des vêtements éclatants se trouvaient dans la pièce, ainsi qu'un bœuf rôti, une flèche de bacon et des liqueurs en abondance. « Ceci a-t-il été laissé pour nous ? » demanda Maeldun au chat. Celui-ci le regarda un moment, puis il continua son jeu. Alors, ils mangèrent, ils burent, ils dormirent et ramassèrent ce qui restait de nourriture. Le jour suivant, alors qu'ils s'apprêtaient à quitter la maison, le plus jeune des frères de lait de Maeldun prit un collier au mur et commença à le revêtir lorsque le chat « bondit subitement et le traversa comme une flèche enflammée », et il tomba, tas de cendre, sur le sol. Sur ce, Maeldun, qui avait interdit de voler des bijoux, apaisa le chat et remplaça le collier. Ils répandirent les cendres du jeune mort sur le rivage et prirent à nouveau la mer.

L'île des moutons noirs et des moutons blancs

Celle-ci avait une palissade d'airain qui la divisait en deux, un troupeau de moutons noirs d'un côté et un troupeau de moutons blancs de l'autre. Un grand homme qui surveillait les troupeaux était au milieu d'eux. Il poussait parfois un mouton blanc parmi les moutons noirs et celui-ci devenait subitement noir, ou un mouton noir parmi les blancs, et il virait dans l'instant au blanc²⁰³. En guise d'expérience, Maeldun lança un bâton blanc élagué du côté des moutons noirs. Il vira immédiatement au noir, après quoi ils quittèrent le lieu, terrorisés, sans même avoir débarqué.

L'île du bétail géant

C'était une île grande et large, avec une horde d'énormes pourceaux. Ils tuèrent un petit cochon et le firent rôtir sur place, car il était trop grand pour être

²⁰³ Le même phénomène, dont fut témoin Peredur, a été décrit dans le conte gallois du même nom que l'on trouve dans les *Mabinogion*.

transporté à bord. Au loin, l'île s'élevait et devenait une très grande montagne, Diuran et German allèrent voir la contrée depuis le sommet de celle-ci.

En chemin ils rencontrèrent une rivière très large. Afin de tester la profondeur de l'eau, German y plongea le manche de sa lance qui se consuma subitement comme s'il s'agissait de feu liquide. Un homme à la grande taille était sur l'autre berge et il gardait ce qui semblait être un troupeau de bœufs. Il leur demanda de ne pas perturber les veaux. Ils n'allèrent donc pas plus loin et mirent rapidement les voiles afin de s'éloigner.

L'île du moulin

Ils y trouvèrent un grand moulin à l'aspect lugubre et un meunier géant en train de moudre le blé à l'intérieur. « La moitié du blé de votre pays », dit-il, « est moulu ici. Ici viennent se faire moudre tous les hommes qui gardent rancune les uns envers les autres. » Les chargements qu'ils virent se rendre au moulin étaient lourds et nombreux, et tout ce qui y était moulu était transporté vers l'ouest. Alors, ils se signèrent et firent voile vers le large.

L'île des pleureurs noirs

C'était une île pleine de gens noirs qui pleuraient et se lamentaient continuellement. L'un des deux frères de lait restant débarqua sur l'île, il devint instantanément noir et se répandit en pleurs comme les autres. Deux autres membres d'équipages vinrent pour le chercher ; le même sort les frappa. Quatre autres hommes vinrent alors avec la tête enveloppée dans des vêtements, afin qu'ils ne puissent voir la terre ou respirer l'air de cet endroit. Ils saisirent deux des hommes perdus et les ramenèrent de force, mais ne purent sauver le frère de lait. Les deux rescapés expliquèrent leur comportement en affirmant qu'ils avaient été obligés de réagir comme ils avaient vu les autres faire.

L'île aux quatre clôtures

Quatre clôtures, en or, en argent, en airain et en cristal divisaient l'île en quatre parties. Des rois se trouvaient dans l'une, des reines dans une autre, des guerriers dans une troisième et des jeunes filles dans la quatrième.

En débarquant, une jeune fille leur donna de la nourriture ressemblant à du fromage, qui avait le goût que chaque homme souhaitait, et une liqueur enivrante qui les fit sombrer dans un sommeil profond pendant trois jours. Lorsqu'ils

se réveillèrent, ils étaient en pleine mer, dans leur bateau, ne voyant plus rien de l'île et de ses habitants.

L'île du pont de verre

Nous en venons ici à la péripétie la plus travaillée et la plus pittoresque de tout le voyage. L'île qu'ils atteignirent avait une forteresse avec une porte en airain, et un pont de verre y conduisait. Lorsqu'ils cherchèrent à franchir le pont, celui-ci les rejeta en arrière²⁰⁴. Une femme sortit de la forteresse avec un seau dans la main, elle enleva un bloc de verre du pont, laissa tomber son seau dans l'eau située en dessous, et retourna à la forteresse. Ils frappèrent la herse d'airain située devant eux pour demander l'accès, mais la mélodie émise par le métal battu les plongea dans le sommeil jusqu'au lendemain matin. Ceci se produisit trois fois, la femme tenant à chaque fois des propos ironiques au sujet de Maeldun. Au quatrième jour, elle sortit et les rejoignit en franchissant le pont. Elle portait un manteau blanc, un serre-tête en or sur ses cheveux, deux sandales en argent à ses pieds rosés, et d'une tunique faite d'une fine pellicule de soie à même la peau.

«Je te souhaite la bienvenue, ô Maeldun», dit-elle, et elle accueillit chaque membre de l'équipage par son propre nom. Elle les conduisit ensuite dans la grande demeure, elle attribua une couche au chef, et plusieurs couches pouvant contenir chacune trois de ses hommes. Elle leur offrit de la nourriture et de la boisson en abondance, qu'elle sortait de son unique seau, chacun trouvant dedans ce qu'il désirait le plus. Lorsqu'elle fut partie, ils demandèrent à Maeldun s'ils devaient chercher à séduire la jeune fille en son nom.» Comment cela pourrait-il vous nuire de parler avec elle?» dit Maeldun. Ils firent ainsi, et elle répondit: «Je ne sais pas, ni n'ai jamais su, de quel péché vous parlez.»

Elle donna deux fois la même réponse. «Demain», dit-elle finalement, «vous aurez votre réponse.» Mais lorsque le matin apparut, ils se trouvèrent une fois de plus en mer, sans aucun signe de l'île ou de la forteresse de la dame.

L'île aux oiseaux crieurs

Ils entendirent de loin un grand tumulte, comme si on chantait des psaumes. Ramant pendant un jour et une nuit, ils arrivèrent finalement près d'une île pleine d'oiseaux, noirs, bruns et tachetés, et tous criaient ou parlaient. Ils s'éloignèrent sans débarquer.

²⁰⁴ Comme le pont menant à la place forte de Skatha.

L'île de l'anachorète²⁰⁵

Ils trouvèrent une île boisée pleine d'oiseaux sur laquelle était un homme solitaire dont le seul vêtement était constitué de ses cheveux. Ils lui demandèrent quels étaient son pays et sa parenté. Il leur répondit qu'il était un homme d'Irlande qui avait pris la mer²⁰⁶ avec une motte de sa terre natale sous les pieds. Dieu avait transformé la motte en une île, lui ajoutant une largeur d'un pied et un arbre chaque année. Les oiseaux étaient ses parents et amis, et ils attendaient tous ici le jour du Jugement dernier, nourris miraculeusement par les anges. Il les hébergea pendant trois nuits et ils firent à nouveau voile vers le large.

L'île de la fontaine miraculeuse

Cette île avait un rempart doré et une douce terre blanche ressemblant à du duvet. Ils y trouvèrent un autre anachorète uniquement habillé par ses cheveux. Il y avait une fontaine qui produisait du petit-lait ou de l'eau le vendredi et le samedi, du lait le dimanche et lors des fêtes des martyres, et de la bière et du vin lors des fêtes des Apôtres, de Marie, de Jean le Baptiste, et aux grandes marées de l'année.

L'île de la forge

Alors qu'ils s'approchaient de celle-ci, ils entendirent de loin comme le fracas métallique d'une formidable forge, et ils entendirent des hommes parler d'eux-mêmes. « Ils ressemblent à des petits garçons », dit l'un, « dans un petit creux de la vague là-bas. » Ils ramèrent prestement pour s'éloigner, mais ne retournèrent pas leur bateau afin de ne pas avoir l'air de s'enfuir ; après un moment, un forgeron géant sortit de la forge en tenant dans ses pinces une énorme masse de fer incandescente, qu'il lança dans leur direction. Toute la mer se mit à bouillir autour du projectile alors qu'il tombait derrière leur navire.

La mer de verre transparente

Après ceci, ils voyagèrent et arrivèrent sur une mer qui ressemblait à du verre de couleur verte. Sa pureté était telle que le gravier et le sable de la mer étaient

²⁰⁵ Religieux qui vit dans la solitude (NDT).

²⁰⁶ Nous devons probablement comprendre qu'il était un anachorète cherchant un îlot sur lequel demeurer dans la solitude et la contemplation. Les îles orientales d'Irlande abondent en ruines de huttes et d'oratoires construits par des moines solitaires ou par des petites communautés.

clairement visibles à travers celui-ci ; ils ne virent aucun monstre ou bête parmi les rochers escarpés, seulement le gravier pur et le sable vert. Ils voyagèrent sur cette mer pendant une grande partie de la journée, sa splendeur et sa beauté étaient étonnantes²⁰⁷.

L'île sous la mer

Ils se retrouvèrent ensuite sur une mer fine comme de la brume, qui semblait ne pas pouvoir supporter leur bateau. Ils virent dans les profondeurs une forteresse recouverte d'un toit, et une belle contrée tout autour d'eux. Une bête monstrueuse y logeait dans un arbre avec des troupeaux de bétail aux alentours, et un guerrier armé se trouvait en dessous de l'arbre. En dépit de la présence du guerrier, la bête arrivait toujours à étendre son long cou et à saisir une tête de bétail pour la dévorer. Très effrayés à l'idée qu'ils puissent sombrer au travers de cette mer de brume, ils passèrent leur chemin et firent voile vers le large.

L'île de la prophétie

Lorsqu'ils arrivèrent près de cette île, ils virent les vagues qui s'éclataient en remontant sur les hautes falaises entourant l'île et, regardant en bas, virent sur celle-ci une foule qui leur criait : « Ce sont eux, ce sont eux », jusqu'à perdre haleine. Une femme arriva alors et leur lança d'en dessous une volée d'énormes noix, qu'ils rassemblèrent et emmenèrent avec eux. Ils entendirent en partant les gens qui criaient les uns sur les autres :

« Où sont-ils maintenant ? » « Ils sont partis. » « Ils ne sont plus là. » « C'est probablement », dit le conte, « parce qu'il y avait un homme à bord à propos duquel les insulaires avaient une prophétie affirmant que celui-ci ruinerait leur contrée, et ils les avaient donc expulsés de leur pays. »

L'île aux eaux jaillissantes

Un grand flot jaillissait depuis un des côtés de l'île et formait une arche au dessus d'elle comme un arc-en-ciel, retombant sur la plage du côté le plus éloigné. Lorsqu'ils plongèrent leurs lances dans le flot, ils en sortirent des saumons. Ils en prirent autant qu'ils pouvaient et l'île fut remplie avec les relents de ceux qu'ils ne purent emporter.

²⁰⁷ Tennyson a été particulièrement inspiré dans la description qu'il fait de ces îles sous-marines.

L'île à la colonne d'argent

La merveille suivante qu'ils rencontrèrent représente l'un des épisodes les plus imaginatifs et frappants du voyage. C'était une grande colonne d'argent, carrée, émergeant de la mer. Chacun de ses quatre côtés était aussi large que la distance parcourue par le navire en deux coups de rames. Pas la moindre motte de terre n'était à sa base, elle surgissait de l'océan infini et son sommet se perdait dans le ciel. Depuis celui-ci, un gigantesque filet argenté retombait dans la mer, et ils passèrent à travers de l'une de ses mailles. Diuran en profita pour tailler un morceau du filet.

« Ne le détruis pas », dit Maeldun, « car ce que nous voyons est l'œuvre d'un homme puissant. » Diuran répondit : « Je fais ceci pour la gloire du nom de Dieu, afin que l'on puisse croire à notre histoire, et si j'atteins à nouveau la terre d'Irlande, je déposerai ce morceau d'argent sur le grand autel d'Armagh. » Son poids était de deux onces et demie lorsqu'il fut pesé par la suite à Armagh²⁰⁸.

« Et ils entendirent alors une voix venant du sommet de cette colonne, puissante, claire et distincte. Mais ils ne connaissaient pas la langue qu'elle parlait, ou les mots qu'elle proférait. »

L'île au piédestal

L'île suivante se tenait sur un pied, ou un piédestal, qui s'élevait hors de la mer, et ils ne purent trouver aucun moyen d'y accéder. À la base du piédestal était une porte, fermée et verrouillée, qu'ils ne purent ouvrir. Ils partirent alors, n'ayant vu et parlé avec personne.

L'île des femmes

Ils y trouvèrent le rempart d'une puissante place forte qui abritait un manoir. Ils débarquèrent pour la regarder et s'assirent sur une petite colline toute proche. À l'intérieur de la place forte, ils virent dix-sept jeunes filles occupées à préparer un grand bain. Peu de temps après, un cavalier richement vêtu arriva rapidement sur un cheval de course et pénétra à l'intérieur, laissant son cheval à l'une des jeunes filles. Le cavalier entra alors dans le bain, et ils virent qu'il s'agissait d'une femme. Peu de temps après, l'une des jeunes filles sortit et les invita à entrer en disant : « La reine vous invite. » Ils entrèrent dans le fort et se baignèrent, puis ils

²⁰⁸ Environ 77 grammes (NDT).

s'assirent pour manger. Chaque homme avait une jeune fille assise en face de lui, et Maeldun lui-même était en face de la reine. Maeldun fut marié à la reine et chacune des jeunes filles à l'un de ses hommes. À la nuit tombée, des chambres avec des dais furent attribuées à chacun d'entre eux. Le lendemain matin, ils se préparèrent pour le départ, mais la reine ne voulut pas les laisser partir et dit : « Restez ici, le vieil âge ne vous atteindra jamais et vous pourrez rester comme vous êtes maintenant pour toujours et à jamais, et ce que vous avez eu la nuit dernière, vous pourrez l'avoir pour toujours. Et ne plus jamais être en errance d'île en île sur l'océan. »

Elle dit alors à Maeldun qu'elle était la mère des dix-sept filles qu'ils avaient vues, et que son époux avait été le roi de cette île. Il était désormais mort et elle régnait à sa place. Chaque jour, elle allait dans la grande plaine située à l'intérieur de l'île pour rendre la justice auprès de son peuple, et elle retournait chaque soir à la place forte.

Ils restèrent ainsi là-bas pendant trois mois d'hiver ; mais à la fin de cette période, il leur sembla qu'ils avaient été en ce lieu pendant trois ans, et les hommes se lassèrent et s'alanguirent de rentrer dans leur propre pays.

« Qu'y trouverons-nous », dit Maeldun, « qui serait mieux que ceci ? »

Mais ses gens continuèrent à murmurer et à se plaindre, et ils dirent finalement : « Grand est l'amour que Maeldun porte à son épouse. Laissons-le rester seul avec elle s'il le souhaite, mais nous retournerons dans notre propre pays. » Maeldun ne voulut pas être laissé en arrière et un jour, finalement, alors que la reine était au loin pour rendre la justice auprès de son peuple, ils montèrent à bord de leur bateau et prirent la mer. Cependant, avant d'être allé bien loin, la reine arriva en chevauchant, tenant une pelote de ficelle dans la main qu'elle lança dans leur direction. Maeldun l'attrapa et elle resta si bien collée dans sa main qu'il ne put se libérer. La reine, tenant l'autre extrémité, les tira jusqu'à la terre ferme. Ils restèrent ainsi sur l'île encore trois mois.

La même chose se produisit encore deux fois, et l'équipage fut finalement persuadé que Maeldun tenait la pelote à dessein, si grand était son amour pour cette femme. Alors la fois suivante, ce fut un autre homme qui attrapa la pelote, mais elle resta collée dans sa main de la même façon ; Diuran trancha sa main qui tomba avec la pelote dans la mer. « Lorsqu'elle vit ceci, elle commença immédiatement à hurler et à pousser des cris, si bien que toute l'île ne fut plus qu'un seul cri, hurlant et criant. » C'est ainsi qu'ils s'échappèrent de l'île des femmes.

L'île des baies rouges

Il y avait sur cette île des arbres avec de grandes baies rouges qui produisaient un jus enivrant et soporifique. Ils le mélangèrent avec de l'eau pour atténuer sa puissance, ils remplirent leurs tonneaux avec cette boisson, et firent voile vers le large.

L'île de l'aigle

C'était une grande île avec des forêts de chênes et d'ifs sur l'un de ses côtés, et il y avait de l'autre côté une plaine où étaient des troupeaux de moutons, ainsi qu'un petit lac ; ils y trouvèrent également une petite église, un fort, et un ancien clerc, âgé et habillé uniquement par ses cheveux. Maeldun lui demanda qui il était.

« Je suis le quinzième des moines de saint Brennan de Birr », dit-il. « Nous faisons notre pèlerinage sur l'océan, et ils sont tous morts à l'exception de moi seul. » Il leur montra la tablette (un calendrier ?) de saint Brennan, ils se prosternèrent devant elle et Maeldun l'embrassa. Ils restèrent en ce lieu pendant une saison, se nourrissant des moutons de l'île.

Un jour, ils virent ce qui semblait être un nuage venant du sud-ouest. Alors qu'ils se rapprochaient, ils discernèrent une ondulation produite par des ailes, et s'aperçurent qu'il s'agissait d'un oiseau gigantesque. Celui-ci vint sur l'île et se posa, exténué, sur une colline située près du lac. Il commença à manger des baies rouges, ressemblant à du raisin, qui poussaient sur une immense branche d'arbre aussi grosse qu'un chêne adulte et qu'il avait apportée avec lui. Le jus et les restes des baies tombèrent dans le lac, rougissant toute l'eau. De peur qu'il ne les saisisse dans ses serres et ne les transporte au delà des mers, ils restèrent cachés dans les bois et le regardèrent. Après un moment, Maeldun sortit et alla au pied de la colline. L'oiseau ne le blessa pas et le reste de l'équipage arriva avec précaution, abrités derrière leurs boucliers. L'un d'entre eux rassembla les baies attachées à la branche que l'oiseau tenait dans ses serres, mais celui-ci ne lui fit aucun mal et ne le considéra même pas. Ils virent qu'il était très vieux et que son plumage était terne et délavé.

À midi, deux aigles arrivèrent du sud-ouest et se posèrent devant le grand oiseau. Après s'être reposé un temps, ils se mirent à picorer les insectes qui infestaient son bec, ses yeux et ses oreilles. Ils poursuivirent leur tâche jusqu'aux vêpres, puis les trois oiseaux mangèrent à nouveau des baies. Finalement, le jour suivant, lorsque le grand oiseau fut entièrement nettoyé, il plongea dans le lac et

les deux aigles l'épouillèrent et le nettochèrent à nouveau. Le grand oiseau resta à se toiletter et à secouer le bout de ses ailes jusqu'au troisième jour, et ses plumes devinrent brillantes et abondantes. Il monta alors en flèche vers le ciel, vola trois fois autour de l'île et s'en alla par où il était venu, son vol étant désormais rapide et sûr ; il leur sembla évident que ce qu'ils avaient vu était son renouvellement, du vieil âge à la jeunesse, et comme l'avait dit le prophète : *Ta jeunesse est renouvelée comme celle des aigles*.

Diuran dit alors : « Baignons-nous dans ce lac et renouvelons-nous où l'oiseau a été renouvelé. » « Nenni », dit un autre, « car l'oiseau a laissé son venin dedans. » Mais Diuran plongea dans le lac et y but de l'eau. Depuis ce jour, et aussi longtemps qu'il vécut, ses yeux furent vifs et pénétrants, pas une dent ne tomba de sa mâchoire ni un cheveu de sa tête, et il ne connut jamais la maladie ou l'infirmité.

Ils firent ensuite leurs adieux à l'anachorète et prirent la mer une fois de plus.

L'île du peuple rieur

Ils y trouvèrent un groupe d'hommes nombreux qui riaient et jouaient sans cesse. Ils tirèrent au sort celui qui devrait débarquer et explorer l'île, et ce fut le frère de lait de Maeldun. Mais lorsqu'il mit le pied à terre, il commença instantanément à rire et à jouer avec les autres, et ne put cesser ni revenir auprès de ses camarades. Alors, ils le laissèrent et firent voile vers le large²⁰⁹.

L'île du rempart flamboyant

Ils arrivèrent ensuite en vue d'une île qui n'était pas grande, et qui avait un rempart de flammes qui tournoyait continuellement autour d'elle. Il y avait une ouverture à un endroit du rempart, et quand elle vint se placer en face d'eux, ils virent toute l'île au travers de celle-ci, ainsi que ceux qui y demeuraient. Il y avait autant d'hommes que de femmes, magnifiques, nombreux, portant des vêtements décorés, et avec de la vaisselle en or dans les mains. La musique festive qu'ils faisaient vint aux oreilles des voyageurs. Ils s'attardèrent un long moment en ce lieu, contemplant cette merveille, « et ils jugèrent qu'il fallait se rappeler de ce ravissement ».

²⁰⁹ C'est ainsi qu'ils perdirent le dernier des frères de lait, ceux qui n'auraient pas dû rejoindre l'équipage.

L'île du moine de Tory

Ils virent loin devant eux, parmi les vagues, ce qu'ils prirent pour un oiseau blanc posé sur l'eau. S'approchant de lui, ils constatèrent qu'il s'agissait en fait d'un homme âgé, habillé uniquement par les poils blancs de son corps, et qui était prostré sur un large rocher.

« Depuis Torach²¹⁰ je suis venu ici », dit-il, « et ici je fus élevé. J'étais cuisinier au monastère, et j'avais l'habitude de vendre la nourriture de l'église pour mon seul bénéfice, si bien que j'eus finalement de nombreux trésors, des parures, de la vaisselle d'airain et des livres à la reliure en or, et tout ce qu'un homme peut désirer. Grands étaient mon orgueil et mon arrogance.

« Un jour que je creusais une tombe pour enterrer un pauvre hère qui avait été rejeté sur l'île, une voix vint d'en dessous, là où un homme saint était enterré, et qui me dit : "Ne dépose pas le corps d'un pécheur sur moi, une sainte et pieuse personne !" »

Après une discussion, le moine enterra le corps ailleurs, et une récompense éternelle lui fut promise pour avoir agi ainsi. Peu de temps après, il prit la mer dans un bateau avec tous les trésors qu'il avait amassés, voulant apparemment s'échapper de l'île avec son butin. Un fort vent le poussa loin en mer et lorsqu'il perdit de vue la terre, le bateau resta toujours au même endroit. Il vit près de lui un homme (un ange) assis sur une vague. « Où vas-tu ? » demanda l'homme. « Vers un lieu agréable, que je contemple maintenant », répondit le moine. « Il ne te serait pas aussi agréable si tu savais ce qui t'entoure », dit l'homme. « Aussi loin que les yeux peuvent voir, il y a une nuée de démons rassemblés tout autour de toi, à cause de ton avidité, de ton orgueil, de tes larcins et d'autres mauvaises actions. Ton bateau s'est arrêté, et il ne repartira pas tant que tu ne feras pas ma volonté, et le feu de l'enfer viendra te prendre. »

Il s'approcha du bateau et déposa sa main sur le bras du fugitif qui promit d'accomplir sa volonté. « Jette dans la mer », dit-il, « toutes les richesses qui sont dans ton bateau. » « Il est dommage », répondit le moine, « que cela soit perdu. » « Cela ne sera en aucun cas une perte. Il y aura un homme qui profitera de ton action. »

Le moine jeta alors tout dans la mer, à l'exception d'une petite coupe en bois, et il jeta au loin les rames et le gouvernail. L'homme lui donna une provision de petit-lait et sept gâteaux, et lui ordonna de descendre quelque soit l'endroit où le

²¹⁰ L'île Tory, près de la côte de Donegal. Il y avait un monastère et une église dédiés à saint Columba.

navire s'arrêterait. Le vent et les vagues le transportèrent ici et là jusqu'à ce que le bateau vienne finalement s'échouer sur le rocher où les hommes de Maeldun le trouvèrent. Il n'y avait rien qu'un rocher nu, mais se souvenant de ce qu'on lui avait ordonné, il quitta le navire et s'installa sur une petite corniche sur laquelle les vagues déferlaient. Le bateau le quitta immédiatement et le rocher fut agrandi pour lui. Il y resta sept années, nourri par les loutres qui lui apportaient des saumons de mer, et même un feu de bois sur lequel il pouvait les cuisiner, et sa coupe était remplie d'une bonne liqueur chaque jour. « Et ni l'humidité, ni la chaleur, ni le froid ne m'affectent en ce lieu. »

À midi, une nourriture miraculeuse fut apportée pour tout l'équipage, et le vieil homme leur dit ensuite :

« Vous retrouverez tous votre pays, et l'homme qui tua ton père, ô Maeldun, tu le trouveras dans une forteresse sur ton chemin. Ne le tue pas mais pardonne-le, car Dieu t'a sauvé de nombreux et grands périls, et vous aussi êtes hommes à mériter la mort. »

Ils lui firent alors leurs adieux et s'en allèrent comme à leur habitude.

L'île du faucon

Celle-ci était inhabitée sauf par des troupeaux de moutons et de bœufs. Ils y débarquèrent et mangèrent à leur faim. L'un d'entre eux vit un grand faucon. « Ce faucon », dit-il, « est comme les faucons d'Irlande. » « Surveille-le », dit Maeldun, « et vois dans quelle direction il ira. » Il s'envola vers le sud-est, et ils ramèrent en le suivant toute la journée jusqu'aux vêpres.

Le retour au foyer

À la nuit tombée, ils aperçurent une terre ressemblant à l'Irlande ; ils arrivèrent bientôt près d'une petite île où ils firent échouer la proue de leur navire. C'était l'île où demeurait l'homme qui avait tué Ailill.

Ils allèrent à la place forte qui était sur l'île, et entendirent des hommes parlant à l'intérieur qui étaient assis pour manger. L'un des hommes dit : « Cela serait un mauvais signe si nous voyions Maeldun maintenant. » « Ce Maeldun a été noyé », dit un autre. « Peut-être est-ce celui qui vous tirera du sommeil cette nuit », dit un troisième. « S'il venait maintenant », dit un quatrième, « que devrions-nous faire ? » « Il n'est pas difficile de répondre à ceci », dit leur chef. « S'il venait ici, nous lui souhaiterions grandement la bienvenue, car il a été pendant longtemps dans de grandes tribulations. »

Alors Maeldun cogna le battant en bois contre la porte. « Qui est-là? », demanda le portier. « Maeldun est ici », répondit-il.

Ils entrèrent en paix dans la maison, on les accueillit chaleureusement et ils furent pourvus de nouveaux vêtements. Ils racontèrent alors l'histoire de toutes les merveilles que Dieu leur avait montrées, selon les mots du « poète sacré » qui dit *Haec olim meminisse juvabit*²¹¹.

Maeldun rejoignit alors son propre foyer et ses parents. Diuran le Rimeur prit avec lui le morceau d'argent qu'il avait taillé dans le filet de la colonne, et le déposa sur le grand autel d'Armagh, triomphant et exultant, pensant aux miracles que Dieu avait ouvrés pour eux. Ils racontèrent encore l'histoire de tout ce qui leur était arrivé, ainsi que toutes les merveilles qu'ils avaient vues sur terre et sur mer, et les périls qu'ils avaient endurés.

L'histoire se termine par les mots suivants :

« Aed le Beau²¹², sage parmi les sages d'Irlande, agença cette histoire comme elle fut présentée ici ; il le fit pour le plaisir de l'esprit et pour le peuple d'Irlande après lui. »

²¹¹ « Un jour nous nous réjouirons au souvenir de ces choses. » La citation est de Virgile, « Aen. » I 203. Le « poète sacré » est la traduction de *vates sacer*, d'Horace.

²¹² Aed Finn. On ne retrouve dans aucun autre écrit la trace de ce sage et de ce poète. Loué soit-il et merci à lui, quel qu'il puisse avoir été.

CHAPITRE VIII: MYTHES ET CONTES CYMRIQUES

La philosophie bardique

Nous avons remarqué, dans l'introduction de notre troisième chapitre, l'absence dans la littérature celte primitive de tout mythe relatif au monde, ou de tout récit philosophique de l'origine et de la constitution des choses. Il n'y a rien dans la littérature gaélique, autant que je le sache, qui prétend représenter la pensée celte primitive concernant ce sujet. Il en est autrement au Pays de Galles. Il y eut pendant une période considérable dans cette région un corps d'enseignements prétendant contenir une partie, plus ou moins grande, de cette ancienne pensée druidique qui, comme nous le dit César, était seulement transmise aux initiés et jamais mise par écrit. Cet enseignement se retrouve principalement dans deux volumes intitulés *Barddas*, un recueil fait par un barde gallois à partir de matériaux en sa possession et par un érudit nommé Llewellyn Sion, de Glamorgan, vers la fin du seizième siècle, qui fut imprimé avec une traduction par J. Williams Ap Ithel pour le compte de l'Association Galloise. Les érudits modernes en matière celte sont dubitatifs à propos des prétentions de tels ouvrages supposés contenir la véritable pensée antique. Ainsi, M. Ivor John dit: «Toute idée d'une doctrine bardique ésotérique impliquant une philosophie mythique préchrétienne doit être entièrement rejetée.» Il ajoute: «Le non-sens qui recouvre le sujet est dû en grande partie à l'invention dénuée de sens critique des pseudo spécialistes de l'antiquité du seizième, dix-septième et dix-huitième siècles²¹³.»

Cependant, l'ordre bardique était indubitablement, dans une certaine mesure, en possession d'une semblable doctrine. Cet ordre a eu une existence relativement continue au Pays de Galles. Et bien qu'aucun penseur critique ne bâtirait avec confiance une théorie au sujet de la doctrine préchrétienne à partir d'un document du seizième siècle, il ne semble pas sage de rejeter pour autant la possibilité que certains fragments des traditions antiques puissent avoir persisté, même aussi tardivement que cela, dans la tradition bardique.

Quoi qu'il en soit, le *Barddas* est une œuvre d'un intérêt philosophique considérable, et même s'il ne représente qu'un certain courant de la pensée cymrique au seizième siècle, il est digne d'attention pour les chercheurs en matière celte.

²¹³ «Le Mabinogion», pp.45 et 54.

Il ne prétend même pas être purement druidique, car des personnages chrétiens et des épisodes de l'histoire chrétienne y figurent largement. Mais nous rencontrons occasionnellement un courant de pensée qui n'est certainement pas chrétien, quoi qu'il puisse être d'autre, et qui témoigne d'un système philosophique indépendant.

Dans ce système, deux êtres primordiaux sont décrits, Dieu et Cythrawl, qui participent respectivement du principe de l'énergie tendant vers la vie et du principe de destruction tendant vers le néant. Cythrawl se réalise en Annwn²¹⁴, qui peut être interprété par l'Abysses ou le Chaos. Au commencement, il n'y avait que Dieu et Annwn. La vie organisée débuta avec le Verbe — Dieu prononça Son ineffable Nom et le « Manred » fut créé. Le Manred est la substance primordiale de l'univers. Elle était conçue comme étant une multitude de particules infimes et indivisibles — en fait, les atomes — chacun étant un microcosme, car Dieu existe en entier dans chacune d'entre elles et chacune est également une partie de Dieu, le Tout. La totalité de l'être, comme il existe maintenant, est représentée par trois cercles concentriques. Celui qui se trouve le plus à l'intérieur, où la vie jaillit d'Annwn, est appelé « Abred » et est l'étape de la lutte et de l'évolution — la compétition entre la vie et Cythrawl. Le suivant est le cercle de « Gwynfyd », ou Pureté, dans lequel la vie se manifeste comme une force pure et réjouissante, qui a obtenu la victoire sur le mal. Le dernier cercle situé le plus à l'extérieur est appelé « Ceugant », ou Infinité. Dans celui-ci, toutes les caractéristiques nous échappent et ce cercle, représenté graphiquement non par une ligne limitée, mais par des rayons divergents, est habité par Dieu seul. L'extrait suivant du *Barddas*, dans lequel l'enseignement bardique apparaît sous une forme allégée et ressemble à un catéchisme, servira à illustrer l'ordre d'idées dans lequel évolue l'esprit de l'auteur :

Question : « D'où proviens-tu ? »

Réponse : « Je suis venu du Grand Monde, ayant mon commencement en Annwn. »

Q. : « Où es-tu maintenant ? Et comment es-tu devenu ce que tu es ? »

R. : « Je suis dans le Petit Monde, je suis venu ici en traversant le cercle d'Abred et je suis maintenant un Homme situé à la terminaison et aux limites extrêmes de ce cercle. »

²¹⁴ Prononcer « Annoon ». C'était le mot utilisé dans la littérature primitive pour Hadès ou pour le Royaume des Fées.

Q. : « Qui étais-tu dans le cercle d'Abred, avant de devenir un homme ? »

R. : « J'étais en Annwn, le moins capable de vie possible et le plus proche possible de la mort absolue ; je suis venu dans toutes les formes, et au travers de toute forme capable du corps et de la vie, jusqu'à atteindre l'état d'homme à la frontière du cercle d'Abred. Ma condition y fut rude et sinistre pendant des éons, bien que je fusse séparé de la mort en Annwn par le don de Dieu, par Sa grande générosité, et par Son amour illimité et infini. »

Q. « À travers combien de formes différentes es-tu venu, et que t'arriva-t-il ? »

R. : « À travers chaque forme capable de vie, dans l'eau, sur terre et dans l'air. Et je connus toute rigueur, toute épreuve, tout mal et toute souffrance, car il y avait peu de la bonté de Gwynfyd avant que je ne devienne un homme. Gwynfyd ne peut être obtenu sans avoir vu et connu toute chose, mais il impossible de voir ou de connaître toute chose sans connaître la souffrance de toute chose. Sans cela, il ne peut y avoir l'amour complet et parfait induit par la connaissance de toute chose, l'amour indispensable conduisant au savoir qui nous entraîne vers Gwynfyd. »

Tout être, nous dit-on, atteindra finalement le cercle de Gwynfyd²¹⁵. Ceci nous rappelle beaucoup la pensée gnostique ou orientale et est bien évidemment très différent de l'orthodoxie chrétienne du seizième siècle. En tant que production de l'esprit cymrique de cette époque, le lecteur peut la prendre pour ce qu'elle vaut, sans se troubler avec les théories des érudits ou les réfutations de celles-ci.

Tournons-nous maintenant vers la véritable œuvre ancienne qui n'est pas philosophique, mais créative et imaginative, et qui fut composée par les bardes britanniques et les fabulistes du moyen âge. Mais avant de commencer à décrire ce que nous allons découvrir dans cette littérature, nous devons nous attarder un instant pour discuter d'une chose que nous n'y trouverons pas.

La saga arthurienne

Pour la majorité des lecteurs modernes qui n'ont pas suivi d'études spécifiques sur le sujet, le fait de mentionner les légendes britanniques anciennes rappel-

²¹⁵ *Barddas*, vol. I, pp. 224 et suivantes.

lera les hauts faits de la saga arthurienne — ils penseront au palais fabuleux de Caerlon-sur-Usk, aux Chevaliers de la Table Ronde galopant sur leurs montures lors d'aventures toutes chevaleresques, à la quête du Graal, à l'amour coupable de Lancelot, fine fleur de la chevalerie, pour la reine, à la dernière grande bataille au bord de la mer située au nord, au voyage d'Arthur, grièvement blessé mais immortel, vers la vallée mystique d'Avalon. Mais de façon plus prosaïque, ils trouveront peu, voire rien, de tout ceci dans la littérature originelle du Pays de Galles à l'époque médiévale — pas de Table Ronde, pas de Lancelot, pas de quête du Graal, pas d'île d'Avalon, jusqu'à ce que les Gallois en entendent parler à l'étranger ; et bien qu'il y eut bien sûr un Arthur dans cette littérature, il est un homme totalement différent de l'Arthur que nous retrouvons dans ce que nous appelons actuellement la saga arthurienne.

Nennius

La première référence existante d'Arthur se trouve dans l'œuvre de l'historien britannique Nennius qui écrivit son *Historia Britonum* vers l'an 800. Ses informations proviennent de différentes sources — monuments et textes anciens de Bretagne et d'Irlande (au sujet de cette dernière, il retranscrivit aussi la légende de Partholon), annales romaines et chroniques des saints — plus particulièrement saint Germanus. Il présente une vision incroyablement romanisée et christianisée de l'histoire britannique, donnant aux Britons une ascendance romaine et troyenne. Son récit concernant Arthur est cependant à la fois sobre et bref ; l'ascendance de celui-ci était bien moins noble que celle de nombreux autres chefs britanniques qui, grâce à ses grands talents en tant qu'*Imperator* militaire, ou *dux bellorum*, le choisirent cependant comme chef contre les Saxons qu'il battit au cours de douze batailles, la dernière s'étant déroulée au Mont Badon. La charge d'Arthur était indubitablement un vestige de l'organisation militaire romaine et il n'y a aucune raison de douter de son existence historique, quoique le voile qui obscurcit maintenant ses vaillants combats, souvent triomphants, pour l'ordre et la civilisation à cette ère désastreuse, reste impénétrable.

Geoffrey de Monmouth

Nous avons ensuite Geoffrey de Monmouth, évêque de Saint-Asaph, qui écrivit son *Historia Regum Britaniniae* au cours de la première moitié du douzième siècle dans le sud du Pays de Galles. Cet ouvrage est une tentative audacieuse pour rédiger une histoire sobre à partir de la masse de matière mythique ou lé-

gendaire principalement dérivée, à en croire l'auteur, d'un ancien livre rapporté de Bretagne par son oncle Walter, Archiduc d'Oxford. La référence à la Bretagne dans ce contexte est, comme nous le verrons, très significative. Geoffrey écrit avec l'intention délibérée de commémorer les exploits d'Arthur, qui apparaît ainsi comme un roi, fils d'Uther Pendragon et d'Igraine, épouse de Gorlois, duc de Cornouailles, auprès de laquelle Uther se rendit en prenant l'apparence du mari de celle-ci grâce à la magie de Merlin. Geoffrey situe le début du règne d'Arthur en l'année 505 et raconte ses guerres contre les Saxons, affirmant qu'il conquiert finalement non seulement la Bretagne, mais également l'Irlande, la Norvège, la Gaule et la Dacie, et qu'il résista avec succès à la demande de tribut et d'hommage de la part des Romains. Arthur avait sa cour à Caerlon-sur-Usk, et alors qu'il était à l'étranger sur le continent pour poursuivre sa guerre contre Rome, son neveu Modred usurpa sa couronne et épousa sa femme Guanhumara. Arthur, apprenant ceci, revint et après avoir défait le traître à Winchester, il le tua dans une dernière bataille qui eut lieu en Cornouailles, où Arthur lui-même fut grièvement blessé (542 après J.-C.).

La reine se retira dans un couvent à Carleon. Avant sa mort, Arthur transmet son royaume à son parent Constantin et fut par la suite mystérieusement transporté vers « l'île d'Avalon » pour y être soigné, et « le reste n'est que silence ». L'épée magique d'Arthur « Caliburn²¹⁶ » est mentionnée par Geoffrey et décrite comme ayant été faite à Avalon, un nom qui semble impliquer une sorte de contrée féérique, un Pays des Morts, et peut être mis en relation avec le mot norvégien *Valhall*. Ce ne fut qu'à une époque récente qu'Avalon fut identifiée comme étant un site britannique actuel (Glastonbury). Dans le récit de Geoffrey, il n'y a rien à propos du Saint Graal, de Lancelot ou de la Table Ronde, et à l'exception de l'allusion à Avalon, l'élément mystique est absent de la saga arthurienne. À l'instar de Nennius, Geoffrey trouve une incroyable origine de type classique pour les Britons. Sa soi-disant histoire est absolument sans valeur en tant que témoignage factuel, mais elle constitua une véritable mine pour les poètes et les chroniqueurs, et a le mérite d'avoir fourni le sujet de la première œuvre tragique anglaise *Gorboduc*, ainsi que celui du *Roi Lear* de Shakespeare; son auteur peut être décrit comme étant le père — du moins dans son aspect quasi historique — de la saga arthurienne, qu'il conçut en partie en se basant sur les textes relatifs au *dux bellorum* historique de Nennius, et en partie en s'appuyant sur les exagérations poétiques de ces écrits réalisés en Bretagne par les descendants des exilés du Pays de Galles, ceux qui s'y enfuirent en grand nombre à la même époque où

²¹⁶ *Caladfwlch* en gallois.

Arthur menait ses guerres contre les Saxons païens. Le livre de Geoffrey eut un merveilleux succès. Il fut rapidement traduit en français par Wace, qui écrivit *Li Romans de Brut*²¹⁷ vers 1155, avec des détails ajoutés provenant de sources bretonnes. La version française de Wace fut traduite en anglo-saxon par Layamon, qui anticipa ainsi les adaptations des romans français en prose que fit par la suite Malory. À l'exception de quelques érudits qui protestèrent à l'égard de Geoffrey, personne ne mit en doute la stricte véracité historique de son œuvre. Celle-ci eut le grand mérite de donner à l'histoire britannique primitive une nouvelle dignité auprès du Continent et des princes anglais. S'asseoir sur le trône d'Arthur fut alors considéré comme un honneur par les monarques Plantagenêt qui n'avaient pourtant aucun lien avec Arthur et n'avaient pas de sang anglais.

La saga en Bretagne : Marie de France

Nous devons maintenant examiner les sources bretonnes. Aucun écrit de la littérature bretonne ne nous est malheureusement parvenu et, pour la connaître, nous devons nous appuyer sur les traces qu'elle a laissées dans l'œuvre des auteurs français. L'un des plus anciens parmi ces derniers est la poétesse anglo-normande qui se faisait appeler Marie de France, et qui écrivit vers 1150 et dans les années qui suivirent. Elle composa, parmi d'autres choses, un certain de nombres de lais²¹⁸, ou contes, dont elle nous dit fréquemment et de façon explicite qu'ils furent traduits ou adaptés à partir de sources bretonnes. Elle affirme avoir reproduit parfois avec exactitude l'œuvre original d'un auteur :

« Les contes que jo sai verais
Dunt li Bretun unt fait les lais
Vos conterai assez briefment;
Et ceif²¹⁹ di cest commencement
Selunc la letter è l'escriture²²⁰. »

Il y a en fait peu de chose à propos d'Arthur dans ces contes, mais leurs événements sont situés dans le temps — en cel tems tint Artus la terre²²¹ — et les allusions, qui font référence à la Table Ronde, impliquent évidemment une

²¹⁷ En français dans le texte (NDT).

²¹⁸ En français dans le texte (NDT).

²¹⁹ Sauf.

²²⁰ En français dans le texte (NDT).

²²¹ En français dans le texte (NDT).

connaissance générale du sujet parmi ceux à qui ces lais bretons étaient destinés. Lancelot n'est pas mentionné mais il y a un lai au sujet de Lanval, qui fut aimé par la reine d'Arthur, et que Lanval rejeta parce qu'il avait une maîtresse féerique dans l'« isle d'Avalon²²² ». Gauvain est mentionné, et un épisode est relaté dans le « Lai de Chevrefoil²²³ » à propos de Tristan et Iseult dont la servante, Brangien, est présentée d'une façon qui indique que le public connaissait le rôle qu'elle avait joué lors de la nuit de noces d'Iseult. Pour résumer, nous avons ici la preuve de l'existence en Bretagne d'un ensemble bien développé et largement diffusé de légendes chevaleresques tournant autour de la personnalité d'Arthur. Ces légendes étaient si bien connues que les simples allusions aux personnages et épisodes qui s'y trouvent étaient aussi bien comprises que la référence aux *Idylles* de Tennyson le serait parmi nous actuellement. Les lais de Marie de France désignent ainsi fortement la Bretagne comme étant le véritable berceau de la saga arthurienne, pour son aspect chevaleresque et romantique. Ces lais ne mentionnent toutefois pas le Graal.

Chrétien de Troyes

Enfin, et c'est d'une importance capitale, nous avons l'œuvre du poète français Chrétien de Troyes qui commença en 1165 à traduire les lais bretons, comme ceux de Marie de France. Il introduisit quasiment la saga arthurienne au sein de la littérature poétique européenne, et il lui donna sa structure et ses caractéristiques principales. Il écrivit un *Tristan* (désormais perdu). Il introduisit (si ce n'est Walter Map) Lancelot du Lac dans l'histoire; il écrivit un *Conte del Graal*²²⁴, dans lequel la légende du Graal et de Perceval fait sa première apparition, bien qu'il laisse l'histoire inachevée et qu'il ne nous dit pas ce qu'était véritablement le « Graal²²⁵ ».

Il écrivit également un grand *conte d'aventure*²²⁶ intitulé « Erec », comprenant

²²² En français dans le texte (NDT).

²²³ En français dans le texte (NDT).

²²⁴ En français dans le texte (NDT).

²²⁵ Aussi étrange que cela puisse nous paraître, les caractéristiques de cet objet ne furent en aucune façon déterminées à l'origine. Dans le poème de Wolfram von Eschenbach, il s'agit d'une pierre douée de propriétés magiques. Le mot est dérivé par les premiers fabulistes de *gréable*, quelque chose de plaisant à posséder ou à apprécier, et à partir duquel quelqu'un pouvait avoir *à son gré* tout ce qu'il souhaitait comme bonnes choses. La légende du Graal sera par la suite mise en parallèle avec le conte gallois intitulé « Peredur ». [Les mots en italiques sont en français dans le texte (NDT).]

²²⁶ En français dans le texte (NDT).

l'histoire de Geraint et Enid. Ces poèmes sont les premiers que nous possédons dans lesquels l'Arthur de la légende chevaleresque est mis en avant de façon prédominante. Quelles furent les sources de Chrétien ? Elles furent sans aucun doute possible principalement bretonnes. Troyes est originaire de Champagne, région qui avait été rattachée à Blois en 1019 par Eudes, comte de Blois, et qui fut à nouveau rattachée par le comte Théobald de Blois en 1128 après une période de dépossession. Marie, comtesse de Champagne, était la dame patronnesse de Chrétien. Et il y avait des contacts proches entre les princes régnants de Blois et de Bretagne. Alain II, un duc de Bretagne, avait épousé une sœur du comte de Blois au dixième siècle, et Jean I^{er} de Bretagne épousa Blanche de Champagne dans le premier quart du treizième siècle, tandis que leur fille Alix épousait Jean de Châtillon, comte de Blois, en 1254. En conséquence, il est grandement probable que parmi les ménestrels qui suivirent leurs seigneurs bretons à la cour de Blois, à partir de la moitié du dixième siècle et bien après, un grand nombre de lais bretons et de légendes se frayèrent un chemin dans la littérature française pendant le onzième, douzième et treizième siècles. Il est également certain que les légendes bretonnes avaient été elles-mêmes fortement affectées par les influences françaises, et ceci jusqu'à la « Matière de France²²⁷ », comme elle était appelée par les auteurs médiévaux²²⁸ — c'est à dire, les légendes de Charlemagne et de ses Paladins — à qui nous devons la Table Ronde et les institutions chevaleresques attribuées à la cour d'Arthur à Caerlon-sur-Usk.

Bleheris

On ne doit pas oublier Gautier de Denain (comme l'a mis en valeur Mme Jessie Weston dans ses inestimables études de la saga arthurienne), le premier des continuateurs de l'œuvre de Chrétien de Troyes, qui mentionne comme étant sa source pour les histoires relatives à Gauvain un certain Bleheris, un poète « né et élevé au Pays de Galles ». On pense que ce barde oublié est identique au *famosus ille fabulator Bledhericus*, mentionné par Giraud de Cambrai, et ainsi qu'au Bréris cité par Thomas de Bretagne comme étant sa source pour l'histoire de Tristan.

²²⁷ En français dans le texte (NDT).

²²⁸ Distingués par ceux-ci de l'autre grande famille de légendes poétiques, la *Matière de Bretagne* — c'est à dire, la saga arthurienne. [Les mots en italique sont en français dans le texte (NDT).]

Conclusion sur l'origine de la saga arthurienne

En l'absence de toute information relative à l'époque où Bleheris écrivit, ou à ce qu'il a écrit précisément, notre opinion doit tenir compte, je pense, du fait que la saga arthurienne, telle que nous la connaissons actuellement, n'est pas du Pays de Galles, ni même entièrement d'origine bretonne. Les exilés gallois qui colonisèrent une partie de la Bretagne vers le sixième siècle ont dû apporter avec eux plusieurs histoires de l'Arthur historique. Ils ont dû également apporter les légendes de la déité celte Artaius, un dieu dont des autels ont été retrouvés en France. Ces personnages se fondirent finalement en un, au même titre qu'en Irlande la sainte Brigit chrétienne se mêla à la déesse païenne Brigindo.

Nous avons ainsi une figure mythique combinant quelque élément de l'exaltation voué à un dieu, un lieu terrestre bien défini et une place dans l'histoire. Une saga d'Arthur émergea ainsi, qui fut grandement enrichie dans sa forme bretonne (bien que ce n'est pas le cas dans sa forme galloise) par le matériel extrait des légendes de Charlemagne et de ses pairs, tandis qu'en Bretagne et au Pays de Galles, elle devint le pivot central qui rassembla une masse de matière légendaire éparse relative à différents personnages celtes, humains et divins. Chrétien de Troyes, travaillant sur le matériel breton, lui donna finalement la forme sous laquelle elle conquiert le monde, et sous laquelle elle devint au douzième et au treizième siècles ce que la légende de Faust fut à une époque ultérieure, le véhicule adéquat des idéaux et des aspirations d'une époque.

La saga au Pays de Galles

À partir du Continent, et plus particulièrement de Bretagne, l'histoire d'Arthur revint au Pays de Galles transformée et glorifiée. Le Dr Heinrich Zimmer, dans l'une de ses récentes et lumineuses études sur le sujet, remarque que « dans la littérature galloise nous avons la preuve précise que le prince de la province sud du Pays de Galles, Rhys ap Tewdwr, qui avait été en Bretagne, rapporta de cette région la connaissance de la Table Ronde d'Arthur en l'an 1070, où elle était bien évidemment inconnue au Pays de Galles²²⁹. » De nombreux seigneurs bretons sont également connus pour avoir suivi la bannière de Guillaume le Conquérant en Angleterre²³⁰.

²²⁹ « *Cultur der Gegenwart* » i. ix.

²³⁰ Une liste de ces seigneurs est donnée par Lobineau dans son ouvrage intitulé « *Histoire de Bretagne* ».

Ceux qui introduisirent la saga au Pays de Galles trouvèrent cependant un ensemble considérable de matière arthurienne d'un caractère très différent, existant déjà dans cette région. À côté des traditions de l'Arthur historique, le *dux bellorum* de Nennius, il y avait la déité celte Artaius. C'est probablement une réminiscence de cette déité que nous rencontrons sous le nom d'Arthur dans la seule et authentique histoire arthurienne galloise que nous avons, l'histoire de Kilhwch et Olwen dans le *Mabinogion*. Une grande partie de la saga arthurienne dérivée de Chrétien de Troyes et d'autres auteurs continentaux fut traduite et adaptée au Pays de Galles, comme dans d'autres pays européens, mais c'est un fait établi qu'il fit une impression tardive et moindre dans le Pays de Galles que presque partout ailleurs. Cette saga entraina en conflit avec les traditions galloises existantes, à la fois historiquement et mythologiquement; elle était remplie d'une matière totalement étrangère à l'esprit gallois, et elle resta toujours quelque chose d'étranger et de non assimilé dans le Pays de Galles. Elle n'est jamais arrivée en Irlande.

Ces quelques remarques introductives ne prétendent évidemment pas résumer les débats au sujet de la saga arthurienne — un vaste sujet aux myriades de ramifications historiques, mythologiques, mystiques et autres — mais elles tentent simplement de mettre en évidence la relation entre cette saga et l'authentique littérature celte, et d'expliquer pourquoi nous en entendrons si peu parler au cours des récits suivants qui sont issus des mythes et légendes cymriques. La saga arthurienne fut un grand mythe spirituel qui, émergeant de sources composites décrites ci-dessus, s'étendit sur tout le continent, comme son héros fut supposé l'avoir fait par la conquête militaire, mais elle ne peut être considérée comme appartenant particulièrement au peuple celte. Elle n'est d'ailleurs pas d'une grande importance dans aucune langue celte, à l'exception de sa forme traduite ou adaptée.

Comparaison des légendes gaéliques et cymriques

Les mythes et les légendes du peuple celte qui nous sont parvenus dans la langue galloise sont, pour certains aspects, d'un caractère différent de ceux que nous avons en gaélique. Le matériel gallois n'est pas aussi riche que le matériel irlandais, ni même aussi ancien. Les contes du *Mabinogion* sont principalement tirés d'un manuscrit du quatorzième siècle intitulé *Le livre rouge d'Hergest*. L'un d'entre eux, le roman de Taliesin, provient d'une autre source, un manuscrit du dix-septième siècle. Les érudits supposent que les quatre plus vieux contes des *Mabinogion* ont pris leur forme actuelle au dixième ou onzième siècle, alors

que plusieurs contes irlandais, comme l'histoire d'Etain et Midir, ou encore la mort de Conary, remontent au septième ou huitième siècle. On rappellera que l'histoire de l'invasion de Partholon était connue de Nennius qui écrivit vers l'an 800. Comme on pouvait donc s'y attendre, les éléments mythologiques dans les romans gallois sont habituellement beaucoup plus confus et plus difficiles à décrypter que ceux des anciens contes irlandais. L'intérêt mythique a moins évolué, l'intérêt de l'histoire y est plus grand ; la mission du barde était moins de transmettre un texte sacré que de divertir la cour d'un prince. Nous devons également nous rappeler que l'influence des romans de chevalerie continentaux est clairement perceptible dans les contes gallois ; en fait, elle les dirige parfois entièrement.

Romans gaéliques et continentaux

Par bien des aspects, le Celte irlandais anticipa les idées de ces romans. La très grande courtoisie manifestée mutuellement par des ennemis, l'incroyable fierté qui interdisait à un guerrier de prendre l'avantage sur un adversaire blessé, l'extrême rigueur avec laquelle les devoirs ou les observances propres à la caste et au statut de chaque homme étaient respectés — tout ce courant de pensées et de sentiments, qui nous semblerait tellement étrange si nous en rencontrions un exemple dans la littérature classique, nous est plutôt familière et naturelle dans les romans continentaux du douzième siècle et des siècles suivants. Dans les siècles précédents, c'était une caractéristique prononcée de la littérature gaélique. Pourtant, dans les romans irlandais ultoniens ou ossianiques, l'élément qui a été depuis considéré comme étant moteur dans un conte romantique est presque entièrement absent. C'est l'élément de l'amour, ou plutôt de la vénération de la femme. Le fabuliste continental sentait qu'il ne pouvait rien faire sans cet élément, moteur de l'action. Mais « l'amour pour sa dame » du chevalier anglais, français ou allemand, dont il arborait la faveur, pour la grâce de laquelle il endurait des épreuves et des périls infinis, n'apparaît pas dans la littérature gaélique. Il aurait semblé absurde au Celte irlandais de bâtir l'intrigue d'une histoire sérieuse avec le genre de passion que la dulcinée médiévale inspirait à son fidèle chevalier. Dans les deux histoires d'amour gaéliques les plus célèbres et les plus populaires, le conte de Deirdre et « la poursuite de Dermot et Grania », les femmes sont les séductrices et les hommes sont presque relégués à accomplir ce qu'ils savent être une folie. Ce genre d'amour romantique et chevaleresque, qui idéalisa la femme comme une déesse et qui fit du service de sa dame un devoir sacré pour le chevalier, est cependant clairement visible, bien qu'il n'atteignit jamais dans le Pays

de Galles les sommets atteints dans les romans continentaux et anglais. Nous pouvons l'identifier dans *Kilhwch et Olwen* qui est, en comparaison, un conte ancien. Cet amour romantique est bien développé dans des histoires ultérieures comme *Peredur* et *La Dame de la Fontaine*. C'est un symptôme de l'importance avec laquelle la littérature galloise, en comparaison de celle issue d'Irlande, avait perdu son unique composante celte et avait été affectée — je ne dis pas, bien sûr, que ce fut à son détriment — par les influences étrangères.

Mythologie gaélique et cymrique : Nudd

Les plus anciens des contes gallois, ceux qui sont appelés *Les quatre branches du Mabinogi*²³¹ sont les plus riches en éléments mythologiques, mais ces derniers apparaissent sous une forme plus ou moins identifiable au sein de presque tous les contes médiévaux et même, après plusieurs transformations, dans l'œuvre de Malory. Nous pouvons discerner avec plaisir certaines figures mythologiques communes à tous les pays celtes. Nous rencontrons, par exemple, un personnage appelé Nudd ou Llud, une déité solaire évidente. Un temple qui lui était dédié sous le nom de Nodens, et qui date de l'époque romaine, a été découvert à Lydney au bord de la rivière Severn. Une représentation de ce dieu se trouve sur une plaque en bronze découverte près du lieu. Il est encerclé par un halo et il est accompagné par des esprits volants et par des tritons. Ce qui nous rappelle les déités danéennes et leur lien étroit avec la mer ; lorsque nous retrouvons Nudd dans la légende galloise, une épithète lui est attachée signifiant « à la Main d'Argent » (bien qu'aucune légende galloise existante explique la signification de cette épithète), et nous n'avons aucune difficulté à identifier ce Nudd à Nuada à la Main d'Argent, qui conduisit les Danéens à la bataille de Moytura. Sous le nom de Llud, on dit qu'un temple lui était dédié sur le site de saint Paul à Londres dont l'entrée, selon Geoffrey de Monmouth, était appelée dans la langue britannique *Parth Lludd*, que les Saxons traduisirent par *Ludes Geat*, notre actuel Ludgate²³².

Llyr et Manawyddan

De même, lorsque nous trouvons un personnage mythologique nommé Llyr,

²³¹ « Pwyll roi de Dyfed », « Bran et Branwen », « Math fils de Mathonwy », et « Manawyddan fils de Llyr ».

²³² « Porte de Lud » (NDT).

avec un fils nommé Manawyddan, jouant un rôle prédominant dans la légende galloise, nous pouvons les rapprocher sans risque d'erreur avec le Lir irlandais et son fils Mananan, dieux de la mer. Llyr-cesther, actuellement Leicester, fut le lieu consacré à la vénération de Llyr.

Llew Llaw Gyffes

Enfin, nous pouvons parler d'un personnage du *Mabinogi* et d'un conte intitulé *Math fils de Mathonwy*. Le nom de ce personnage est Llew Llaw Gyffes, que les fabulistes gallois interprètent comme «le Lion à la Main Sûre», et il existe un conte, que nous narrerons par la suite, qui explique l'origine de ce nom. Mais lorsque nous nous apercevons que ce héros manifeste des caractéristiques qui mettent en évidence sa nature de déité solaire, comme sa surprenante et rapide croissance de l'enfance à l'âge d'homme, et lorsque le Professeur Rhys nous apprend de surcroît que Gyffes ne signifiait pas à l'origine «assuré» ou «sûr», mais «long»²³³, il devient évident que nous avons ici une vague réminiscence discontinue de la déité que les Gaëls appelaient Lug au Long Bras²³⁴, *Lug Lamh Fada*. Le nom mal compris a survécu, et cette incompréhension a engendré une nouvelle histoire qui a cristallisé la matière légendaire imprégnant l'esprit populaire.

Ces correspondances pourraient être traitées en de plus amples détails. C'en est assez ici pour souligner que leur existence est une preuve de l'origine commune de la mythologie gaélique et cymrique²³⁵. Nous retrouvons le même ordre d'idées mythologiques dans chacune des littératures. Ces idées sont cependant plus difficiles à discerner au Pays de Galles ; les personnages et leurs relations dans l'Olympe gallois sont définis avec bien moins de précisions et restent davantage fluctuantes. Il semblerait qu'un nombre de tribus différentes ont incorporé sous différents noms ce qui fut fondamentalement les mêmes conceptions, et qu'elles ont bâti des légendes différentes à leur sujet. La littérature bardique, comme nous le savons maintenant, apporte parfois la preuve de la prédominance de l'un de ces cultes tribaux, et parfois celui de l'autre. Trouver une unité à ces récits disparates est tout à fait impossible. Nous pouvons cependant aider le lecteur en lui fournissant des points de repères dans ce labyrinthe.

²³³ « Conférences à Hibbert », pp. 237-240.

²³⁴ Lug signifie bien évidemment *Lux*, Lumière. Les mots celtes *Lamh* et *Llaw* étaient utilisés indifféremment pour désigner la main ou le bras.

²³⁵ M. Squire, dans sa *Mythologie des îles britanniques*, 1905, a rassemblé sous une forme claire et agréable à lire les résultats les plus récents des études relatives à ce sujet.

Les maisons de Don et de Llyr

Deux grandes maisons, ou familles, divines sont discernables — celle de Don, une déesse-mère (représentant la Dana gaélique), dont le mari est Beli, le Bilé irlandais dieu de la mort, et dont les descendants sont les Enfants de Lumière; et la maison de Llyr, le Lir gaélique, qui ne représente pas ici une déité danéenne mais quelque chose ressemblant plus aux Fomoriens irlandais. Comme c'est le cas dans le mythe irlandais, les deux familles sont alliées par le biais de mariages réciproques — Pernardur, une fille de Don, est mariée à Llyr. Don, elle-même, a un frère Math dont le nom signifie richesse ou trésor (cf. le grec Pluton, *ploutos*), et ils descendent d'un personnage aux attributs vaguement définis, appelé Mathonwy.

La maison d'Arthur

Au sein du panthéon des déités que l'on découvre dans le fort ancien Mabinogi, il y avait, issu de la source d'une autre tribu et datant d'une époque ultérieure, un autre groupe mené par Arthur, le dieu Artaius. Celui-ci prend la place de Gwydion, fils de Don, et les autres déités de cette sphère remplacent plus ou moins précisément celles de la sphère précédente.

Gwyn ap Nudd

On dit que la déité nommée Gwyn ap Nudd, comme Finn dans la légende gaélique²³⁶, s'est imprimée de façon plus profonde et plus durable dans l'imagination populaire galloise que toute autre divinité. Puissant guerrier et chasseur, il se délecte du fracas des lances se brisant et, comme Odin, rassemble dans son royaume des ombres les âmes des héros morts, car bien qu'il appartienne à la lignée des dieux de lumière, Hadès est son domaine réservé. Son combat avec Gwythur ap Greidawl (Victor, fils de Scorcher) pour Creudylad, fille de Lludd, qui est renouvelé chaque premier jour du mois de mai et ce jusqu'à la fin des temps, représente évidemment la compétition entre l'hiver et l'été pour une terre fertile et fleurie. « Par la suite », écrit M. Charles Squire, « il en vint à être considéré comme le roi des *Tylwyth Teg*, les fées galloises, et son nom n'a pas encore complètement disparu du dernier endroit qu'il a hanté, la vallée ro-

²³⁶ Finn et Gwyn sont respectivement la forme gaélique et cymrique du même nom, signifiant blond ou blanc.

mantique de Neath. Il est le Chasseur sauvage du Pays de Galles et de l'ouest de l'Angleterre, et on entend parfois le bruit de son attirail lorsqu'il chasse la nuit dans les lieux déserts²³⁷. » Il figure en tant que dieu de la guerre et de la mort dans un merveilleux poème du *Livre noir de Caermarthen*, où il est décrit en train de converser avec un prince nommé Gwyddneu Garanhir qui était venu demander sa protection. Je cite quelques strophes — on trouvera le poème dans son intégralité dans l'excellent ouvrage de M. Squire :

« Je viens de la bataille et du conflit
Avec un bouclier dans la main ;
Brisé est mon heaume par la violence des lances.

« Des sabots ronds a mon cheval, le tourment de bataille,
Féérique je suis appelé Gwyn le fils de Nudd,
L'amant de Crewrdilad, la fille de Llud.

...

« J'ai été à l'endroit où Gwendoleu fut tué,
Le fils de Ceidaw, le pilier de la chanson,
Quand les corbeaux croassaient au dessus du sang.

« J'ai été à l'endroit où Bran fut tué,
Le fils d'Iweridd, à la renommée fort répandue,
Quand les corbeaux du champ de bataille croassaient.

« J'ai été où Llacheu fut tué,
Le fils d'Arthur, célébré dans les chansons,
Quand les corbeaux croassaient au dessus du sang.

« J'ai été où Mewrig fut tué,
Le fils de Carreian, à l'honorable renommée,
Quand les corbeaux croassaient au dessus de la chair.

« J'ai été où Gwallawg fut tué,
Le fils de Goholeth, l'accompli,

²³⁷ *Mythologie des îles britanniques*, p. 225.

Le résistant à Lloegyr²³⁸, le fils de Lleylawg.

« J'ai été où les soldats britons furent tués,
De l'est au nord :
Je suis l'escorte de la tombe.

« J'ai été où les soldats britons furent tués,
De l'est au sud :
Je suis vivant, ils sont morts. »

Myrddin ou Merlin

Dans le cycle mythologique d'Arthur, une déité nommée Myrddin tient la place du dieu du ciel et du soleil, Nudd. L'une des triades galloises nous apprend que la Grande-Bretagne, avant d'être habitée, était appelé *Clas Myrddin*, l'enceinte de Myrddin. On se rappelle de la coutume irlandaise consistant à appeler tout endroit agréable « l'enclos du soleil » — le nom est utilisé par Deirdre pour son doux foyer dans le val Etive. Le professeur Rhys suggère que Myrddin était la déité particulièrement vénérée à Stonehenge qui, selon la tradition britannique telle que la rapporte Geoffrey de Monmouth, fut érigé par « Merlin », l'enchanteur qui représente la forme sous laquelle Myrddin s'est amenuisé par le biais des influences chrétiennes. On nous dit que la demeure de Merlin était une maison de verre, ou un buisson aux épines blanches chargé de fleurs, ou une sorte de fumée ou de brume dans l'air, ou « un réduit, ni en fer, ni en acier, ni en bois, ni en pierre, mais fait d'air et d'aucune autre chose, par un enchantement si fort qu'il ne pourra jamais être défait tant que le monde perdura²³⁹. »

Il descendit finalement sur l'île Bardsey, « à l'extrême ouest du Carnarvonshire... il y alla avec neuf bardes de sa suite, prenant avec lui les “treize trésors de Grande-Bretagne”, depuis perdus pour les hommes ». Le professeur Rhys souligne le fait qu'un voyageur grec nommé Demetrius, qui est présenté comme ayant visité la Grande-Bretagne au premier siècle après J.-C., parle d'une île située à l'ouest où « Kronos » était supposé être emprisonné avec les déités de sa suite, que Briareus surveillait quand il dormait, « car le sommeil était le lien forgé pour lui ». Nous avons sans aucun doute ici une version hellénisée, les auteurs

²³⁸ Région saxonne de Grande-Bretagne.

²³⁹ Rhys, « Conférences à Hibbert », citant l'ancienne saga de Merlin publié par l'Association des Textes Anglais, p. 693.

de l'antiquité le faisant habituellement pour les mythes barbares, d'une histoire britannique narrant la descente du dieu soleil dans la mer située à l'ouest, et son emprisonnement en ce lieu par les puissances des ténèbres, avec les possessions et pouvoirs magiques appartenant à la Lumière et à la Vie²⁴⁰.

Nynniaw et Peibaw

Les deux personnages appelés Nynniaw et Peibaw, d'après la table généalogique, jouent un faible rôle dans la mythologie cymrique. Ils apparaissent cependant dans une histoire très intéressante qui est dotée d'une morale excellente. Ils sont présentés²⁴¹ comme étant deux frères, rois de Grande-Bretagne, qui étaient en train de marcher ensemble la nuit, à la lumière des étoiles. « Vois le superbe et immense champ que je possède », dit Nynniaw. « Où est-il ? » demanda Peibaw. « Ici en l'air, et aussi loin que tu puisses voir », répondit Nynniaw, pointant le ciel. « Observe donc tous mes troupeaux qui paissent dans ton champ, » dit Peibaw. « Où sont-ils ? », demanda Nynniaw. « Toutes les étoiles dorées », répondit Peibaw, « avec la lune comme berger. » « Ils ne paîtront pas dans mon champ », s'écria Nynniaw. « Je dis qu'ils le feront », répliqua Peibaw. « Ils ne le feront pas. » « Ils le feront. » Et ils continuèrent ainsi : ils commencèrent par se quereller, puis ils partirent en guerre, les armées furent détruites et les terres laissées dévastées, jusqu'à ce que les deux frères soient finalement changés en bœufs pour punir leur stupidité et leurs chamailleries.

Le « Mabinogion »

Nous en arrivons maintenant à l'œuvre dans laquelle les principaux trésors des mythes et des légendes cymriques furent recueillis il y a soixante ans par Dame Charlotte Guest, et offerts au monde dans une traduction qui est l'un des chefs-d'œuvre de la littérature anglaise. Le titre de cette œuvre, *Mabinogion*, est la forme plurielle du mot *Mabinogi*, qui signifie une histoire appartenant au bagage d'un apprenti barde, comme une histoire que tout barde devait nécessairement apprendre au cours de son apprentissage, quoiqu'il puisse ajouter par la suite à son répertoire. D'un point de vue strict, le *Mabinogion* représente seulement les quatre contes qui furent donnés pour la première fois dans l'édition de

²⁴⁰ *Mythologie des îles britanniques*, pp. 325, 326 ; et Rhys, « Conférences à Hibbert », p. 155 et suivantes.

²⁴¹ Dans les *Iolo MSS*, recueillis par Edward Williams.

M. Alfred Nutt, intitulée *Les Quatre branches du Mabinogi*, et qui représentent un ensemble. Ils sont parmi les plus anciens vestiges de la saga mythologique galloise.

Pwyll, Tête d'Hadès

Le premier d'entre eux est l'histoire de Pwyll, prince de Dyfed. Le conte relate comment ce prince obtint son titre de *Pen Annwn*, ou « Tête d'Hadès » — Annwn étant le terme sous lequel nous identifions dans la littérature galloise le Pays des Morts, ou le Royaume des Fées. C'est une histoire avec une base mythologique, mais elle dégage le plus pur esprit de l'honneur et de la noblesse chevaleresques.

Un jour, dit-on, Pwyll chassait dans les bois de Glyn Cuch lorsqu'il vit une meute de chiens ne lui appartenant pas en train de pourchasser un cerf. Ces molosses étaient d'une couleur aussi blanche que la neige, avec des oreilles rouges. Si Pwyll avait eu une quelconque expérience en la matière, il aurait immédiatement su quel genre de chasse était en cours, car ces couleurs sont celles du Royaume des Fées — l'homme aux cheveux rouge, le chien aux oreilles rouges sont toujours associés à la magie. Pwyll fit toutefois déguerpir les étranges molosses et se mit lui-même à la poursuite de la proie. Un cavalier à la noble apparence surgit subitement et lui reprocha son manque de courtoisie. Pwyll proposa de se faire pardonner et l'histoire développe alors le thème familial de la rescousse du Royaume des Fées. Le nom de l'étranger était Arawn, un roi d'Annwn. Il avait été défait et dépossédé par un rival, Havgan, et il était venu chercher l'aide de Pwyll. Il le supplia de bien vouloir affronter Havgan en combat singulier d'ici un an. Entre temps, il donnerait à Pwyll sa propre apparence afin que celui-ci puisse gouverner son royaume jusqu'au jour fatidique, tandis qu'Arawn irait avec l'apparence de Pwyll pour régner sur Dyfed. Il indiqua à Pwyll comment s'occuper de son ennemi. Havgan devait être abattu d'un seul coup, car si un autre coup lui était donné, il redeviendrait instantanément aussi fort qu'il l'était auparavant.

Pwyll accepta de tenter l'aventure et partit ainsi avec l'apparence d'Arawn au royaume d'Annwn. Il y rencontra une difficulté imprévisible. La superbe épouse d'Arawn l'accueillit comme s'il était son mari. Mais lorsque vint le moment pour eux de se retirer pour se reposer, il tourna son visage contre le mur et ne lui dit aucun mot, et il ne la toucha pas jusqu'à la venue du jour. Ils se levèrent alors, Pwyll s'en alla chasser, puis il gouverna le royaume et fit toute chose comme s'il était le monarque du pays. Et quelle que fût l'affection qu'il témoignait à la reine devant tous pendant le jour, il passa chaque nuit comme la première.

Le jour du combat arriva finalement et, comme les chefs dans les histoires gaéliques, Pwyll et Havgan se rencontrèrent au milieu d'un gué. Ils combattirent et au premier choc, Havgan reçut violemment la longueur d'une lance par-dessus la croupe de son cheval et tomba mortellement blessé²⁴². « Pour l'amour du ciel », dit-il, « tue-moi et achève ton ouvrage. » « Je pourrais pourtant me repentir d'un tel acte », répondit Pwyll. « Tue-toi si tu le peux, je ne le ferai pas. » Alors Havgan sut que sa fin était proche et il demanda à ses nobles de l'emporter ; Pwyll, avec toute son armée, unifia alors les deux royaumes d'Annwn, il se fit maître de tout le pays et reçut l'hommage de ses princes et de ses seigneurs.

Il partit ensuite seul à cheval pour son rendez-vous avec Arawn à Glyn Cuch comme ils l'avaient décidé. Arawn le remercia pour tout ce qu'il avait fait et ajouta : « Lorsque tu iras dans ton propre domaine, tu verras ce que j'ai fais pour toi. » Ils échangèrent leur apparence une fois de plus, et chacun chevaucha sous sa propre forme pour reprendre possession de son propre pays.

À la cour d'Annwn, le jour fut placé sous le signe des réjouissances et des festivités. Tous, à part Arawn lui-même, pensaient que rien d'inhabituel ne s'était produit. Lorsque la nuit vint, Arawn embrassa et caressa son épouse comme à son habitude. Elle réfléchit grandement à ce qui pouvait être la cause de son changement d'attitude envers elle, ainsi que de son changement précédent qui avait eu lieu un an et un jour plus tôt. Alors qu'elle réfléchissait à ces questions, Arawn lui parla deux ou trois fois, mais ne lui apporta pas de réponse. Il lui demanda alors pourquoi elle était silencieuse. « Je te dis », répondit-elle, « que pendant un an, je n'ai autant parlé dans cette pièce. » « N'avons-nous pas parlé continuellement ? », dit-il. « Nenni », répondit-elle, « car pendant un an, il n'y eut ni conversation ni tendresse entre nous. » « Juste ciel ! », pensa Arawn, « voilà un homme plus fidèle et plus sûr dans son amitié que je n'ai jamais trouvé chez un ami. » Il dit alors à sa reine ce qui s'était passé. « Tu as en effet découvert un ami loyal », répondit-elle.

Pwyll, lorsqu'il revint dans son propre pays, appela tous ses seigneurs et leur demanda ce qu'ils pensaient de ce qu'il avait fait dans son royaume au cours de l'année écoulée. « Seigneur », dirent-ils, « ta sagesse ne fut jamais aussi grande, tu ne fus jamais aussi aimable et généreux dans tes largesses, et ta justice ne fut jamais aussi méritante que pendant cette année. » Pwyll leur raconta alors l'histoire de son aventure. « En vérité, seigneur », dirent-ils, « rendons grâce au ciel que tu

²⁴² Nous voyons ici que nous sommes loin des légendes celtes primitives. Les héros se battent à dos de cheval comme les chevaliers médiévaux, se penchant l'un vers l'autre avec des lances. Ils ne sont ni dans des chars ni à pied, et n'ont pas les armes étranges qui figurent dans les contes guerriers gaéliques.

aies un tel compagnon, et ne nous retire pas la mesure que nous avons appréciée pendant cette année passée.» «Je prends le ciel à témoin que je ne la retirerai pas», dit Pwyll.

Ainsi, les deux rois renforcèrent l'amitié qui existait entre eux et s'envoyèrent mutuellement de riches présents faits de chevaux, de chiens et de bijoux ; en souvenir de leur aventure, Pwyll porta désormais le titre de « Seigneur d'Annwn ».

Le mariage de Pwyll et de Rhiannon

Près du château de Narberth, où Pwyll avait sa cour, il y avait un tumulus appelé le Tertre d'Arberth, dont on croyait que quiconque s'asseyait dessus connaîtrait une étrange aventure, soit il recevrait des coups et subirait des blessures, soit il verrait un prodige. Un jour, alors que tous ses seigneurs étaient rassemblés à Narberth pour une fête, Pwyll déclara qu'il s'assoierait sur le tertre et verrait ce qui se passerait.

Il fit ainsi et, peu de temps après, il vit s'approcher de lui, le long de la route qui menait au tertre, une dame parée de vêtements qui brillaient comme de l'or et qui était assise sur un cheval entièrement blanc. «Y'a-t-il quelqu'un parmi vous», dit Pwyll à ses hommes, «qui connaisse cette dame?» «Il n'y en a pas», répondirent-ils. «Alors, allez la rencontrer afin de savoir qui elle est.» Mais tandis qu'ils chevauchaient vers la dame, elle s'éloigna d'eux, et quelle que fut la vitesse à laquelle ils chevauchaient, elle conserva une distance égale entre elle et eux, sans pourtant jamais sembler forcer l'allure tranquille avec laquelle elle s'était approchée au début.

Pwyll chercha plusieurs fois à la faire rattraper pour l'interroger, mais en vain — personne ne put se rapprocher d'elle.

Le jour suivant, Pwyll gravit à nouveau le tertre et une fois de plus, la belle dame sur son cheval blanc s'approcha. Cette fois, Pwyll la poursuivit lui-même, mais elle s'enfuit loin devant lui, comme elle l'avait fait devant ses suivants, jusqu'à ce qu'il s'écrie enfin : «Ô jeune fille, pour l'amour de celui que tu aimes le plus, reste auprès de moi.» «Je resterai avec plaisir», dit-elle, «et il aurait mieux valu pour ton cheval que tu le demandes bien avant.»

Pwyll lui demanda alors la raison de sa venue et elle répondit : «Je suis Rhiannon, la fille d'Hevydd Hen²⁴³, qui songea à me marier contre ma volonté. Mais je n'aurai aucun mari, à cause de mon amour pour toi ; et je n'en aurais pas non

²⁴³ Hen signifie «l'Ancien» ; cet épithète impliquant généralement une vénérable ancienneté associée à une tradition mythologique.

plus si tu me rejettes. » « Par le ciel ! » dit Pwyll, « si je devais choisir parmi toutes les dames et damoiselles du monde, c'est toi que je choisirais. »

Ils se mirent alors d'accord sur le fait que, dans douze mois à compter de ce jour, Pwyll irait la réclamer au palais de Hevydd Hen.

Pwyll alla à son rendez-vous, avec une suite d'une centaine de chevaliers, et il trouva une fête splendide préparée à son attention. Il s'assit à côté de la dame, avec le père de celle-ci de l'autre côté. Alors qu'ils festoyaient et discutaient, un jeune homme de grande taille, aux cheveux châtain-roux et au maintien royal, entra et salua Pwyll ainsi que ses chevaliers. Pwyll l'invita à s'asseoir. « Nenni, je suis ton serviteur », dit le jeune homme, « et je suis venu te demander une faveur. » « Quoique tu puisses vouloir, tu l'auras si cela est en mon pouvoir », dit Pwyll sans aucune suspicion. « Ah », s'écria Rhiannon, « pourquoi as-tu donné une telle réponse ? » « Ne l'a-t-il pas donnée devant tous ces nobles ? » dit le jeune homme, « et maintenant, la faveur que je demande est d'avoir ta fiancée Rhiannon, ainsi que la fête et le banquet qui sont en ce lieu. » Pwyll garda le silence. « Reste silencieux aussi longtemps que tu le voudras », dit Rhiannon, « car jamais aucun homme ne fit pire usage de son intelligence comme tu viens de le faire. » Elle lui dit que le jeune homme aux cheveux châtain-roux était Gwawl, fils de Clud, et qu'il était le soupirant qu'elle avait fui lorsqu'elle s'était échappée pour rejoindre Pwyll.

Pwyll était lié par son honneur et par sa parole. Rhiannon affirma que le banquet ne pouvait être donné à Gwawl, car cela n'était pas dans le pouvoir de Pwyll, mais qu'elle-même serait sa fiancée dans douze mois ; Gwawl viendrait alors la réclamer, et un nouveau banquet de noces serait préparé pour lui. Pendant ce temps, elle prépara un plan avec Pwyll à qui elle donna un sac magique, dont il aurait à se servir le moment venu.

Une année s'écoula, Gwawl se présenta selon l'accord passé, et une grande fête fut à nouveau préparée dans laquelle il tint, et non Pwyll, la place d'honneur. Alors que l'assemblée festoyait, un mendiant vêtu de guenilles, de haillons et de vieilles chausses abîmées, entra dans la salle en portant un sac comme les mendiants avaient l'habitude de faire. Il demanda humblement une faveur à Gwawl. Il s'agissait simplement de remplir son sac de toute la nourriture du banquet qu'on pourrait lui donner. Gwawl y consentit de bon cœur et un serviteur s'approcha pour remplir le sac. Mais quoi qu'il puisse y mettre, le sac ne fut jamais plein : toutes les bonnes choses présentes sur les tables y entrèrent au fur et à mesure ; Gwawl s'écria finalement : « Mon cher, ton sac ne se remplira-t-il donc jamais ? »

« Je jure par le ciel qu'il ne le fera pas », répondit Pwyll — car il était bien

évidemment le mendiant déguisé — « tant qu'un homme riche de terres et de trésors n'ira pas dans le sac pour le marteler avec ses pieds et déclarer "Il y en a assez maintenant". » Rhiannon pressa Gwawl de tester la voracité du sac. Il mit ses deux pieds dedans ; Pwyll releva immédiatement les côtés du sac au dessus de la tête de Gwawl et il les attacha. Il souffla alors dans son cor et les chevaliers qui étaient avec lui, cachés au dehors, se ruèrent à l'intérieur puis capturèrent et attachèrent les suivants de Gwawl. « Qu'y a-t-il dans ce sac ? » crièrent-ils, et les autres répondirent : « un blaireau ». Ils jouèrent alors au jeu « le blaireau dans le sac », le frappant et lui donnant des coups de pieds au beau milieu de la salle.

Une voix provenant du sac se fit finalement entendre. « Seigneur, si tu peux m'entendre », cria Gwawl, « je ne mérite pas d'être tué dans un sac. » « Il dit vrai », répondit Hevydd Hen.

Un arrangement fut alors trouvé qui obligea Gwawl à fournir à Pwyll les moyens nécessaires pour satisfaire tous les suivants et ménestrels qui viendraient au mariage, d'abandonner Rhiannon et de ne jamais chercher à se venger de ce qui lui avait été fait. Ceci fut entériné par des gages. Gwawl et ses hommes furent alors relâchés et ils repartirent vers leurs propres terres. Pwyll épousa Rhiannon et dispensa de façon royale des cadeaux à tous ; le couple, lorsque la fête se termina, voyagea finalement vers le palais de Narbeth dans la province de Dyfed, où Rhiannon donna de riches présents, un bracelet, une bague ou une pierre précieuse, à chaque seigneur et à chaque dame de son nouveau pays. Ils gouvernèrent le pays tous les deux pendant l'année et celle qui suivit. Mais le lecteur constatera que nous n'en avons pas encore fini avec Gwawl.

La pénitence de Rhiannon

Pwyll n'avait toujours pas d'héritier pour le trône et ses nobles le pressèrent de prendre une autre épouse. « Accordez-nous une année de plus », dit-il, « et s'il n'y a toujours pas d'héritier à la fin de cette période, cela sera comme vous le souhaitez. » Avant la fin de l'année, un fils naquit à Narberth. Mais bien que six femmes étaient assises pour surveiller la mère et l'enfant, il arriva qu'elles s'endormirent toutes au matin, y compris Rhiannon, et lorsque les femmes se réveillèrent, elles constatèrent que le garçon avait disparu ! « Nous serons brûlées pour cela », dirent les femmes, et dans leur terreur, elles échafaudèrent un horrible plan : elles tuèrent le petit d'un chien-loup qui venait juste de naître, elles déposèrent les os près de Rhiannon, puis elles répandirent du sang sur son visage et sur ses mains pendant qu'elle dormait. Lorsqu'elle se réveilla et demanda après son enfant, elles dirent qu'elle l'avait dévoré dans la nuit, et qu'elle les avait maîtrisées avec une

force phénoménale lorsqu'elles avaient essayé de la retenir, et quoiqu'elle dise ou fasse, les six femmes persistèrent dans leur version des faits.

Lorsqu'on raconta l'histoire à Pwyll, il ne voulut pas chasser Rhiannon comme ses nobles le suppliaient à nouveau de le faire, mais une pénitence lui fut infligée : elle devrait s'asseoir tous les jours près des écuries situées devant la porte du château, raconter son histoire à chaque étranger qui venait, et leur proposer de les transporter sur son dos à l'intérieur du château. Et c'est ce qu'elle fit pendant une partie de l'année.

La découverte de Pryderi²⁴⁴

À cette époque vivait un homme, nommé Teirnyon de Gwent Is Coed, qui avait la plus belle jument au monde, mais celle-ci subissait un triste sort. Bien qu'elle mettait bas chaque première nuit du mois de mai, personne n'avait jamais su ce qui advenait des poulains. Teirnyon se décida finalement à découvrir la vérité, et au cours de la nuit pendant laquelle la jument mettait bas, il prit ses armes et surveilla l'étable. La jument accoucha et le poulain se redressa. Teirnyon admirait sa taille et sa beauté lorsqu'un grand bruit se fit entendre à l'extérieur. Un énorme bras griffu passa au travers de la fenêtre de l'étable et s'empara du poulain. Teirnyon frappa immédiatement le bras avec son épée et le trancha au niveau du coude, si bien qu'il retomba à l'intérieur avec le poulain, et il entendit alors à l'extérieur un terrible hurlement suivi d'un grand tapage. Il se rua dehors, laissant la porte ouverte derrière lui, mais il ne put rien voir à cause de l'obscurité nocturne et il suivit le bruit pendant quelques instants. Alors il revint, il regarda et trouva à la porte un enfant dans ses langes, enveloppé dans un manteau de satin. Il souleva l'enfant et l'emporta dans la pièce où sa femme dormait. Elle n'avait pas d'enfants et elle aima celui-ci dès qu'elle le vit. Le jour suivant, elle affirma à ses servantes qu'elle le garderait comme étant le sien. Ils l'appelèrent Gwri aux Cheveux Dorés car ses cheveux étaient aussi jaunes que l'or ; il grandit si vigoureusement qu'en deux ans il devint aussi grand et aussi fort qu'un enfant de six ans ; le poulain qui était né la même nuit que lui fut dressé et lui fut donné afin qu'il le monte.

Pendant que ces événements se déroulaient, Teirnyon entendit l'histoire de Rhiannon et de sa punition. Un jour, alors que le petit garçon grandissait, il examina attentivement son visage et vit qu'il avait les traits de Pwyll, prince de

²⁴⁴ Prononcer « Pry-dairy ».

Dyfed. Il le dit à son épouse et ils décidèrent que l'enfant serait emmené à Narberth afin que Rhiannon soit délivrée de sa pénitence.

Alors que Teirnyon s'approchait du château, accompagné de deux chevaliers et de l'enfant montant son poulain, ils virent Rhiannon assise près de l'écurie. « Seigneurs », dit-elle, « n'allez pas plus loin ; je porterai chacun de vous à l'intérieur du palais, ceci est ma pénitence pour avoir tué mon propre fils en le dévorant. » Mais ils ne voulurent pas être portés et ils entrèrent. Pwyll fut réjoui de voir Teirnyon et fit une fête en son honneur. Un peu plus tard, Teirnyon raconta à Pwyll et à Rhiannon l'aventure de l'homme et du poulain, et la façon dont ils avaient trouvé le garçon. « Et regarde dame, voici ton fils », dit Teirnyon, « et quiconque raconta ce mensonge te concernant a eu tort. » Tous ceux qui étaient assis à la table reconnurent immédiatement le garçon comme étant le fils de Pwyll, et Rhiannon s'écria : « Je jure par le ciel que si ceci est vrai, ce sera la fin de mes soucis. » Un chef nommé Pendaran dit : « Tu viens d'appeler ton fils Pryderi²⁴⁵, et il sera donc nommé Pryderi fils de Pwyll, seigneur d'Annwn. » Tous furent d'accord pour que l'enfant soit nommé Pryderi, et c'est ainsi qu'il fut appelé depuis.

Teirnyon repartit chez lui, comblé de remerciements, d'amour et de joie ; Pwyll lui offrit de riches présents constitués de chevaux, de bijoux et de chiens, mais Teirnyon n'accepta aucun d'entre eux. On enseigna à Pryderi, comme cela convenait à un fils de roi, toutes les manières et compétences de la noblesse, et lorsque son père Pwyll décéda, il régna à sa place sur les sept cantons de Dyfed. Il y ajouta beaucoup d'autres territoires, et il prit finalement comme épouse Kicva, fille de Gwynn Gohoyw, qui venait de la lignée du prince Casna de Grande-Bretagne.

Le conte de Bran et de Branwen

Bendigeid Vran, ou « Bran le Béni », que nous désignerons dans ce chapitre par ce dernier nom, lorsqu'il eut été sacré roi de l'Île du Puissant (la Grande-Bretagne), était un jour à sa cour à Harlech. Il avait avec lui son frère Manawyddan, fils de Llyr, et sa sœur Branwen, ainsi que les deux fils, Nissyen et Evnissyen, que Pernardun, sa mère, avait donné à Euroswyd. Nissyen était un jeune d'une douce nature et souhaitait apporter la paix au sein de sa famille et incita ses différents parents à devenir amis lorsque leur colère fut à son paroxysme ; mais Evnissyen n'aimait rien autant que de transformer la paix en contentieux et en conflits.

²⁴⁵ Souci.

Un après-midi, alors que Bran fils de Llyr était assis sur le rocher d'Harlech pour surveiller la mer, il vit treize navires venant rapidement d'Irlande, poussés par un vent clément. Ils étaient gaiement décorés, des pavillons brillants flottaient sur les mâts, et lorsque la flotte s'approcha, on put voir sur le navire situé le plus en avant un homme qui tenait un bouclier dont la pointe était orientée vers le ciel en signe de paix²⁴⁶. Quand les étrangers débarquèrent, ils saluèrent Bran et expliquèrent la raison de leur venue. Matholwch²⁴⁷, le roi d'Irlande, était avec eux ; les navires étaient les siens et il était venu pour demander en mariage Branwen, la sœur de Bran, afin que l'Irlande et la Grande-Bretagne puissent être alliées et qu'elles deviennent ainsi toutes deux plus puissantes. « Branwen était l'une des trois grandes dames de l'île, et elle était la plus belle demoiselle au monde. »

Les Irlandais furent accueillis avec hospitalité, et après avoir tenu conseil avec ses seigneurs, Bran accepta de donner sa sœur à Matholwch. L'endroit du mariage fut fixé à Aberffraw, et les suites se rassemblèrent pour les festivités dans des tentes, car aucune demeure ne pouvait contenir le corps gigantesque de Bran. Ils festoyèrent et se réjouirent en paix et en toute amitié. Branwen devint ainsi l'épouse d'un roi irlandais.

Le jour suivant, Evnissyen passa par hasard à l'endroit où les chevaux de Matholwch étaient parqués, et il demanda à qui ils étaient. « Ce sont les chevaux de Matholwch qui est marié à ta sœur. » « Est-ce donc ainsi ? » dit-il, « ils ont accordé la main d'une jeune fille comme elle, et en outre ma sœur, sans mon consentement ? Ils ne pouvaient pas me faire plus grande insulte. » Il se rua alors parmi les chevaux et il leur trancha les lèvres jusqu'aux dents, les oreilles au ras de la tête, la queue au ras du corps, et là où il pouvait saisir les paupières, il les trancha jusqu'à l'os.

Lorsque Matholwch apprit ce qui avait été fait, il fut à la fois en colère et ahuri, et il ordonna à son peuple de prendre la mer. Bran envoya des messagers afin de découvrir ce qui s'était passé, et lorsqu'il fut informé, il envoya Manawyddan et deux autres personnes pour proposer de réparer la faute. Matholwch aurait des chevaux sains en échange de tous ceux qui avaient été blessés et, en outre, un lingot d'argent aussi large et aussi grand que lui-même, ainsi qu'un lingot d'or de la taille de son visage. « Et qu'il vienne me voir », ajouta-t-il, « nous ferons la paix

²⁴⁶ Il s'agit bien évidemment du bouclier triangulaire normand, et non du bouclier rond ou ovale des Celtes. Nous avons déjà signalé que dans ces contes gallois, les chevaliers, lorsqu'ils se battaient, se penchaient l'un vers l'autre avec des lances.

²⁴⁷ Le lecteur peut prononcer « Matholaw ».

de la façon qu'il le souhaite. » Comme Evnissyen était le fils de la mère de Bran, il ne put le mettre à mort comme il le méritait.

Le chaudron magique

Matholwch accepta ces conditions, mais à contrecœur, et Bran lui offrit alors un autre trésor, à savoir un chaudron magique qui avait la propriété suivante : lorsqu'un homme mort était jeté dedans, il en ressortait sain et sauf, mais était incapable de parler. Matholwch et Bran discutèrent alors à propos du chaudron qui, semblait-il, venait à l'origine d'Irlande. Il y avait un lac près d'un tertre (sans aucun doute un tertre féerique) qui était appelé le Lac du Chaudron. Matholwch y avait rencontré une fois un grand et misérable hère accompagné d'une épouse plus grosse que lui-même, et le chaudron était sanglé sur son dos. Ils se mirent au service de Matholwch. À la fin d'une période de six semaines, la femme donna naissance à un fils qui était un guerrier pleinement armé. Nous devons apparemment comprendre que ceci se passait toutes les six semaines et, à la fin de l'année, l'étrange couple, qui semblait être un dieu et une déesse de la guerre, avait plusieurs enfants dont les harcèlements et les outrages continuels qu'ils faisaient subir au pays les vouèrent à la haine des habitants. Finalement, pour se débarrasser d'eux, Matholwch fit construire une maison en fer et les attira à l'intérieur. Alors, il bloqua la porte, il fit entasser du charbon tout autour de la demeure qu'il chauffa à blanc, espérant rôtir la famille entière jusqu'à la mort. Cependant, dès que les murs en fer furent chauffés à blanc et qu'ils se ramollirent, l'homme et son épouse les détruisirent et s'échappèrent, mais les enfants restèrent en arrière et furent tués. Bran compléta alors l'histoire. L'homme, qui était appelé Llassar Llaesgyvnewid, et son épouse, Kymideu Kymeinvoll, traversèrent la mer jusqu'en Grande-Bretagne où Bran les prit à son service, et ils lui donnèrent le chaudron pour le remercier de sa bienveillance. Depuis, leurs descendants étaient nombreux dans le pays, ils prospéraient partout, ils demeuraient dans des bourgs bien fortifiés, et ils avaient les meilleures armes que l'on n'avait jamais vues.

Matholwch reçut ainsi le chaudron et fit voile avec son épouse vers l'Irlande où Branwen charma les seigneurs et dames du pays. Elle donna à chacun, alors qu'il ou elle prenait congé, « une boucle, une bague ou un bijou royal, tels qu'il était honorable d'être vu en partant avec. » Lorsque l'année fut écoulée, Branwen donna un fils à Matholwch qui fut appelé Gwern.

La punition de Branwen

Il se passe alors un événement incompréhensible dans l'histoire. Au cours de la deuxième année, et pas avant, les hommes d'Irlande virent croître leur indignation au sujet de l'insulte faite à leur roi par Evnisseyen. Ils se vengèrent en rabaissant Branwen au statut de cuisinière, et ils ordonnèrent au boucher de lui donner chaque jour un coup sur les jambes. Ils interdirent également à tous les navires et bacs de traverser la Cambrie, et quiconque venait en Irlande était emprisonné afin que les nouvelles des mauvais traitements subis par Branwen ne puissent parvenir aux oreilles de Bran. Mais Branwen éleva un jeune étourneau dans un coin du pétrin qu'elle utilisait et, un jour, elle attacha une lettre sous son aile et lui enseigna ce qu'il devait faire. Il s'envola vers la Grande-Bretagne et, trouvant Bran à Caer Seiont, dans l'Arvon, il se posa sur son épaule en ébouriffant ses plumes. La lettre fut ainsi trouvée et lue. Bran rassembla immédiatement une grande armée pour se rendre en Irlande, et fit voile avec une flotte de navires, laissant son pays de Grande-Bretagne sous la garde de son fils Caradawc et de six autres chefs.

L'invasion de Bran

Des messagers se rendirent bientôt auprès de Matholwch pour lui dire qu'ils avaient vu un spectacle prodigieux ; une forêt grandissait sur la mer et, à côté de celle-ci, il y avait une montagne avec au milieu une arête située en hauteur, ainsi que deux lacs, un de chaque côté. La forêt et la montagne se déplaçaient vers les rivages de l'Irlande. Branwen fut appelée afin qu'elle expliquât, si elle le pouvait, ce que cela signifiait. Elle leur dit que la forêt était les mâts et les vergues de la flotte de Grande-Bretagne, et la montagne était Bran, son frère, venant sur des bancs de poissons, « car aucun navire ne peut le contenir » ; l'arête était son nez, les lacs ses deux yeux²⁴⁸.

Le roi d'Irlande et ses seigneurs tinrent immédiatement conseil sur la façon dont ils pourraient affronter le danger ; le plan sur lequel ils se mirent d'accord fut le suivant : une gigantesque salle serait construite, assez grande pour contenir Bran — et ceci, espérait-on, le calmerait — il y aurait également une grande fête préparée pour lui et ses hommes dans cette salle, et Matholwch lui donnerait le royaume d'Irlande et lui rendrait hommage. Tout ceci fut fait selon les conseils de Branwen. Mais les Irlandais ajoutèrent un stratagème astucieux de leur propre

²⁴⁸ À comparer avec la description de Mac Cecht dans *le conte de l'hostellerie de Da Derga*.

initiative. Sur chacune de la centaine de colonnes présentes dans la salle, deux sacs de cuirs seraient suspendus à deux crochets, avec un guerrier armé dans chacun d'eux, prêt à tomber sur les invités lorsque le moment serait propice.

Les sacs à farine

Cependant, Evnissyen flâna dans la salle avant le reste de l'armée et examina attentivement l'agencement «à l'aspect farouche et sauvage». Il vit les sacs suspendus aux piliers. «Qui y a-t-il dans ce sac?», dit-il à l'un des Irlandais. «De la farine, mon ami», répondit l'Irlandais. Evnissyen posa sa main sur le sac et le palpa avec ses doigts jusqu'à toucher la tête de l'homme caché à l'intérieur. Alors, «il pressa la tête jusqu'à ce qu'il sente ses doigts se rejoindre dans la cervelle à travers le crâne.» Il alla au sac suivant et posa la même question. «De la farine», répondit le serviteur irlandais, et Evnissyen écrasa la tête du guerrier de la même façon, et il fit ainsi avec les deux cent sacs, même dans le cas d'un guerrier dont la tête était recouverte d'un heaume en fer.

Les festivités commencèrent, la paix et la concorde régnèrent, et Matholwch abandonna la souveraineté de l'Irlande qui fut conférée à Gwern. Ils témoignèrent tous des signes d'affection à l'enfant jusqu'à ce que ce dernier arrive près d'Evnissyen, qui le saisit subitement et le lança dans le feu ardent de l'âtre. Branwen voulut se jeter sur lui mais Bran la retint. Il y eut alors rapidement le fracas des armes, du tumulte et des cris, et les armées irlandaise et brittonique se retrouvèrent au corps à corps et combattirent jusqu'à la tombée de la nuit.

La mort d'Evnissyen

Mais quand vint la nuit, les Irlandais chauffèrent le chaudron magique et y jetèrent les corps des morts qui en ressortirent le jour suivant en pleine forme, mais muets. Lorsque Evnissyen vit ceci, il fut rongé par le remords pour avoir mis les hommes de Grande-Bretagne dans une telle situation: «Que le malin m'emporte si je ne trouve pas une solution.» Alors, il se cacha parmi les morts irlandais et fut jeté dans le chaudron avec ceux-ci à la fin du second jour. Il s'étira alors et fit éclater le chaudron en quatre morceaux. Son propre cœur éclata à cause de l'effort et il mourut.

La tête prodigieuse

Tous les Irlandais furent finalement tués ainsi que tous les Britanniques à

l'exception de sept d'entre eux, et Bran fut blessé au pied par une flèche empoisonnée. Parmi les sept survivants, il y avait Pryderi et Manawyddan. Bran leur ordonna alors de lui trancher la tête. « Emportez-la avec vous à Londres », dit-il, « et enterrez-la dans le Tertre Blanc²⁴⁹, orientée vers la France, et ainsi aucun étranger n'envahira le pays tant qu'elle y sera. En chemin, la tête vous parlera et sera d'une aussi agréable compagnie que lorsqu'elle fut en vie. Mais auparavant, vous festoierez pendant sept années à Harlech, et les oiseaux de Rhiannon chanteront pour vous. Puis vous festoierez pendant quatre années à Gwales, dans le comté de Penvro, la tête vous parlera et restera intacte, puis vous ouvrirez la porte face à Cornwall. Après cela, vous ne serez désormais plus souillés, vous irez à Londres et enterrerez la tête. »

Les sept rescapés tranchèrent alors la tête et s'en allèrent avec Branwen pour accomplir les dernières volontés de Bran. Mais lorsque Branwen débarqua à Aber Alaw, elle s'écria : « Malheur à moi, je n'aurais jamais dû naître ; deux îles ont été détruites à cause de moi. » Elle émit un gémissement profond, et son cœur se brisa. Ils lui firent une tombe en forme de tour sur les rives de l'Alaw, et l'endroit fut appelé *Ynys Branwen* depuis ce jour²⁵⁰. Les sept constatèrent que Caswallan fils de Beli, en l'absence de Bran, avait conquis la Grande-Bretagne et tué six capitaines de Caradawc. Grâce à sa magie, il avait jeté sur Caradawc un voile d'illusion, et Caradawc ne vit que l'épée qui tuait et tuait encore, mais il ne vit pas celui qui la maniait et son cœur se brisa de chagrin à la vue de ceci.

Ils allèrent alors à Harlech et y restèrent sept ans en écoutant le chant des oiseaux de Rhiannon — « toutes les chansons qu'ils avaient pu écouter auparavant étaient désagréables comparées à celles-ci. » Ils partirent ensuite à Gwales, dans le Penvro, et trouvèrent une belle demeure spacieuse qui donnait sur l'océan. Lorsqu'ils y entrèrent, ils oublièrent toutes les peines du passé et tout ce qui leur était arrivé. Ils y restèrent pendant quatre années dans la joie et la gaieté, la tête prodigieuse leur parlant comme si elle était en vie. Les bardes appelèrent ceci « le divertissement de la Noble Tête ». Il y avait trois portes dans la salle, l'une d'entre elles qui était orientée vers Cornwall et vers Aber Henvelyn était fermée, mais les deux autres étaient ouvertes. À la fin des quatre années, Heilyn fils de Gwyn dit : « Que le malin m'emporte si je n'ouvre pas cette porte afin de voir si ce qui a été dit est vrai. » Il l'ouvrit et instantanément le souvenir et les peines les affligèrent à nouveau. Ils partirent prestement pour Londres où ils enterrèrent la

²⁴⁹ Où la Tour de Londres se dresse actuellement.

²⁵⁰ Ces histoires, en Irlande et au Pays de Galles, sont toujours rattachées au lieu de la sépulture. En 1813, une urne funéraire contenant des cendres et des os à moitié brûlés furent trouvés à l'endroit dont on supposait traditionnellement qu'il s'agissait de la sépulture de Branwen.

tête dans le Tertre Blanc. Elle y resta jusqu'à ce qu'Arthur creuse et l'exhume, car il ne voulut pas que le pays soit défendu par autre chose qu'un bras puissant. Ce fut « la Troisième Révélation Fatale » en Grande-Bretagne.

Ainsi s'achève ce conte sauvage qui est évidemment rempli d'éléments mythologiques dont la clé a été perdue depuis longtemps. Les aspects de la férocité nordique qui apparaissent en son sein ont amené certains érudits à penser que l'influence de la littérature norvégienne ou islandaise lui a donné sa forme actuelle. Le personnage d'Evnisseyen apporte de façon certaine du poids à cette hypothèse. Le semeur de discorde typique apparaît bien évidemment dans les sagas entièrement celtes, mais il est rarement associé à la fibre héroïque mise en avant dans la fin d'Evnisseyen, et la « langue venimeuse » irlandaise n'atteignit jamais un tel niveau de malignité démoniaque.

Le conte de Pryderi et Manawyddan

Après les événements des précédents contes, Manawyddan et Pryderi se retirèrent sur les terres de dernier, et Manawyddan épousa Rhiannon, la mère de son ami. Ils y vécurent heureux et de façon prospère jusqu'au jour où, alors qu'ils étaient sur le Gorsedd, ou tertre, près de Narberth, un coup de tonnerre se fit entendre et un épais brouillard se leva, à tel point qu'on ne pouvait plus rien voir aux alentours. Lorsque le brouillard disparut, le pays était vide devant eux — ni les habitations, ni le peuple, ni les troupeaux et ni les moissons n'étaient visibles, tout n'était qu'un désert inhabité. Le palais de Narberth était toujours là, mais il était vide et désolé — il ne restait personne à part Pryderi, Manawyddan, et leurs épouses, Kicva et Rhiannon.

Ils vécurent pendant deux ans grâce aux provisions qu'ils avaient, aux proies qu'ils tuaient et au miel sauvage ; ils commencèrent alors à être las. « Allons dans le Lloegyr²⁵¹ », dit alors Manawyddan, « et cherchons un emploi afin de pouvoir subvenir à nos besoins. » Ils allèrent donc à Hereford et s'y installèrent. Manawyddan et Pryderi commencèrent à faire des selles et des ustensiles domestiques, Manawyddan les décorait avec de l'émail bleu comme il l'avait appris d'un grand artisan, Llasar Llaesgywydd. Après quelque temps, les autres selliers d'Hereford, constatant que personne ne voulait acheter d'autre travail que celui de Manawyddan, conspirèrent contre eux afin de les tuer. Pryderi voulut les combattre, mais Manawyddan préféra se retirer ailleurs, ce qu'ils firent.

Ils s'établirent alors dans une autre cité où ils fabriquèrent des boucliers com-

²⁵¹ Région saxonne de Grande-Bretagne.

me on en avait jamais vu et, là aussi, les artisans rivaux les chassèrent. Ceci se produisit également dans une autre ville où ils fabriquaient des chaussures et ils décidèrent finalement de retourner à Dyfed. Ils rassemblèrent alors leurs chiens et vécurent de la chasse comme auparavant.

Un jour, ils levèrent un sanglier sauvage de couleur blanche et le chassèrent en vain jusqu'à ce qu'il les conduise dans un grand château tout en hauteur, construit récemment dans un lieu où ils n'avaient jamais vu de bâtiments auparavant. Le sanglier se rua dans le château, les chiens le suivirent et Pryderi, contre l'avis de Manawyddan qui sentait qu'il y avait de la magie dans cette affaire, s'y engouffra pour chercher les chiens.

Il trouva au centre de la cour une fontaine en marbre à côté de laquelle il y avait un bol doré, posé sur une dalle, également en marbre. Frappé par la riche décoration du bol, il le prit pour l'examiner et soudainement, il ne put ni retirer sa main, ni proférer le moindre son, mais il resta là, paralysé et muet, à côté de la fontaine.

Manawyddan retourna à Narberth et raconta l'histoire à Rhiannon. «Tu as été un mauvais compagnon,» dit-elle, «et tu as perdu un bon compagnon.»

Le lendemain, elle alla elle-même explorer le château. Elle trouva Pryderi agrippant toujours le bol et incapable de parler. Elle se saisit elle aussi du bol, et elle subit le même sort. Un coup de tonnerre se fit alors immédiatement entendre et un épais brouillard tomba. Lorsqu'il se leva, le château avait disparu avec tout ce qu'il contenait, y compris les voyageurs ensorcelés.

Manawyddan retourna alors à Narberth, où il ne restait désormais plus que Kicva, l'épouse de Pryderi. Lorsqu'elle vit qu'il n'y avait plus que Manawyddan et elle-même dans cet endroit, «elle s'affligea tant qu'elle ne se soucia plus d'être vivante ou morte.» Lorsque Manawyddan vit ceci, il lui dit: «Tu as tort si tu te désolés parce que tu me crains. Je t'affirme que lorsque j'étais à l'aube de la jeunesse, j'avais foi en Pryderi, et en toi je l'aurai aussi.» «Le ciel t'honore», dit-elle, «et c'est la façon dont je te juge.» Alors, elle reprit courage et fut heureuse.

Kicva et Manawyddan essayèrent alors de subvenir à nouveau à leurs besoins en fabriquant des chaussures dans la province de Lloegyr, mais la même hostilité les chassa et ils revinrent à Dyfed. Cette fois, Manawyddan rapporta avec lui un chargement de blé, il le sema et prépara trois petits champs pour la moisson. Le temps passa jusqu'à ce que les champs deviennent mûrs. Il regarda l'un des champs et dit: «Je récolterai demain.» Mais le lendemain, lorsqu'il sortit dans l'aube grise, il ne trouva rien à part de la paille nue, tous les épis avaient été coupés à même la tige et emportés.

Le jour suivant, il en fut de même avec le second champ. Mais la nuit suivante,

il prit ses armes et s'assit pour garder le troisième champ afin de découvrir qui le pillait ainsi. À minuit, alors qu'il surveillait, il entendit un bruit sourd et vit une formidable armée de souris qui se déversait dans le champ, et qui grimpait sur les tiges pour grignoter les épis et les emmener. Il les pourchassa, en colère, mais elles s'enfuirent bien plus vite qu'il ne pouvait courir, toutes sauf une qui était plus lente dans ses mouvements. Il s'efforça de la rattraper, il l'enferma dans son gant et la ramena chez lui à Narberth où il raconta à Kicva ce qui s'était passé. « Demain », dit-il, « je pendrai le voleur que j'ai attrapé », mais Kicva pensa que cela était indigne de lui de se venger sur une souris.

Le lendemain, il se rendit sur le tertre de Narberth, et installa deux fourches en guise de potence sur l'endroit le plus haut de la colline. Alors qu'il faisait ceci, un pauvre clerc s'approcha de lui. C'était la première personne que Manawyddan voyait à Dyfed, à l'exception de ses propres compagnons, depuis que l'enchantement avait débuté.

Le clerc lui demanda ce qu'il était en train de faire et le supplia de laisser partir la souris : « Je doute que cela soit digne d'un homme de ton rang de toucher un rongeur comme celui-ci. » « Juste ciel, je ne la laisserai pas partir », répondit Manawyddan, et sur ce il continua, bien que le clerc lui ait offert la somme d'une livre pour qu'il la libère. « Cela m'est égal », dit le clerc, « mais je ne voudrais pas voir un homme de ton rang toucher un tel rongeur », et il s'en alla.

Comme Manawyddan plaçait une poutre horizontale sur les deux fourches de sa potence, un prêtre vint vers lui sur un cheval tout harnaché, et la même conversation se déroula. Le prêtre offrit trois livres pour la vie de la souris, mais Manawyddan refusa tout argent pour la libérer. « Alors, seigneur, fais selon ton bon vouloir », dit le prêtre, et lui aussi il s'en alla.

Manawyddan plaça ensuite un nœud coulant autour du cou de la souris et s'apprêtait à le serrer, lorsqu'il vit s'approcher de lui un évêque accompagné d'un grand équipage de suivants et de chevaux. Il arrêta son travail et demanda la bénédiction de l'évêque. « Que la bénédiction du ciel soit sur toi », dit l'évêque, « à quelle tâche es-tu occupé ? » « À pendre un voleur », répondit Manawyddan. L'évêque offrit sept livres « plutôt que de voir un homme de ton rang détruire un être aussi vil que ce rongeur ».

Manawyddan refusa. Vingt et quatre livres furent alors offertes, et encore autant, puis tous les chevaux et bagages de l'évêque, mais ce fut en vain. « Puisque tu ne le feras pas pour cela », dit l'évêque, « fais-le quelque puisse être ton prix. » « Alors je le ferai », répondit Manawyddan ; « à la condition que Rhiannon et Pryderi soient libres. » « Alors c'est ce que tu auras », dit le (prétendu) évêque. Manawyddan demanda que le sortilège et l'illusion soient à jamais levés des sept

cantons de Dyfed, et insista finalement pour que l'évêque lui dise qui était la souris et pourquoi le sortilège avait été lancé sur le pays. « Je suis Llwyd fils de Kilcoed », répondit l'enchanteur, « et la souris est mon épouse ; mais si elle n'avait pas été enceinte, tu ne l'aurais jamais rattrapé. » Il continua avec une explication qui nous renvoie au premier *Mabinogi* relatif au mariage de Rhiannon. Le sortilège avait été lancé sur le pays pour venger le mal qui avait été fait à l'ami de Llwyd, Gwawl fils de Clud, avec lequel le père de Pryderi et ses chevaliers avaient joué au « blaireau dans le sac » à la cour d'Hevydd Hen. Les souris étaient les seigneurs et dames de la cour de Llwyd.

L'enchanteur fut ensuite obligé de promettre qu'aucune vengeance ultérieure ne serait perpétrée contre Pryderi, Rhiannon ou Manawyddan, et les deux captifs ensorcelés ayant été rendus, la souris fut relâchée. « Alors, Llwyd la frappa avec une baguette magique, et elle se changea en une jeune femme, la plus belle que l'on n'ait jamais vue. » Et en regardant tout autour de lui, Manawyddan vit le pays avec ses champs et son peuple au meilleur de leur forme, et plein de troupeaux et d'habitations. « Dans quel esclavage », demanda-t-il, « Pryderi et Rhiannon sont-ils tombés ? » « Pryderi avait les heurtoirs de la porte de mon château autour du cou, et Rhiannon avait un collier d'âne, après qu'il eut transporté le foin, autour du cou. » Voilà ce qu'avait été leur esclavage.

Le conte de Math fils de Mathonwy

Le conte précédent est l'un de ceux où la magie et l'illusion, dans lequel baigne l'élément mythologique, sont tout sauf faibles. Dans celui que nous allons aborder, nous nous retrouvons désormais dans une région mythologique distincte. Le thème central du conte nous montre les puissances de la lumière rivalisant avec celles du monde souterrain pour les précieuses possessions de ce dernier, en l'occurrence un troupeau de pourceaux magiques. On nous présente au début de l'histoire une déité, Math, dont le barde nous dit qu'il était incapable d'exister si ses pieds ne reposaient pas sur les genoux d'une jeune fille, sauf quand le pays était perturbé par la guerre²⁵². Math est présenté comme étant le seigneur de Gwynedd, tandis que Pryderi régnait sur les vingt et un cantons du sud. Il y avait avec Math ses neveux Gwydion et Gilvaethwy, fils de Don, qui arpentaient le pays à sa place, pendant que Math avait les pieds posés sur les genoux de la

²⁵² C'est une réminiscence distordue d'une pratique qui semble avoir eu lieu à la cour des princes gallois. Un officier supérieur devait tenir les pieds du roi sur ses genoux alors qu'il était assis à table.

plus belle jeune fille du pays, et de tous les temps, Goewin fille de Pebin, de Dol Pebin en Arvon.

Gwydion et le pourceau de Pryderi

Gilvaethwy tomba malade d'amour pour Goewin, et confia ce secret à son frère Gwydion, qui entreprit de l'aider pour satisfaire sa passion. Il se rendit alors un jour auprès de Math pour lui demander la permission d'aller voir Pryderi. Il en ramènera un cadeau pour Math, à savoir un troupeau de pourceaux qui avait été offert à Pryderi par Arawn, roi d'Annwn. «Ce sont des bêtes», dit-il, «comme on n'en a jamais vu auparavant dans cette île... leur chair est meilleure que la chair d'un bœuf.» Math l'autorisa à partir, et avec Gilvaethwy et dix compagnons, il s'en alla vers Dyfed. Ils arrivèrent au palais de Pryderi déguisés en bardes, et on demanda à Gwydion, après avoir diverti la fête, de réciter un conte à la cour. Ayant enchanté chacun avec ses mots, il supplia qu'on lui offre en cadeau un des pourceaux. Mais Pryderi avait juré, ainsi que son peuple, de ne pas les vendre ni de les donner jusqu'à ce qu'ils aient doublé leur nombre dans le pays. «Alors tu peux sans doute les échanger», dit Gwydion. Grâce à sa magie, celui-ci créa alors l'illusion de douze chevaux magnifiquement harnachés et de douze chiens. Ils les donna à Pryderi et les échangea contre les pourceaux aussi vite que possible, «car l'illusion», dit-il à ses compagnons, «disparaîtra le lendemain à la même heure.»

La réponse ne se fit pas attendre — Pryderi envahit le pays pour récupérer les pourceaux, Math prit ses armes et partit l'affronter. Gilvaethwy saisit alors sa chance et fit de Goewin sa femme, bien qu'elle le fasse à contrecœur.

La mort de Pryderi

Gwydion et Pryderi décidèrent que l'issue de la guerre serait déterminée par un combat singulier les opposant. «Par la violence de la force et de la férocité, et par la magie et les sortilèges de Gwydion, Pryderi fut tué. À Maen Tyriawc, au dessus de Melenryd, il fut enterré, et là-bas se trouve sa tombe.»

La pénitence de Gwydion et de Gilvaethwy

Lorsque Math revint, il découvrit ce que Gilvaethwy avait fait et il prit Goewin comme reine. Mais Gwydion et Gilvaethwy s'étaient enfuis, hors-la-loi, et demeuraient aux frontières du pays. Finalement, ils vinrent se soumettre

d'eux-mêmes à la punition de Math. « Vous ne pouvez compenser ma honte, ni mettre de côté la mort de Pryderi », dit celui-ci, « et comme vous êtes venu ici pour vous soumettre à ma volonté, je vais commencer votre punition dès maintenant. » Il les transforma alors tous les deux en cerfs, et leur ordonna de revenir dans douze mois.

Ils revinrent à l'heure dite, apportant avec eux un jeune faon. On donna au faon une forme humaine et il fut baptisé. Gwydion et Gilvaethwy furent ensuite changés en deux pourceaux sauvages. À la fin de l'année suivante, ils revinrent avec un jeune qui subit le même sort que le faon qui l'avait précédé, et les frères furent changés en loup. Une autre année s'écoula ; ils revinrent avec un jeune loup et cette fois leur punition fut jugée terminée, et on leur rendit leur nature humaine. Math donna l'ordre de les laver, de les oindre, et de leur donner de nobles vêtements comme il convenait.

Les enfants d'Arianrod : Dylan

La question se posa alors de trouver une autre vierge pour porter les pieds de Math, et Gwydion proposa sa sœur, Arianrod. Elle se présenta pour l'occasion, et Math lui demanda si elle était vierge. « Je ne sais pas, seigneur, si je suis autrement que cela », dit-elle. Mais elle échoua à une épreuve magique imposée par Math, et donna naissance à deux fils. L'un d'entre eux s'appelait Dylan, « Fils de la Vague » — il s'agit bien évidemment d'une déité cymrique de la mer. Dès qu'il fut baptisé, « il plongea dans la mer et nagea aussi bien que le meilleur poisson qui s'y trouvait... En dessous de lui, aucune vague ne se brisait jamais. » Une poésie maritime et sauvage conserve son nom dans la légende galloise. À sa mort qui, dit-on, eut lieu de la main de son oncle Govannon, toutes les vagues de Grande-Bretagne et d'Irlande pleurèrent pour lui. Le grondement de la marée montante dans l'embouchure de la rivière Conway est encore appelé « le grondement de la mort de Dylan ».

Llew Llaw Gyffes

L'autre enfant fut confié à Gwydion et élevé sous sa protection. Comme les autres héros solaires, il grandit très rapidement ; à quatre ans il était aussi grand que s'il avait huit ans, et il était le jeune garçon le plus avenant qu'on n'ait jamais vu. Un jour, Gwydion l'emmena voir sa mère Arianrod. Elle détestait l'enfant qui avait mis en évidence la fausseté de ses prétentions, et elle reprocha à Gwydion d'avoir apporté l'enfant en sa présence. « Quel est son nom ? » demanda-t-elle.

« En vérité », répondit Gwydion, « il n'a pas encore de nom. » « Alors je lui impose comme destin », dit Arianrod, « de ne jamais avoir de nom jusqu'à ce que je lui en donne un. » En entendant ceci, Gwydon se mit en colère et resta dans son château de Dathyl pour la nuit.

Bien que le fait n'apparaisse pas dans ce conte, on doit rappeler que Gwydion est dans l'ancienne mythologie le père des enfants d'Arianrod.

Comment Llew obtint son nom

Gwydion était résolu à obtenir un nom pour son fils. Le jour suivant, il alla sur la plage située en contrebas du château d'Arianrod en emmenant le garçon avec lui. Il s'assit au bord de la plage, et grâce à son aptitude de maître en magie, il prit l'apparence d'un cordonnier et donna celle d'un apprenti au garçon. Il commença à fabriquer des chaussures à partir des roseaux et des algues, auxquels il donna l'apparence du cuir de Cordovan. On parla à Arianrod des magnifiques chaussures qui étaient en train d'être fabriquées par un étrange cordonnier, et elle envoya ses mesures pour qu'il lui en fasse une paire. Gwydion les fit trop grandes. Elle envoya à nouveau ses mesures et il les fit trop petites. Alors, elle vint elle-même pour faire mesurer ses pieds. Tandis que Gwydion les mesurait, un roitelet arriva et se posa sur le mât du bateau, et le garçon, prenant un arc, décocha une flèche qui transperça la patte entre le tendon et l'os. Arianrod admira ce coup brillant. « En vérité », dit-elle, « c'est avec une main assurée (*llaw gyffes*) que le lion (*llew*) le toucha. » « Sans le vouloir », s'écria Gwydion, « tu lui as donné un nom. Il s'appellera désormais Llew Llaw Gyffes. »

Nous avons vu que ce nom a exactement la même signification que le nom gaélique Lug Lamfada, Lug (Lumière) au Long Bras ; nous avons donc ici l'exemple d'une légende qui s'est bâtie autour d'un nom mal compris provenant d'une mythologie à moitié oubliée.

Comment Llew prit les armes

Les chaussures redevinrent immédiatement des roseaux et des algues. Arianrod, furieuse d'avoir été trompée, jeta une nouvelle malédiction sur le garçon. « Il ne portera jamais les armes jusqu'à ce que je les lui donne. » Mais Gwydion, venant avec le garçon au château d'Arianrod en prenant l'apparence de deux bardes, créa grâce à sa magie l'illusion d'un raid perpétré par des hommes armés qui encerclèrent le château. Arianrod leur donna des armes pour qu'ils puissent

aider les défenseurs, et se trouva à nouveau trompé par l'habileté supérieure de Gwydion.

La femme-fleur de Llew

Elle dit alors : « Il n'aura jamais d'épouse issue des peuples qui résident actuellement sur terre. » Ceci souleva une difficulté qui était bien au delà des pouvoirs de Gwydion, et il se rendit alors auprès de Math, le maître suprême en magie. « Bien », dit Math, « nous essayerons, toi et moi, de lui créer une épouse à partir de fleurs. » « Alors, ils prirent les fleurs d'un chêne, les fleurs d'un genêt et les fleurs d'une reine-des-prés, et ils créèrent à partir d'elles une jeune fille, la plus belle et la plus gracieuse qu'aucun homme n'avait jamais vue. Ils la baptisèrent et lui donnèrent le nom de Blodeuwedd, ou Visage de Fleur. » Ils la marièrent à Llew, et leur donnèrent le canton de Dinodig pour qu'ils y règnent. Llew et son épouse y demeurèrent pendant une saison, heureux et aimés de tous.

La trahison envers Llew

Mais Blodeuwedd n'était pas la hauteur de son nom et de son origine magnifiques. Un jour, alors que Llew était parti rendre visite à Math, un seigneur nommé Gronw Pebyr chassa près du palais de Llew, et Blodeuwedd l'aima dès qu'elle le vit. La nuit suivante, ils dormirent ensemble, puis ils firent de même la suivante, et encore la suivante, et ils complotèrent finalement pour se débarrasser de Llew à tout jamais. Mais Llew, comme le héros solaire gothique Siegfried, était invulnérable sauf dans des circonstances particulières, et Blodeuwedd devait apprendre de lui la façon dont il pouvait être tué. Ce qu'elle fit sous le prétexte de s'inquiéter pour son bien-être. Le problème était difficile. Llew ne pouvait être tué que par une lance qui avait été forgée pendant une année, et qui avait été uniquement ouvragée pendant le Sacrifice de l'Armée chaque dimanche. De plus, il ne pouvait être tué à l'intérieur d'une maison, ni à dos de cheval et ni à pied. La seule façon, en fait, consistait à ce qu'il se tienne debout avec un pied sur un chevreuil mort et l'autre dans un chaudron, ce dernier devait servir pour le bain et être recouvert. S'il était blessé, tandis qu'il se trouvait dans une telle position, avec une lance faite comme indiquée précédemment, la blessure pouvait être fatale, et d'aucune autre façon. Après une année, pendant laquelle Gronw avait forgée la lance, Blodeuwedd demanda à Llew de lui expliquer plus en détail ce à quoi elle devait prendre garde, et il prit la position requise pour lui faire plaisir. Gronw, tapi dans un bois tout proche, lança alors violemment la

lance mortelle, et la pointe, qui était empoisonnée, se ficha dans le corps de Llew mais le manche se brisa. Alors Llew se changea en aigle, il grimpa en flèche vers le ciel en poussant un cri perçant, et on ne le vit plus jamais. Gronw s'empara alors de son château et de ses terres qu'il ajouta à ses propres possessions.

Les rumeurs de ces événements arrivèrent finalement aux oreilles de Math et de Gwydion, et ce dernier se mit en route pour retrouver Llew. Il arriva à la demeure d'un vassal de Llew qui lui apprit qu'une truie lui appartenant disparaissait chaque jour, personne n'arrivait à la suivre, mais qu'elle revenait chaque soir. Gwydion suivit la truie qui s'en alla au loin jusqu'à un ruisseau, appelé depuis Nant y Llew, où elle s'arrêta sous un arbre et commença à se nourrir. Gwydion regarda pour voir ce qu'elle mangeait et constata qu'elle se nourrissait de chairs putrides qui étaient lâchées par un aigle solitaire perché sur l'arbre. Il lui sembla que l'aigle était Llew. Gwydion chanta alors dans sa direction et le fit progressivement descendre de l'arbre jusqu'à ce qu'il arrive à ses pieds. Il le frappa ensuite avec sa baguette magique et lui rendit l'apparence de Llew, mais celui-ci n'avait plus que la peau et les os — « personne n'avait jamais vu un spectacle plus pitoyable. »

La guérison de Llew

Lorsque Llew fut soigné, il se vengea avec Gwydion de leurs ennemis. Bloeduwedd fut changée en chouette et condamnée ainsi à fuir la lumière du jour. Gronw fut tué par une lance envoyée par Llew et celle-ci passa au travers d'une dalle de pierre avant de l'atteindre. Cette dalle trouée par la lance de Llew est encore visible de nos jours sur les rives de la rivière Cynvael, dans l'Ardudwy. Llew reprit possession de ses terres et y régna de façon prospère pendant toute sa vie.

Les quatre contes précédents sont appelés *les Quatre Branches du Mabinogi*, et ils représentent la partie la plus ancienne et la plus importante du recueil appelé *Mabinogion*.

Le rêve de Maxen Wledig

En suivant l'ordre des contes du *Mabinogion*, tel qu'il apparaît dans l'ouvrage de M. Nutt, nous arrivons maintenant à un conte qui est une pure œuvre d'invention, sans aucun élément mythique ou légendaire. Il raconte comment Maxen Wledig, empereur de Rome, eut un rêve vivace dans lequel il fut conduit vers un pays étrange. Il y vit un roi assis dans un fauteuil d'ivoire et qui sculptait les pièces d'un jeu d'échecs avec une lime en acier à partir d'un lingot d'or.

À côté de lui, sur un trône en or, était la plus belle des jeunes filles que Maxen eut jamais contemplée. En se réveillant, il se retrouva amoureux de la jeune fille vue en rêve, et envoya des messagers dans toutes les directions pour découvrir, s'ils le pouvaient, le pays et le peuple qui lui étaient apparus. On les trouva en Grande-Bretagne. Maxen s'y rendit, il séduisit et épousa la jeune fille. Pendant son absence, un usurpateur s'était emparé de son empire à Rome, mais grâce à l'aide des ses amis britons, il reconquit ses territoires, et bon nombre d'entre eux s'y établirent avec lui, tandis que d'autres rentrèrent en Grande-Bretagne. Ces derniers emmenèrent avec eux des épouses étrangères, mais, dit-on, ils leur coupèrent la langue de peur qu'elles ne corrompent la langue britannique. La dévotion pour leur langue cymrique était donc précoce et puissante, langue au sujet de laquelle le barde Taliesin prophétisa :

« Leurs dieux, ils prieront,
Leur langue, ils garderont,
Leur pays, ils perdront,
Sauf la sauvage Walia. »

L'histoire de Lludd et de Llevellys

Ce conte est en rapport avec le précédent dans la section intitulée Histoire Romantique Britannique. Il raconte comment Llud, fils de Beli, et son frère Llevellys régnaient respectivement sur la Grande-Bretagne et sur la France, et comment Llud demanda l'aide de son frère pour se débarrasser des trois plaies qui harassaient le pays. Ces trois plaies étaient, tout d'abord, la présence d'un peuple démoniaque appelé les Coraniens ; ensuite, un effroyable hurlement qui se faisait entendre dans chaque foyer en Grande-Bretagne tous les premiers soirs du mois de mai, et qui effrayait les gens au delà de toute mesure ; et enfin, la disparition inexplicable chaque nuit de toutes les provisions de la cour du roi, si bien que tout ce qui n'était pas consommé par la maisonnée ne pouvait être retrouvé le matin suivant. Llud et Llevellys discutaient de ces problèmes à travers un tuyau en airain, car les Coraniens pouvaient entendre tout ce qui était dit si le vent s'en emparait — une propriété attribuée également à Math, fils de Mathonwy. Llevellys anéantit les Coraniens en donnant à Llud des insectes venimeux qui devaient être éparpillés au-dessus de la foule lors d'un rassemblement. Les insectes avaient alors tué les Coraniens, mais pas le peuple briton qui avait été immunisé. Llevellys expliqua que le hurlement provenait de deux dragons qui se combattaient une fois par an. Ils furent tués grâce à de l'hydromel empoisonné. Celui-ci

avait été placé dans une fosse creusée en plein milieu de la Grande-Bretagne, centre qui fut mesuré et défini comme étant à Oxford. Quant aux provisions, dit Llevelys, elles étaient emportées par un sorcier gigantesque que Llud surveilla de la façon qu'on lui avait prescrite. Il en triompha après l'avoir combattu et en fit un fidèle vassal par la suite. Ce fut ainsi que Lludd et Llevelys libérèrent l'île de ses trois plaies.

Les contes d'Arthur

Nous arrivons ensuite aux cinq contes arthuriens dont l'un, le conte de Kilhwch et d'Olwen, est la seule légende arthurienne authentique de la littérature galloise qui nous soit parvenue. Les autres contes, comme nous l'avons vu, sont plus ou moins des reflets de la littérature arthurienne qui fut développée par les auteurs étrangers sur le Continent.

Kilhwch et Olwen

Kilhwch était le fils de Kilydd et de son épouse Goleuddydd, et on dit qu'il était cousin avec Arthur. Sa mère étant morte, Kilydd prit une autre épouse qui, étant jalouse de son beau-fils, lui imposa une quête qui promettait d'être longue et dangereuse. « J'affirme », dit-elle, « que cela est ton destin » — les Gaéliques auraient dit *geis* — « de ne pas trouver d'épouse autre qu'Olwen, fille de Yspaddaden Penkawr²⁵³. » Kilhwch rougit en entendant ce nom et « l'amour pour la jeune fille se diffusa de lui-même dans tout son être. » Suivant les conseils de son père, il se rendit à la cour d'Arthur pour apprendre comment il pourrait la trouver et la séduire.

Un passage brillant décrit alors le jeune homme, au summum de sa beauté, montant un noble cheval harnaché d'or, accompagné par deux chiens loup tachetés au poitrail blanc qui avaient des colliers sertis de rubis, voyageant vers la cour du roi Arthur. « Les brins d'herbe ne se courbaient pas sous lui tant le pas de son coursier était léger. »

Kilhwch à la cour d'Arthur

Après quelques difficultés avec le garde des portes et avec Kai, le sénéchal d'Arthur, qui ne souhaitait pas faire entrer le garçon tant que la suite était assise

²⁵³ « Aubépine, Roi des Géants ».

à table, Kilhwch fut amené devant le roi. Il donna son nom et exprima son désir : « Je souhaite une faveur de toi », dit-il, « ainsi que de tes guerriers. » Il énuméra alors une immense liste de personnages et de détails mythologiques — Bedwyr, Gwyn ap Nudd, Kai, Manawyddan²⁵⁴, Geraint, et bien d'autres encore, y compris « Morvran, fils de Tegid, que personne n'attaquait lors des batailles en raison de sa laideur ; tous pensaient qu'il était un démon », et « Sandde Bryd l'Ange, que personne ne blessa avec sa lance au cours de la bataille de Camlan en raison de sa beauté ; tous pensaient qu'il était un ange en mission. »

La liste s'allongea avec un très grand nombre de noms et comportait de nombreuses femmes comme, par exemple, « Creiddylad la fille de Llud à la Main d'Argent — elle était la plus belle jeune fille des trois îles du Puissant. Gwythyr, le fils de Greidawi, et Gwyn, le fils de Nudd, se battaient à mort pour elle chaque premier jour de mai », ainsi que les deux Iseult et la reine d'Arthur, Gwenhwyvar. « À tous ceux-ci, Kilhwch, fils de Kilydd, demanda de l'aide. »

Cependant, Arthur n'avait jamais entendu parler d'Olwen ni de sa parenté. Il promit de la rechercher, mais après une année on ne trouva aucun signe d'elle. Kilhwch déclara qu'il quitterait Arthur et s'en irait empli de honte. Kai et Bedwyr, avec Kynddelig en tant que guide, furent alors mandés pour continuer la quête.

Les serviteurs d'Arthur

Ces personnages sont très différents de ceux qui sont appelés par les mêmes noms dans les œuvres de Malory et de Tennyson. Kai, dit-on, pouvait rester neuf jours sous l'eau. Il pouvait à volonté devenir aussi grand qu'un arbre. Sa constitution physique était si chaude que rien de ce qu'il portait ne pouvait être mouillé par la pluie la plus forte. « Kai était très subtil. » Comme pour Bedwyr — que l'on retrouve ultérieurement sous le nom de Sir Bedivere — on nous dit que personne ne l'égalait en rapidité et, bien que manchot, il était un défi pour trois guerriers à la fois sur le champ de bataille ; sa lance faisait une blessure égale à celle de neuf lances. Aux côtés de ces trois personnages, Gwrhyr, qui connaissait toutes les langues, se joignit aussi à la quête, ainsi que Gwalchmai, fils de Gwyar, la sœur d'Arthur, et que Menw, qui pouvait rendre le groupe invisible grâce à ses sortilèges.

²⁵⁴ Les dieux appartenant à la famille de Don sont ainsi perçus comme étant des serviteurs d'Arthur qui, dans cette histoire, est bien évidemment le dieu Artaius.

Custennin

Le groupe voyagea et arriva finalement près d'un grand château devant lequel se trouvait un troupeau de moutons, gardé par un berger qui avait à ses côtés un dogue aussi grand qu'un cheval. Le souffle de ce berger, nous dit-on, pouvait enflammer un arbre. « Il ne manquait aucune occasion de nuire ou de faire du mal. » Il accueillit néanmoins le groupe chaleureusement et leur dit qu'il était Custennin, le frère d'Yspaddaden dont le château se trouvait devant eux, puis il les emmena chez lui auprès de son épouse. Celle-ci se trouva être l'une des sœurs de Goleuddydd, la mère de Kilhwch, et elle se réjouit de voir son neveu mais fut chagrinée à la pensée qu'il était venu pour chercher Olwen, « car personne n'était jamais revenu vivant de cette quête. » Ils découvrirent que Custennin et sa famille avaient souffert énormément d'Yspaddaden : tous leurs fils, sauf un, avaient été tués, car Yspaddaden enviait la part de patrimoine de son frère. Ils se joignirent alors aux héros dans leur quête.

Olwen à l'Empreinte Blanche

Le jour suivant, Olwen vint à la maison du berger comme à son habitude, car elle avait coutume d'y laver ses cheveux chaque samedi, et à chaque fois qu'elle le faisait, elle laissait toutes ses bagues dans la bassine et ne venait jamais les rechercher. Elle est décrite dans l'un de ces passages imagés où la passion celte pour la beauté a su trouver une expression si exquise.

« La jeune fille était vêtue d'une robe en soie couleur de flammes, et autour de son cou était un collier d'or rougeoyant sur lequel étaient des émeraudes et des rubis précieux. Ses cheveux étaient plus blonds que la fleur du genêt et sa peau plus blanche que l'écume des vagues. Ses mains et ses doigts étaient plus clairs que les fleurs d'anémones s'épanouissant au milieu de la bruine exhalée par une fontaine dans un pré. L'œil du faucon dressé et le regard de l'aigle n'étaient pas aussi brillants que les siens.

« Sa poitrine était plus blanche que le poitrail du cygne blanc, ses joues encore plus rouges que les plus rouges des roses. Qui la contemplait était empli d'amour pour elle. Quatre trèfles blancs jaillissaient partout où elle marchait. Et c'est pourquoi on l'appelait Olwen²⁵⁵. »

²⁵⁵ « Celle à l'Empreinte Blanche ».

Kilhwch et Olwen conversèrent ensemble et s'aimèrent. Elle le supplia d'aller demander sa main à son père et de ne rien lui refuser, quoiqu'il puisse demander. Elle avait fait vœu de ne pas se marier contre sa volonté, car la vie de son père s'éteindrait au moment de son mariage.

Yspaddaden

Le jour suivant, la petite troupe alla au château pour voir Yspaddaden. Il les mit dehors sous différents prétextes et alors qu'ils partaient, il leur lança une fléchette empoisonnée. Bedwyr l'attrapa et la renvoya, blessant Yspaddaden au genou, et celui-ci jura contre Bedwyr avec un langage à la vigueur extraordinaire; les mots semblèrent crépiter et être crachés comme des flammes. Ceci se produisit trois fois, et Yspaddaden expliqua finalement ce qui devait être fait pour gagner Olwen.

Les épreuves de Kilhwch

Yspaddaden énuméra une longue liste de tâches. Une grande colline devait être labourée, ensemencée, et moissonnée en une journée; seul Amathon, fils de Don, pouvait le faire, mais il ne le ferait pas. Govannon, le forgeron, devait conduire le soc de charrue sur chaque versant, mais il ne le ferait pas. Les deux bœufs de Gwlwlyd devaient tirer la charrue, mais celui-ci ne les prêterait pas. Du miel neuf fois plus doux que celui des abeilles devait être rapporté pour le banquet des noces. Un chaudron magique, un panier magique duquel provenait toute viande que l'on souhaitait, une corne magique, l'épée de Gwrnach le Géant, tout ceci devait être rapporté; et de nombreuses autres choses difficiles, quelque quarante en tout, avant que Kilhwch puisse prétendre à ce qu'Olwen soit sienne. La plus difficile des quêtes fut celle consistant à obtenir le peigne et les ciseaux qui étaient entre les deux oreilles de Twrch Trwyth, un roi transformé en un monstrueux sanglier. Pour chasser ce sanglier, un certain nombre d'autres quêtes devaient être accomplies; le chiot de Greid, fils d'Eri, devait être gagné, et il fallait une certaine laisse pour le tenir, un certain collier pour la laisse, une certaine chaîne pour le collier, et Mabon, fils de Modron, comme chasseur, le cheval de Gweddw pour transporter Mabon, et l'aide de Gwyn, fils de Nudd, «que Dieu plaça au dessus du nid des démons d'Annwn... il n'acceptera jamais», et ainsi de suite jusqu'à un point qui fait ressembler la célèbre quête des fils de Turenn à une simple bagatelle en comparaison.

« Vous rencontrerez des difficultés et connaîtrez des nuits sans dormir en cher-

chant ceci²⁵⁶, et si vous ne les obtenez pas, vous n'aurez pas ma fille non plus.» Kilhwch eut une seule réponse à chaque demande: «il me sera facile d'accomplir ceci, bien que tu puisses penser que cela ne sera pas facile. Je gagnerai ta fille et tu perdras la vie.»

Ils se mirent alors en route pour accomplir les tâches. Ils rencontrèrent en chemin Gwrnach le Géant dont Kai, prétendant être un lustreur d'épée, obtint l'épée grâce à un stratagème. Retournant à la cour d'Arthur et disant au roi ce qu'ils avaient à faire, celui-ci promit de les aider. Le premier des prodiges qu'ils accomplirent fut la découverte et la libération de Mabon, fils de Modron, «qui avait été enlevé à sa mère lorsqu'il était âgé de trois nuits, personne ne sachant où il se trouvait ni s'il était vivant ou mort.» Gwrhyr se renseigna à son sujet auprès du merle de Cilgwri, qui était si vieux que l'enclume de forgeron sur laquelle il avait coutume de picorer avait été usée jusqu'à atteindre la taille d'une noix, mais il n'avait jamais entendu parler de Mabon. Il les emmena toutefois auprès d'un animal encore plus âgé, le cerf de Redynvre, et ainsi de suite jusqu'au hibou de Cwm Cawlwyd, puis l'aigle de Gwern Abwy, et enfin le saumon de Llyn Llyw, le plus vieux des êtres vivants. Ils trouvèrent finalement Mabon emprisonné dans le donjon en pierre de Gloucester, ils le libérèrent avec l'aide d'Arthur et la deuxième épreuve fut ainsi accomplie. D'une façon ou d'une autre, grâce au stratagème, à la bravoure ou à la magie, chaque tâche fut accomplie, y compris la dernière et plus périlleuse de toutes, celle consistant à obtenir «le sang de la sorcière noire Orddu, fille de la sorcière blanche Orwen, demeurant à Penn Nart Govid dans les confins de l'Enfer.» Le combat qui s'y déroula fut très similaire à celui de Finn dans la caverne de Keshcorran. Arthur coupa finalement la vieille sorcière en deux et Kaw, du Nord de la Grande-Bretagne, prit son sang.

Ils se mirent à nouveau en route vers le château d'Yspaddaden où celui-ci reconnut sa défaite. Goreu, fils de Custennin, trancha sa tête et le soir même, Olwen devint l'heureuse épouse de Kilhwch. Les guerriers d'Arthur se dispersèrent ensuite, chacun retournant dans son propre pays.

Le rêve de Rhonabwy

Rhonabwy était un homme d'armes aux ordres de Madawc, fils de Maredudd. Son frère, Iorwerth, s'était rebellé contre ce dernier; Rhonabwy vint alors avec les troupes de Madawc pour le défaire. Se réfugiant avec quelques compagnons dans une petite hutte afin de se reposer pour la nuit, il s'allongea près du feu et s'en-

²⁵⁶ La récompense, à savoir la fiancée.

dormit sur une peau de veau à la couleur jaune, tandis que ses amis s'étendaient sur des couches crasseuses faites de paille et de brindilles. Sur la peau de veau, il eut un rêve merveilleux. Il vit devant lui la cour et le camp d'Arthur²⁵⁷ alors que celui-ci se rendait vers le Mont Badon pour livrer sa grande bataille contre les païens. Un personnage nommé Iddawc le guida auprès du roi qui sourit à Rhonabwy et à ses amis. Il demanda : « Iddwac, où as-tu trouvé ces petits hommes ? » « Seigneur, je les ai trouvés là-bas sur la route. » « Cela me fait pitié, » dit Arthur, « que des hommes d'une telle stature puissent avoir l'île sous leur garde, après les hommes qui l'ont gardée autrefois. » L'attention de Rhonabwy était accaparée par une pierre de la bague du roi. « L'une des propriétés de cette pierre est de te permettre de te rappeler ce que tu vois ici ce soir, et si tu n'avais pas vu la Pierre, tu n'aurais jamais été capable de te rappeler de ceci par la suite. »

Les différents héros et compagnons qui composaient l'armée d'Arthur sont alors minutieusement décrits, avec les couleurs brillantes et les détails délicats tant appréciés par les fabulistes celtes. La principale péripétie qui nous est racontée est une partie d'échecs opposant Arthur et le chevalier Owain, fils d'Urien. Alors que la partie suivait son cours, les chevaliers d'Arthur harcelèrent et dérangèrent les corbeaux d'Owain. Mais Arthur, lorsque Owain se plaignit, dit seulement : « Joue. » Par la suite, les corbeaux eurent le dessus, et ce fut au tour d'Owain de demander au roi de rester attentif à la partie. Alors, Arthur prit les pièces dorées du jeu d'échecs et les réduisit en poussière dans sa main, puis il ordonna à Owain de calmer ses corbeaux, ce qui fut fait, et la paix régna à nouveau. Rhonabwy, dit-on, dormit trois jours et trois nuits sur la peau de veau avant de se réveiller de son rêve merveilleux. Un épilogue nous précise qu'aucun barde ne se devait de connaître ce conte par cœur ou sans l'aide d'un livre, « à cause des différentes couleurs de robes attribuées aux chevaux, ainsi que des nombreuses et merveilleuses couleurs des armes, des équipements, des étoffes précieuses et des pierres aux vertus magiques. » Le « rêve de Rhonabwy » est plutôt une resplendissante vision du passé qu'une histoire au sens habituel du terme.

La dame de la fontaine

Nous avons ici une réplique galloise du conte intitulé « Le chevalier au lion²⁵⁸ » de Chrétien de Troyes. Le personnage principal de ce conte est Owain, fils

²⁵⁷ Il s'agit ici du roi quasi historique, et non de la déité légendaire du conte précédent ou de l'Arthur des romans français de chevalerie.

²⁵⁸ En français dans le texte (NDT).

d'Urien, qui apparaît sous des traits aussi étrangers à l'esprit celtique qu'ils étaient familiers sur le Continent, à savoir ceux du chevalier errant.

L'aventure de Kymon

Dans l'introduction, on nous dit que Kymon, un chevalier de la cour d'Arthur, vécut une étrange et malheureuse aventure. Chevauchant en quête d'acte chevaleresque à accomplir, il arriva devant un magnifique château où il fut accueilli avec hospitalité par vingt et quatre damoiselles, dont « la moins ravissante était plus charmante que Gwenhwyvar, l'épouse d'Arthur, lorsqu'elle apparaissait à la fête de la Nativité ou à la fête de Pâques. » Il y avait avec elles un noble seigneur qui, après avoir restauré Kymon, lui demanda la raison de sa venue. Kymon expliqua qu'il cherchait un adversaire à sa mesure pour l'affronter en combat singulier. Le seigneur du château sourit et lui recommanda de procéder comme suit : il devrait prendre la route au dessus de la vallée et traverser une forêt, puis il arriverait dans une clairière avec un tumulus au milieu. Sur le tertre, il verrait un homme noir à la stature gigantesque, avec un seul pied et un seul œil, portant une formidable massue en fer. Il était le garde forestier de ce bois et aurait des milliers d'animaux sauvages, des cerfs, des serpents et autres bêtes, se nourrissant autour de lui. Il montrerait à Kymon l'objectif de sa quête.

Kymon suivit les instructions et l'homme noir lui indiqua un endroit où il pourrait trouver une fontaine sous un grand arbre ; il y aurait à côté un bol en argent sur une dalle de marbre. Kymon devrait prendre le bol, le remplir d'eau et jeter celle-ci sur la dalle. Par la suite, une terrifiante tempête de grêle accompagnée du tonnerre se déclencherait — alors, elle s'interromprait pour laisser place à la musique ravissante du chant des oiseaux — et enfin, un chevalier apparaîtrait dans une armure noire, montant un cheval aussi noir que le charbon, avec une banderole noire sur sa lance. « Et si tu ne trouves pas d'ennuis dans cette aventure, tu devras les chercher durant le reste de ta vie. »

Le caractère du roman gallois

Arrêtons-nous ici un instant pour montrer à quel point nous sommes clairement dans le style du roman médiéval, et éloigné de celui de la mythologie celtique. Peut-être que le « Pays de Jeunesse » celtique a vaguement inspiré ces régions de beauté et de mystère dans lesquelles les chevaliers arthuriens chevauchent en quête d'aventure. Mais le scénario, les motivations et les péripéties sont entièrement différents. Ceux-ci sont vraiment magnifiques — ils sont nimbés par la

lumière magique du roman. Les couleurs vivent et luisent, les forêts murmurent à nos oreilles, le souffle du printemps de notre monde moderne nous entoure tandis que nous suivons le chevalier solitaire sur les pistes herbeuses dans un monde inconnu, fait de périls et de ravissements. Alors que pour certains aspects les contes continentaux sont plus relevés, plus réfléchis et plus profonds que les contes gallois, ils ne possèdent pas leurs exquis descriptions artistiques avec lesquelles l'aspect extérieur des choses est rendu, l'atmosphère enchanteuse maintenue, et le lecteur emmené avec un intérêt toujours plus croissant d'un point à l'autre du déroulement du conte. Certes, les contes gallois restent un peu en arrière pour ce qui est de l'esprit noble et chevaleresque qui transparaît dans les contes du Continent. Une aussi belle école pour forger le caractère et les manières se retrouve à peine dans la littérature. Comme il est étrange que ce trésor inestimable soit resté inconnu pendant plusieurs siècles dans notre pays! Et comme doit être profonde notre gratitude envers les bardes inconnus qui les créèrent par leur pensée, et envers la main noble et inspirée qui en fit, la première, cadeau au monde de langue anglaise!

La défaite de Kymon

Mais reprenons notre récit. Kymon fit ce qu'on lui avait conseillé, le Chevalier Noir apparut, ils mirent leur lance en position et chargèrent. Kymon fut projeté au sol, alors que son ennemi, ne lui accordant même pas un regard, passa le manche de sa lance dans les rênes du cheval de Kymon et l'emmena par où il était venu. Kymon rentra à pied au château où personne ne lui demanda comment cela s'était passé, mais ils lui donnèrent un nouveau cheval, « un palefroi à la robe sombre et avec un naseau aussi rouge que l'écarlate ». Il le monta et rentra à Caerleon.

Owain et le Chevalier Noir

Owain fut bien évidemment enflammé par le récit de Kymon et, dès l'aube du matin suivant, il se mit en route en quête de la même aventure. Tout se déroula comme cela s'était passé pour Kymon, mais Owain blessa le Chevalier Noir si gravement que celui-ci fit faire demi-tour à son cheval et s'enfuit. Owain le poursuivit avec fougue et ils arrivèrent devant un « grand château resplendissant ». Ils traversèrent le pont-levis et la herse extérieure tomba au moment où le chevalier passait. Mais Owain était si près de celui-ci que la herse tomba derrière lui, coupant son cheval en deux juste derrière sa selle. Il resta prisonnier entre la

grille extérieure du pont-levis et la grille intérieure donnant sur le château. Alors qu'il se trouvait dans cette situation délicate, une jeune fille s'approcha de lui et lui donna un anneau. Elle lui dit que lorsqu'il le porterait en inversant la pierre et en la serrant dans sa main, il deviendrait invisible et ainsi, quand les serviteurs du seigneur du château viendraient le voir, il pourrait leur échapper et suivre la jeune fille.

Elle avait fait cela en sachant apparemment qui il était, « car comme ami tu es le plus sincère, et comme amant tu es le plus dévoué. » Owain fit comme on le lui avait conseillé et la jeune fille le cacha. Pendant la nuit, une grande lamentation se fit entendre dans le château — le seigneur était mort à cause de la blessure qu'Owain lui avait infligée. Peu de temps après, Owain aperçu la maîtresse du château, et l'amour qu'il ressentit pour elle s'empara de tout son être. Luned, la jeune fille qui l'avait secouru, la séduisit pour lui. Il devint son époux et le seigneur du Château de la Fontaine, ainsi que celui de toutes les terres du Chevalier Noir. Il défendit alors la fontaine avec sa lance et son épée comme son prédécesseur l'avait fait. Il exigeait de ses adversaires défaits le paiement d'une rançon, une somme très importante, qu'il distribuait ensuite parmi ses barons et ses chevaliers. Il vécut ainsi pendant trois ans.

À la recherche d'Owain

Après cette période, Arthur, accompagné de son neveu Gwalchmai et avec Kymon comme guide, prit la tête d'une troupe pour rechercher des signes d'Owain. Ils arrivèrent à la fontaine et y rencontrèrent Owain qui ne les reconnut pas, car leurs heaumes étaient abaissés. Kai fut le premier à être défait. Gwalchmai et Owain se battirent ensuite et, après quelques instants, Gwalchmai perdit son heaume. Owain dit alors : « Mon seigneur Gwalchmai, je ne t'avais pas reconnu ; prends mon épée et mon bras. » Gwalchmai répondit, « Toi, Owain, est le vainqueur ; prends mon épée. » Arthur mit courtoisement un terme au conflit en prenant les deux épées, et ils chevauchèrent alors tous ensemble vers le Château de la Fontaine où Owain les accueillit avec grand plaisir. Il retourna ensuite avec Arthur à Caerleon en promettant à sa comtesse qu'il n'y resterait que trois mois, et qu'il reviendrait par la suite.

Owain oublie sa dame

Mais, à la cour d'Arthur, il oublia son amour et son devoir, et y resta pendant trois ans. À la fin de cette période, une noble dame arriva sur un cheval paré

avec de l'or, elle chercha Owain et lui prit l'anneau qui était à sa main. « Ainsi », dit-elle, « sera traité le trompeur, le traître, l'infidèle, le disgracieux et l'imberbe. » Elle fit alors faire demi-tour à son cheval et s'en alla. Owain, submergé par la honte et le remords, s'enfuit du regard des hommes et vécut dans une contrée désolée avec les bêtes sauvages jusqu'à ce que son corps soit éreinté, ses cheveux devenus gris et ses vêtements tombés en lambeaux.

Owain et le lion

Ce fut avec cette triste apparence, proche de la mort à cause des intempéries et de la misère, qu'il fut accueilli par une comtesse, qui était veuve, et par ses suivantes. Il retrouva ses forces grâce à des baumes magiques; et bien qu'elles l'implorèrent de rester avec elles, il reprit la route à la recherche de terres solitaires et désertiques. Il rencontra un lion en train de se battre avec un grand serpent. Owain tua le serpent, le lion le suivit et joua avec lui comme s'il avait été un chien-loup qu'il aurait élevé. Il le nourrissait en attrapant des cerfs dont il cuisinait une partie pour lui-même, donnant le reste à dévorer à son lion, et la bête le protégeait pendant la nuit.

La délivrance de Luned

Owain trouva ensuite une damoiselle emprisonnée dont il entendait les soupirs, bien qu'ils ne puissent se voir l'un l'autre. Étant interrogée, elle lui dit que son nom était Luned — elle était la servante principale d'une comtesse qui avait été quittée par son époux, et elle lui dit: « il était l'ami que j'aimais le plus au monde. » Deux des pages de la comtesse avaient calomnié celui-ci, et parce qu'elle avait pris sa défense, elle avait été condamnée à être brûlée sauf s'il (c'est à dire Owain, fils d'Urien) venait la délivrer avant qu'une année ne se soit écoulée. Et l'année se terminait le lendemain. Le jour suivant, Owain rencontra les deux jeunes pages qui conduisaient Luned au lieu d'exécution et les combattit. Il gagna grâce à l'aide du lion, il secourut Luned et rentra au Château de la Fontaine où il se réconcilia avec son amour. Il l'emmena avec lui à la cour d'Arthur et elle y fut son épouse aussi longtemps qu'elle vécut. Le conte s'achève avec une aventure dans laquelle, toujours aidé par le lion, il vainquit un géant noir et délivra vingt et quatre nobles dames. Le géant promit d'abandonner ses mauvaises manières et de tenir une auberge pour les visiteurs de passage aussi longtemps qu'il vivrait.

Après ceci, Owain demeura à la cour d'Arthur, grandement aimé, comme chef de la maison du roi, jusqu'au jour où il partit avec ses suivants; ceux-ci

étaient une armée de trois cents corbeaux que Kenverchyn²⁵⁹ lui avait laissée. Et quel que fût le lieu où Owain se rendait avec eux, il était toujours victorieux. Ainsi se termine le conte de la Dame de la Fontaine.

Le conte d'Enid et de Geraint

Dans ce conte, qui semble être inspiré par le *Erec et Enide* de Chrétien de Troyes, l'intérêt majeur n'est ni mythologique, ni aventureux, mais sentimental. Comment Geraint trouva et séduisit la fille d'un grand seigneur connaissant de mauvais jours; comment il jouta pour elle avec Edeyrn, fils de Nudd — une déité cymrique transformée en « Chevalier de l'Épervier »; comment, enivré par son amour pour elle, il grandit sans se soucier de sa renommée et de son devoir; comment il comprit mal les mots qu'elle lui murmura alors qu'elle pensait qu'il dormait, et comment il douta de sa loyauté; comment, dépit, il la traita; et dans une épreuve ô combien amère! elle prouva son amour et sa loyauté — toutes ces choses sont devenues si familières aux lecteurs anglais, grâce à l'ouvrage de Tennyson intitulé *Enid*, qu'elles n'ont pas besoin d'être décrites ici. Tennyson, dans ce cas, a suivi l'histoire originale de très près.

Les légendes du Graal: le conte de Peredur

Le conte de Peredur est une histoire très intéressante et de grande importance, car elle concerne l'origine de la légende du Graal. Peredur correspond au Perceval de Chrétien de Troyes, à qui nous devons le plus ancien poème existant relatif au Graal; mais cet auteur laissa son histoire du Graal inachevée, et nous n'avons jamais pu apprendre de lui ce qu'était exactement le Graal, ou ce qui lui donnait son importance. Lorsque nous cherchons un indice auprès de *Peredur*, qui représente indubitablement une forme plus ancienne de la légende, nous nous retrouvons déconcertés. Car *Peredur* peut être décrit comme étant l'histoire du Graal sans le Graal²⁶⁰. Les étranges personnages, objets et péripéties qui forment le cadre habituel pour l'entrée en scène de ce trésor mystique sont tous présents;

²⁵⁹ Il n'est fait nulle part ailleurs mention de ce Kenverchyn ou de comment Owain obtint son armée de corbeaux, fait qui apparaît également dans « le rêve de Rhonabwy ». Nous avons ici de toute évidence un vestige de mythologie antique incrusté dans une œuvre plus moderne.

²⁶⁰ Tel le conte breton de « Peronnik le Fou », traduit par Émile Souvestre dans la revue *Le Foyer Breton*. La syllabe *Per*, qui apparaît dans toutes les formes du nom du héros, signifie en gallois et en cornouaillais un « bol » ou un « récipient » (*coire* en irlandais). Aucune dérivation satisfaisante n'a toujours pas été trouvée pour la dernière partie du nom.

nous baignons dans l'atmosphère précise du Château du Graal ; mais il n'y a pas un mot à propos du Graal lui-même. L'histoire se préoccupe simplement de la vengeance entreprise par le héros après le meurtre d'un de ses parents, et c'est uniquement dans ce but que les mystères du Château des Merveilles lui sont dévoilés.

Nous apprenons au tout début du conte que Peredur occupait une position importante, car il était un septième fils. Être un septième fils, dans ce monde mystique et romanesque, équivalait à être distingué par le destin lors de grandes et étranges aventures. Son père, Evrawc, un comte du nord, et six de ses frères étaient tombés au combat. De fait, la mère de Peredur, craignant un destin similaire pour le plus jeune de ses enfants, l'emmena dans une forêt afin de l'éloigner de toute connaissance relative à la chevalerie ou à l'art de la guerre, ainsi que des chevaux de guerre et des armes. Il grandit en ce lieu avec les manières et les connaissances d'un simple villageois, mais il possédait une force et une constitution physiques étonnantes.

Il partit en quête d'aventures

Un jour, il vit trois chevaliers à la lisière d'une forêt. Ils étaient tous de la cour d'Arthur — Gwalchmai, Geneir et Owain. Enchanté par cette vision, il demanda à sa mère qui étaient ces êtres. « Ce sont des anges, mon fils », dit-elle. « Ma foi », dit Peredur, « j'irai avec eux et deviendrai un ange. » Il s'en alla à leur rencontre et apprit bientôt qui ils étaient. Owain lui expliqua courtoisement à se servir d'une selle, d'un bouclier, d'une épée et de tout l'accoutrement relatif à la guerre ; le soir même, Peredur s'empara d'un cheval de trait osseux à la robe pie, il le revêtit d'une selle et d'un harnachement fait de brindilles, et il imita ceux qu'il avait vus. Voyant qu'il s'apprêtait à partir à la recherche d'actions chevaleresques, sa mère lui donna sa bénédiction et diverses recommandations, puis elle lui intima de se rendre à la cour d'Arthur : « Là-bas, il y a les meilleurs, les plus hardis et les plus superbes des hommes. »

Son premier fait d'armes

Peredur enfourcha sa Rossinante, il prit en guise d'armes une poignée de piquets aux pointes acérées et chevaucha vers la cour d'Arthur. Kai, l'intendant, le repoussa de façon rude à cause de son apparence rustique, mais un nain et une naine, qui avaient résidé à la cour pendant un an sans dire un seul mot à personne, s'écrièrent : « Mon bon Peredur, fils d'Evrawc ; que la bénédiction du

ciel soit sur toi, fine fleur des chevaliers et lumière de la chevalerie.» Kai châtia les nains pour avoir brisé le silence en louant quelqu'un de la condition de Peredur. Lorsque ce dernier demanda à être amené devant Arthur, il lui ordonna d'aller d'abord défaire un chevalier étranger qui venait de défier récemment toute la cour en jetant un gobelet de vin au visage de Gwenhwyvar, et que tous craignaient d'affronter. Peredur s'en alla prestement vers le lieu où ce chevalier grossier se pavanait et fanfaronnait en attendant un adversaire. Dans le combat qui s'ensuivit, il transperça son crâne avec l'un de ses piquets pointus et le tua. Owain sortit alors et trouva Peredur traînant l'ennemi tombé. « Que fais-tu ici ? » dit Owain. « Ce manteau de fer, » répondit Peredur, « ne le quittera jamais, quels que soient mes efforts. » Owain lui montra alors comment déboucler l'armure, Peredur la prit avec les armes et le cheval du chevalier, puis il se mit en route à la recherche de nouvelles aventures.

Nous retrouvons ici, décrit de façon claire et limpide, le personnage du *der reine Thor*, le simplet vaillant au cœur pur.

En quittant la cour d'Arthur, Peredur connut plusieurs péripéties dont il triompha facilement, renvoyant les chevaliers battus à Caerlon-sur-Usk avec pour message qu'il les avait défaits pour l'honneur et la cause d'Arthur, mais que lui, Peredur, ne reviendrait jamais à la cour tant qu'il n'aurait pas vengé l'insulte faite par les nains à Kai, qui avait été de fait réprouvé par Arthur et se trouvait grandement chagriné par cela.

Le Château des Merveilles

Nous en arrivons maintenant à ce que le lecteur reconnaîtra immédiatement comme étant l'atmosphère typique de la légende du Graal. Peredur arriva devant un château situé sur les bords d'un lac, où il rencontra un homme vénérable entouré de ses serviteurs qui pêchaient dans le lac. Alors que Peredur approchait, l'homme âgé se leva, il rentra dans le château et Peredur vit ainsi qu'il boitait. Peredur entra et fut accueilli avec hospitalité dans la grande salle. L'homme âgé lui demanda, lorsqu'ils eurent terminé leur repas, s'il savait comment se battre avec une épée et il lui promit de lui apprendre tout le savoir-faire chevaleresque, les us et coutumes de différents pays, ainsi que la courtoisie, la gentillesse, et le noble maintien. Puis il ajouta : « Je suis ton oncle, le frère de ta mère. » Il lui demanda finalement de repartir sur son cheval et de se rappeler, quoiqu'il verrait qui puisse susciter de l'étonnement, de ne jamais demander d'explications si personne n'avait la courtoisie de l'informer. Ceci était une épreuve d'obéissance et de retenue autour de laquelle est axée la suite de l'aventure.

En continuant sa chevauchée, Peredur arriva dans un vaste bois désert, au delà duquel il trouva un grand château, le Château des Merveilles. Il y entra par la porte ouverte et rencontra un homme majestueux et vénérable, assis dans une grande salle et entouré de nombreux pages, qui reçut Peredur avec honneur. Pendant le repas, Peredur s'assit aux côtés du seigneur du château qui lui demanda, lorsqu'ils eurent terminé, s'il savait se battre à l'épée. « Si j'en reçois l'ordre », dit Peredur, « je pense que je le pourrais. » Le seigneur donna alors une épée à Peredur et lui ordonna de trancher un grand filin en fer qui était fiché dans le sol. Peredur s'exécuta et coupa le filin en deux, mais l'épée se brisa en deux. « Mets les deux morceaux l'un contre l'autre », dit le seigneur. Peredur s'exécuta et l'épée, ainsi que le filin, redevinrent à nouveau entiers. Il fit de même une seconde fois et obtint le même résultat. La troisième fois, ni l'épée, ni le fil, ne se réunirent.

« Tu es arrivé », dit le seigneur, « aux deux tiers de ta force. » Il déclara alors qu'il était également l'oncle de Peredur et le frère du seigneur-pêcheur chez qui Peredur avait logé la nuit précédente. Tandis qu'ils discutaient, deux jeunes personnes entrèrent dans la salle en portant une lance d'une très grande taille, à la pointe de laquelle trois filets de sangs gouttaient sur le sol. Lorsqu'elle vit ceci, toute l'assemblée commença à hurler et à se lamenter dans une grande clameur, mais le seigneur ne remarqua rien et n'interrompit pas sa discussion avec Peredur. Deux jeunes femmes entrèrent ensuite en portant un large plateau sur lequel, parmi une profusion de sang, reposait la tête d'un homme. Les cris et les lamentations recommencèrent alors, encore plus forts que la fois précédente. Mais l'assemblée fit finalement silence et Peredur fut conduit à sa chambre. Attentif à l'injonction du seigneur-pêcheur, il n'avait manifesté aucune surprise à la vue de ces prodiges, ni demandé le sens de ceux-ci. Il chevaucha alors à nouveau en quête d'autres aventures, qu'il connut avec une abondance déconcertante, et qui n'ont pas de relation particulière avec le thème principal. Le mystère du château n'est pas révélé avant les dernières lignes de l'histoire. La tête dans le plat en argent était celle du cousin de Peredur. La lance était l'arme avec laquelle il avait été tué et avec laquelle l'oncle de Peredur, le seigneur-pêcheur, avait été également estropié. On avait montré ces choses à Peredur pour l'inciter à se venger de ces méfaits et pour prouver son aptitude au combat. On dit que les « neuf sorcières de Gloucester » avaient été celles qui avaient perpétré ces méfaits sur les parents de Peredur. En apprenant ces faits, Peredur, avec l'aide d'Arthur, attaqua les sorcières qui furent toutes tuées, et la vengeance fut ainsi accomplie.

Le Conte del Graal

Le conte de Chrétien de Troyes appelé le *Conte del Graal* ou *Perceval le Gallois*²⁶¹ initia l'histoire du Graal dans la littérature européenne. Il a été écrit vers l'an 1180 et s'accorde avec l'introduction de *Peredur*. Perceval fut entraîné au savoir-faire chevaleresque par un chevalier âgé nommé Gonemans, qui l'avertit de ne pas trop parler et de ne pas poser de questions. Lorsqu'il arriva au Château des Merveilles, les objets apportés dans la salle étaient une lance dégoulinante de sang, un « graal²⁶² » accompagné de deux chandeliers à doubles branches dont la lumière était amoindrie par la brillance du Graal, ainsi qu'un plateau en argent et une épée qui fut donnée à Perceval. La tête sanguinolente de l'histoire galloise n'apparaît pas et on ne nous dit pas non plus ce qu'était le Graal. Le jour suivant, lorsque Perceval se mit en route sur son cheval, il rencontra une jeune fille qui lui reprocha fortement de ne pas avoir demandé la signification de ce qu'il avait vu : s'il l'avait fait, le roi estropié (qui est ici identique au seigneur du Château des Merveilles) aurait à nouveau retrouvé l'usage de sa jambe. La faute de Perceval — il avait quitté sa mère contre la volonté de cette dernière — aurait été la raison pour laquelle il n'avait pas posé la question qui aurait pu rompre le sortilège. Ceci est une invention grossière, car c'était manifestement la destinée de *Peredur* de prendre les armes et de finir l'aventure du Graal, il ne commit donc aucune faute en faisant ainsi. Dans la suite de l'histoire, Perceval est rejoint par une damoiselle à l'apparence hideuse, qui le maudit pour avoir omis de questionner à propos de la lance et des autres prodiges : s'il l'avait fait, le roi aurait été guéri et aurait régné en paix sur son pays, mais les jeunes filles connaîtraient désormais la honte, les chevaliers seraient tués, et il y aurait des veuves et des orphelins.

Cette conception de l'épisode de la question me semble radicalement différente de celle qui fut adoptée dans la version galloise. Il est typique de *Peredur* qu'il a toujours agi selon ce que lui demandait une autorité légitime. La question était un test d'obéissance et de retenue, et il réussit cette épreuve. Dans la littérature féerique, un personnage est souvent puni pour sa curiosité, mais jamais pour sa discrétion et sa réserve. Le conte gallois préserve ici, je pense, la forme originale de l'histoire. Mais les auteurs français ne comprirent pas l'omission concernant le fait de poser des questions et l'interprétèrent comme une faute de la part du héros. Ils inventèrent ainsi une théorie superficielle et incongrue pour

²⁶¹ En français dans le texte (NDT).

²⁶² En français dans le texte (NDT).

expliquer l'épisode et ses conséquences. Il est cependant étrange de constater que la vision française se fraya un chemin dans les versions ultérieures du conte gallois, et c'est une telle version que nous avons dans le *Mabinogion*. Peredur, vers la fin de l'histoire, rencontre une damoiselle hideuse, dont les traits terrifiants sont décrits avec vigueur, qui lui reproche vertement de ne pas avoir demandé la signification des prodiges vus au château : « Si tu l'avais fait, le roi aurait retrouvé la santé et ses territoires la paix. Alors que dorénavant, il endurera les batailles et les conflits, ses chevaliers périront, les épouses deviendront veuves, les jeunes filles seront sans destin, et tout ceci à cause de toi. » Je considère cette détestable damoiselle comme une interpolation évidente dans le conte gallois, elle vient en droite ligne des pages écrites par Chrétien de Troyes. Le fait qu'elle n'appartienne pas à l'histoire originelle de Peredur semble évident, car, dans ce conte, le seigneur boiteux qui ordonne à Peredur d'éviter de poser des questions est, selon la damoiselle, la même personne qui aurait bénéficié de l'acte de Peredur s'il avait agi autrement. De toute façon, Peredur ne pose jamais de questions et ce sujet ne joue aucun rôle dans la conclusion de l'histoire.

Le conte inachevé de Chrétien nous narre par la suite d'autres aventures de Perceval et de son ami et compagnon d'armes, Gauvain, mais n'explique jamais la signification des objets mystérieux vus au château. Ceux qui poursuivirent son œuvre, dont Gautier fut le premier, nous racontent que le Graal était la Coupe de la Cène et la lance qui avait transpercé le flanc du Christ lors de la Crucifixion ; ce Peredur revint finalement au château, il pose les questions nécessaires et succède à son oncle en tant que seigneur du château et gardien de ses trésors.

Wolfram von Eschenbach

Dans l'histoire telle que nous l'a donnée Wolfram von Eschenbach, qui écrivit vers l'an 1200 — quelque vingt années après Chrétien de Troyes dont il connaissait l'œuvre —, nous nous retrouvons face à une conception nouvelle et unique du Graal. Il dit à propos des chevaliers du Château du Graal :

« Si lebent von einem steine
Des geslähte ist vil reine...
Es heizet *lapsit exillis*,
Der stein ist ouch genannt der Gral²⁶³. »

²⁶³ « Ils sont nourris par une pierre de la plus noble nature... Elle est appelée *lapsit exillis* ; la pierre est aussi appelée le Graal. » Le terme *lapsit exillis* apparaît être une corruption de *lapis ex*

Le Graal fut à l'origine apporté du ciel par des anges et déposé en Anjou comme étant la région la plus apte à la recevoir. Son pouvoir était entretenu par une colombe qui descendait du ciel chaque Vendredi saint, et qui déposait une hostie consacrée sur le Graal. Celui-ci était entreposé dans le château de Munsalväsche²⁶⁴ et gardé par quatre cents chevaliers qui étaient tous, à l'exception de leur roi, voués à la virginité. Le roi pouvait se marier et était bien évidemment, afin de maintenir la succession, encouragé à faire ainsi par le Graal, qui transmettait ses messages à l'humanité par des écrits qui apparaissaient sur lui et qui s'estompaient une fois déchiffrés. À l'époque de Parzival, le roi était Anfortas. Il ne pouvait mourir en présence du Graal mais il souffrait d'une blessure qui, parce qu'il l'avait reçue à cause de l'orgueil terrestre et en recherchant un amour illicite, ne pouvait être guérie par le Graal jusqu'à ce qu'un sauveur prédestiné rompe le sortilège. Ce Parzival l'aurait fait en posant la question : « De quoi souffres-tu, mon oncle ? » La version française fait échouer Perceval à cause de la curiosité ; Wolfram conçoit l'échec comme lié à la sympathie. De toute façon, il échoua et trouva le lendemain le château désert et son cheval qui l'attendait à la grille ; en partant, il fut raillé par des serviteurs qui apparurent aux fenêtres des tours. Après plusieurs aventures, qui sont presque semblables à celles du *Conte del Graal* de Chrétien et de *Peredur*, Parzival, qui avait épousé la jeune Condwirmur, retourna au Château du Graal — que personne ne pouvait atteindre à l'exception de ceux qui étaient prédestinés et choisis par le Graal lui-même — il brisa l'enchantement et régna sur les terres du Graal. Son fils, Lohengrin, devint le Chevalier au Cygne, il partit à l'étranger redresser des torts et, comme tous les chevaliers du Graal, il avait l'interdiction de révéler son nom et son origine au monde extérieur.

Wolfram nous raconte qu'il obtint la matière de son conte d'un poète provençal nommé Kyot ou Guiot — « Kyot, der meister wol bekannt²⁶⁵ » — qui à son tour, mais il s'agit probablement d'une invention romantique, affirmait l'avoir trouvé dans un livre arabe découvert à Tolède et écrit par un païen nommé Flegetanis.

Les successeurs de Chrétien de Troyes

Nous ne pouvons dire ce qu'a pu exactement être le matériel avant Chrétien

celis, « la pierre céleste ».

²⁶⁴ Montsalvat.

²⁶⁵ « Kyot, le célèbre maître ». (NDT)

de Troyes, mais ses différents contemporains et successeurs, notamment Manessier, s'accordent tous sur le caractère chrétien des objets montrés à Perceval dans le château. La question se pose alors, d'où ces objets tiennent-ils ce caractère ? L'histoire galloise, certainement la plus ancienne forme de la légende, montre qu'ils ne l'avaient pas à l'origine. Un indice que l'on trouve dans les prolongements français du *Conte* de Chrétien peut nous mettre sur la voie. Gautier, l'auteur de cette suite, nous parle d'une tentative de la part de Gauvain pour achever la quête du Graal. Il y réussit partiellement, et ce demi-succès eut l'effet de rendre aux terres autour du château, qui étaient désertes et incultes, la fertilité et l'abondance. Ainsi, le Graal, à côté de ses autres caractéristiques, avait le pouvoir d'un talisman qui assurait la croissance, la prospérité et le rajeunissement.

Le Graal, un talisman d'abondance

La caractéristique de la corne d'abondance, symbole et dispensateur d'abondance et de vitalité, est étroitement liée au Graal dans toutes les versions de la légende. Même dans la plus élevée et la plus spirituelle de celles-ci, le *Parzival* de Wolfram von Eschenbach, cette qualité apparaît de façon significative. Un homme malade ou blessé qui le regardait ne pouvait mourir dans la semaine, et ses serviteurs ne pouvaient mourir : « même si quelqu'un le regardait pendant deux cents années, ses cheveux ne devenaient jamais gris ». Les chevaliers du Graal vivaient grâce à lui, apparemment par l'intermédiaire de son pouvoir qui permettait de transformer en nourriture et en boisson le pain qui lui était présenté par des pages. Chaque homme recevait du Graal de la nourriture correspondant à ses désirs, à son *gré*²⁶⁶ — de ce mot, *gré*, *gréable*²⁶⁷, le nom Graal, qui provient à l'origine des versions françaises, est supposé être dérivé²⁶⁸. C'était la satisfaction de tous les désirs. Dans le poème de Wolfram, comme nous l'avons vu, le Graal était, bien que relié à l'Eucharistie, une pierre et non une coupe. Il apparaît ainsi comme un vestige d'une ancienne forme de culte. Il est remarquable qu'une Pierre d'Abondance similaire se présente également dans le *Peredur* gallois, quoique n'étant pas l'une des merveilles du château. Elle était gardée par un serpent noir que Peredur tua, et il donna la pierre à son ami Etlyn.

²⁶⁶ En français dans le texte (NDT).

²⁶⁷ En français dans le texte (NDT).

²⁶⁸ La vraie dérivation provient du bas-latin *cratella*, un petit récipient ou un calice.

Le chaudron d'abondance celte

Le lecteur est maintenant bien renseigné à propos d'un objet qui possède les caractéristiques d'un talisman d'abondance et de rajeunissement dans le mythe celte. Tel le chaudron de Dagda, il arriva en Irlande avec les Danéens depuis leur mystérieux pays féérique. Dans la légende galloise, Bran le Béni l'obtint d'Irlande où ce chaudron retourna comme faisant partie de la dot de Branwen.

Dans un étrange poème mystique composé par Taliesin, il est présenté comme appartenant au butin d'Hadès, ou Annwn, et apporté en ce lieu par Arthur au cours d'une tragique aventure qui n'est narrée nulle part ailleurs. Ce chaudron est décrit par Taliesin comme étant à la forteresse de Pedryvan, le Château aux Quatre Angles de Pwyll; le feu qui le chauffait était attisé par le souffle de neuf jeunes filles, son rebord était cerclé de perles, et il refusait de cuire la nourriture d'un lâche ou d'un parjure²⁶⁹ :

« Ne suis-je pas voué à la renommée, à être entendu en chanson
Au château de Pedryvan, en tournant quatre fois?
Le premier mot du chaudron, quand fut-il dit?
Par le souffle de neuf jeunes filles, il était doucement chauffé.
N'est-ce pas le chaudron d'Annwn? Était-ce son sort?
Un cercle de perles autour de son rebord.
Il ne cuira pas le repas d'un lâche ou d'un parjure.
Une épée étincelante sera levée pour lui,
Et laissée dans la main de Lleminawg.
Et devant la grille d'Uffern,²⁷⁰ la lampe brûlait.
Lorsque nous sommes venus avec Arthur — une quête splendide —
À l'exception de sept, personne ne revint de Caer Vedwyd²⁷¹. »

De façon plus générale, le chaudron représente le Soleil et il apparaît dans les premiers mythes indoeuropéens comme un récipient doré qui répand lumière,

²⁶⁹ Une action restrictive de ce genre est attribuée au Graal par Wolfram. Lorsqu'on le transportait dans la salle, il ne pouvait être soulevé que par une jeune fille pure, et un païen ne pouvait le voir ou bénéficier de ses pouvoirs. La même idée est également fortement présente dans l'histoire narrant l'origine du Graal, écrite par Robert de Borron vers 1210: l'impur et le pêcheur ne pouvaient bénéficier de ses pouvoirs. Toutefois, Borron ne modifia absolument pas la partie concernant Perceval ou la « quête ».

²⁷⁰ Hadès.

²⁷¹ Caer Vedwyd signifie le Château de Revelry. Je cite la version de ce poème fournie par Squire dans sa *Mythologie des Îles Britanniques* où on peut le lire en intégralité.

chaleur et fertilité. La lance est l'arme-éclair du Dieu du Tonnerre, Indra, que l'on retrouve dans la mythologie norvégienne comme le marteau de Thor. La quête de ces objets représente le concept de la restauration par quelque champion divin de l'ordre naturel des saisons, dérangé par quelque perturbation temporaire comme celles qui apportent de nos jours la famine et la désolation en Inde.

Dans le conte gallois *Peredur*, nous avons clairement un aperçu du conte originel celte, mais le Graal n'y apparaît pas. Nous pouvons cependant supposer, grâce à la suite que Gautier donna au poème de Chrétien, qu'un talisman d'abondance figurait dans les premières versions continentales, probablement bretonnes, de la légende. Dans au moins une version — celle à partir de laquelle Wolfram écrivit son *Parzival* — ce talisman était une pierre. Pourtant, de façon plus courante, il aurait été non pas une pierre, mais un chaudron ou une sorte de récipient doté des attributs habituels du chaudron magique du mythe celte. Ce récipient était associé à une lance ruisselante de sang. Voici les éléments à partir desquels quelque chanteur inconnu, dans un éclair d'inspiration, transforma l'ancien conte de vengeance et de rédemption en un roman mystique qui investit subitement le cœur et l'âme de la Chrétienté. Le chaudron magique devint la coupe de l'Eucharistie, la lance fut investie d'une plus formidable faute que celle liée à la mort de la parenté de Peredur²⁷².

La poésie celte, le mysticisme allemand, la chevalerie chrétienne et les idées de magie qui s'accrochent encore aux rudes monuments en pierres d'Europe occidentale — tout ceci s'est combiné pour faire l'histoire du Graal, et pour la doter de l'étrange attirance qui a conduit à sa re-crédation, artiste après artiste, pendant sept cents ans. Et qui, même de nos jours, peut dire que sa course est terminée, et que les tours de Montsalvat se sont évanouies dans la brume dont elles ont jailli ?

Le conte de Taliesin

Seule, parmi les contes du recueil appelé par Lady Charlotte Guest les *Mabinogion*, l'histoire de la naissance et des aventures du barde mythique Taliesin, l'Amergin de la légende cymrique, n'est pas présente dans le manuscrit du quatorzième siècle intitulé *le Livre Rouge d'Hergest*. Elle provient d'un manuscrit du seizième ou du dix-septième siècle, et elle ne semble jamais avoir connu beau-

²⁷² La combinaison des objets du Château du Graal est très significative. Il y avait une épée, une lance et un récipient, ou dans quelques versions, une pierre. Ce sont les trésors magiques apportés par les Danéens en Irlande : une épée, une lance, un chaudron et une pierre.

coup de popularité au Pays de Galles. On y trouve beaucoup de la poésie très obscure attribuée à Taliesin et qui est bien plus ancienne que la prose. De fait, l'objet de ce conte, comme l'a souligné M. Nutt dans son édition du *Mabinogion*, est de fournir un cadre pour rassembler diverses œuvres en vers supposées être l'œuvre de Taliesin, plutôt que de raconter une histoire à propos de ce personnage et de ses actes.

L'histoire de la naissance du héros est la chose la plus intéressante dans le conte. Il y avait, dit-on, «à l'époque d'Arthur de la Table Ronde²⁷³», un homme nommé Tegid Voei de Penllyn, dont l'épouse s'appelait Ceridwen. Ils avaient un fils nommé Avagddu, qui était l'homme le plus disgracieux au monde. Afin de compenser son manque de beauté, sa mère décida d'en faire un sage. Ainsi, selon l'art des livres de Feryllt²⁷⁴, elle eut recours à la grande source celte d'influence magique : le chaudron. Elle commença à faire bouillir un «chaudron d'inspiration et de science pour son fils, afin qu'il puisse être accueilli de façon honorable pour sa connaissance des mystères de l'état futur du monde». Le chaudron ne devait pas cesser de bouillir pendant un an et un jour, et avec seulement trois gouttes de celui-ci, on posséderait la vertu magique du breuvage.

Elle demanda à Gwion Bach, le fils de Gwreang de Lanfair, de remuer le contenu du chaudron, et à un aveugle, nommé Morda, d'entretenir le feu. Elle fit des incantations au dessus et y jeta de temps en temps des herbes magiques comme le prescrivait le livre de Feryllt. Mais un jour, vers la fin de l'année, trois gouttes de la liqueur magique s'échappèrent du chaudron et tombèrent sur le doigt de Gwion. Tel Finn Mac Cumhal lors d'une occasion similaire, il porta son doigt à la bouche, et devint immédiatement doué d'une perspicacité surnaturelle. Il vit qu'il venait d'obtenir ce qui était destiné à Avagddu et également que Ceridwen le tuerait pour cela si elle l'apprenait. Il s'enfuit alors dans son propre pays. Le chaudron, privé des gouttes sacrées, ne contenait désormais plus que du poison dont la puissance fit éclater le récipient, et le breuvage se répandit dans un ruisseau tout près et empoisonna les chevaux de Gwyddno Garanhir qui s'y abreuvaient. Le ruisseau fut appelé le Poison des Chevaux de Gwyddno depuis cet incident.

Ceridwen arriva et constata que son année de travail était perdue. Dans sa colère, elle frappa Morda avec un billot de bois destiné au feu et creva son œil, puis elle se lança à la poursuite de Gwion Batch. Il la vit et se transforma en lièvre.

²⁷³ Il n'y a aucune mention de la Table Ronde dans la légende cymrique avant le quinzième siècle.

²⁷⁴ Virgile, dans son personnage médiéval de magicien.

Elle se changea alors en chien-loup. Il bondit dans la rivière et devint un poisson, et elle le pourchassa sous la forme d'une loutre. Il devint un oiseau et elle un faucon. Il se transforma en un grain de blé et se cacha parmi d'autres grains entreposés pour le battage. Elle devint une poule noire et l'avala. Neuf mois plus tard, elle le mit au monde sous la forme d'un enfant ; elle voulut le tuer, mais ne le put à cause de sa beauté, « alors, elle l'emballota dans un sac en cuir et le jeta dans la mer, à la grâce de Dieu ».

La chance d'Elphin

Gwyddno, dont les chevaux avaient été empoisonnés, avait un barrage destiné à retenir les saumons sur une rive entre Dyvi et Aberystwyth. Son fils Elphin, un garçon nécessaire et malchanceux, repêcha un jour le sac en cuir alors qu'il venait de buter contre le barrage. Ils l'ouvrirent et trouvèrent l'enfant à l'intérieur. « Voyez ce visage resplendissant²⁷⁵ ! » dit Gwyddno. « On l'appellera Taliesin », dit Elphin. Ils rapportèrent l'enfant chez eux en faisant très attention et l'élevèrent comme leur propre fils. C'était Taliesin, maître barde de la Cymrie ; le premier des poèmes qu'il composa fut un lai à la louange d'Elphin qui lui promettait une bonne fortune pour l'avenir. Ce qui se réalisa, car Elphin vit ses richesses et son honneur croître jour après jour, apprécié du roi Arthur et dans les bonnes grâces de celui-ci.

Mais un jour, alors que les hommes louaient Arthur et son règne au delà de toute mesure, Elphin se vanta d'avoir une épouse aussi vertueuse que n'importe qui à la cour d'Arthur, et un barde plus talentueux que tous ceux du roi ; ils le jetèrent alors en prison en attendant de vérifier si ses paroles fanfaronnes recelaient quelque vérité. Alors qu'il était en prison avec une chaîne en argent autour de ses pieds, un messager disgracieux nommé Rhun fut envoyé pour courtoiser l'épouse d'Elphin et rapporter les preuves de la sottise de celle-ci ; on dit que ni les servantes, ni les matrones avec qui Rhun discuta ne dirent du mal à propos de l'épouse d'Elphin.

Taliesin demanda alors à celle-ci de se cacher, et elle donna ses vêtements et ses bijoux à l'une des cuisinières, qui reçut Rhun comme si elle était la maîtresse de maison. Après le dîner, Rhun l'encouragea à boire, elle s'enivra et sombra dans un profond sommeil ; Rhun trancha alors un de ses doigts sur lequel était la bague avec le sceau d'Elphin qu'il avait donné à son épouse peu de temps avant. Rhun rapporta le doigt, l'anneau encore dessus, à la cour d'Arthur.

²⁷⁵ Taliesin.

Le jour suivant, Elphin fut relâché de prison et on lui montra le doigt et l'anneau. Il dit alors : « Avec ta permission, puissant roi, je ne puis dénier l'anneau, mais le doigt sur lequel il se trouve n'a jamais été celui de mon épouse. Car ceci est le petit doigt et la bague s'y ajuste fermement, mais mon épouse pourrait à peine le porter à son pouce. En outre, mon épouse a coutume de soigner ses ongles chaque samedi soir, mais cet ongle n'a pas été soigné depuis un mois. Et troisièmement, la main à qui appartenait ce doigt a pétri une pâte à seigle dans les trois derniers jours, mais ma femme n'a jamais pétri la pâte à seigle depuis qu'elle est devenue mon épouse. »

Le roi se mit alors en colère, car son test avait échoué. Il ordonna qu'Elphin retourne en prison jusqu'à ce qu'il puisse prouver ses affirmations au sujet de son barde.

Taliesin, maître barde de Grande-Bretagne

Taliesin se rendit alors à la cour. Lors d'un jour de fête où les bardes et les ménestrels du roi chantaient et jouaient devant ce dernier, Taliesin, assis tranquillement dans un coin alors qu'ils passaient devant lui, fit la moue avec ses lèvres et joua « Blerwm, blerwm » avec son doigt sur la bouche. Quand les bardes vinrent pour jouer devant le roi — hélas ! — ils étaient ensorcelés et ne purent rien faire d'autre que de s'incliner devant lui et jouer : « Blerwrn, blerwm » avec un doigt sur la bouche. Leur maître, Heinin, dit : « Ô roi, nous ne sommes pas enivrés par le vin, mais sommes muets à cause de l'influence d'un esprit qui est assis dans un coin avec l'apparence d'un enfant. » Taliesin fut donc amené, et ils lui demandèrent qui il était et d'où il venait. Il chanta alors le poème suivant :

« Je suis le premier maître barde d'Elphin,
Et mon pays d'origine est la région des étoiles de l'été ;
Idno et Heinin me nomment Merlin,
Finalement, tous les êtres m'appelleront Taliesin.

« J'étais avec mon Seigneur dans la plus haute sphère,
Avec la chute de Lucifer dans les profondeurs de l'enfer ;
J'ai arboré une bannière avant Alexandre ;
Je connais les noms des étoiles du nord au sud.

« J'étais en Canaé quand Absolom fut tué,
J'étais à la cour de Don avant la naissance de Gwydion.

J'étais au lieu de crucifixion du miséricordieux Fils de Dieu,
J'ai été trois fois dans la prison d'Arianrod.

« J'ai été en Asie avec Noé dans l'arche,
J'ai vu la destruction de Sodome et Gomorrhe.
J'ai été en Inde quand Rome fut bâtie.
Maintenant, je viens ici auprès du reste de Troie²⁷⁶.

« J'ai été avec mon Seigneur dans la crèche de l'âne,
J'ai fortifié Moïse à travers les eaux du Jourdain ;
J'ai été au firmament avec Marie-Madeleine ;
J'ai obtenu la Muse du chaudron de Ceridwen.

« Je serai à la surface de la terre jusqu'au Jugement dernier ;
Et on ne sait si mon corps est de chair ou de poisson.

« Je fus pendant neuf mois
Dans la matrice de la sorcière Ceridwen ;
J'étais à l'origine le petit Gwion,
Et finalement, je suis Taliesin²⁷⁷. »

Alors que Taliesin chantait, une grande tempête de vent se leva et le château trembla sous sa puissance. Le roi ordonna alors qu'Elphin soit amené devant lui, et lorsqu'il arriva, les chaînes s'ouvrirent et tombèrent d'elles-mêmes par la mélodie de la voix et de la harpe de Taliesin, et il fut libre. Taliesin chanta plusieurs autres poèmes concernant les choses du passé et du futur devant le roi et ses seigneurs. Il prédit la venue des Saxons dans le pays, leur oppression de la Cymrie, et il prédit également leur départ quand le moment serait venu.

²⁷⁶ Allusion à l'ascendance imaginaire troyenne des Britons.

²⁷⁷ J'ai quelquefois abrégé ce curieux poème. Le rapport avec l'idée de transmigration, comme dans la légende de Tuan mac Carell, est évidente. La dernière étape de Tuan, on peut le rappeler, était un poisson, et Taliesin fut pris dans un banc de saumon.

CONCLUSION

Nous finissons ainsi cette longue étude sur la littérature légendaire celte. Le matériel est très abondant et il n'est pas possible, bien sûr, dans un ouvrage de cette taille, de faire plus que de définir la trame principale du développement de la littérature légendaire qui a traversé le temps, alors que l'élément mythique et légendaire s'est entièrement estompé et que la libre invention littéraire a pris la place de celui-ci. Cependant, nous l'espérons, le lecteur de ces pages aura acquis une vision générale du sujet qui lui permettra de comprendre la signification des contes qu'il ne nous a pas été possible d'aborder ici, et de les remettre à leur juste place dans l'un ou l'autre des grands cycles de la légende celte. On notera que nous n'avons pas abordé le vaste thème du folklore celte. Le folklore n'a pas été considéré comme tombant dans le champ du présent ouvrage. Le folklore peut parfois représenter une mythologie dégradée et parfois une mythologie en cours d'élaboration. Dans les deux cas, sa caractéristique propre est de provenir et d'appartenir à une classe dont la vie quotidienne est proche de la terre. Les travailleurs, dans les champs et les forêts, rendent compte avec une franchise simple, dans les contes ou dans les sortilèges, de leurs impressions concernant les forces naturelles et surnaturelles qui environnent leurs propres vies. La mythologie, dans le sens propre du mot, apparaît seulement là où l'intellect et l'imagination ont atteint un niveau de développement bien au dessus de celui qui est ordinairement possible à l'esprit paysan — quand les hommes ont commencé à coordonner leurs impressions éparses et ont ressenti le besoin de les façonner dans des créations poétiques englobant des idées universelles. Nous ne prétendons pas, bien sûr, qu'une ligne absolue puisse toujours être tracée entre la mythologie et le folklore; cette distinction me semble cependant être valable, et j'ai essayé de la respecter dans cet ouvrage.

Après les deux chapitres historiques avec lesquels notre étude a commencé, l'objet de ce livre a été d'ordre littéraire plutôt que scientifique. Cependant, je me suis efforcé de donner, quand l'occasion se présentait, les résultats de travaux critiques récents à propos des vestiges des mythes et des légendes celtes, pour qu'ils puissent au moins servir à indiquer au lecteur la nature des problèmes en rapport avec ce matériel. J'espère que ceci a pu ajouter un tant soit peu à la valeur de l'ouvrage aux yeux des étudiants, sans affecter pour autant son intérêt pour le

grand public. De plus, je peux prétendre que ce livre est dans ce sens scientifique car, autant que cela fut possible, il évite toute adaptation de son matériel au goût populaire. Une telle adaptation, lorsqu'elle est faite dans un but artistique avoué, est bien sûr tout à fait légitime ; si cela n'était pas le cas, nous devrions condamner la moitié de la meilleure poésie du monde. Mais ici, l'objet a été de présenter les mythes et les légendes des Celtes telles qu'ils existent actuellement. Les grossièretés n'ont pas été raffinées, les choses douloureuses ou monstrueuses n'ont pas été supprimées, à l'exception de quelques cas où il a été nécessaire de garder à l'esprit que cet ouvrage était destiné à un public plus large que celui des étudiants scientifiques seuls. Le lecteur peut, je pense, se fier au fait qu'il a ici un compte-rendu substantiellement honnête, non idéalisé, du point de vue celte concernant la vie et le monde, à une époque où le Celte avait encore une vie libre, indépendante et naturelle, élaborant ses conceptions dans la langue celte, et ne prenant pas plus des sources étrangères que ce qu'il pouvait assimiler et s'approprier. La littérature légendaire ainsi présentée est la plus ancienne littérature non antique de l'Europe. Ceci seul est suffisant, je pense, pour éveiller notre intérêt. Avec tous les autres éléments qui seraient susceptibles d'attirer notre attention, on pourrait remplir plusieurs pages avec les citations des louanges perspicaces données à cette littérature par des critiques qui ne sont pas toujours de nationalité celte, de Matthew Arnold jusqu'à nos jours. Et maintenant, laissons cette littérature celte parler d'elle-même. Elle nous dirait, je crois, comme Maeldun l'a dit à propos d'une des merveilles qu'il rencontra pendant son voyage au Royaume des Fées : « Ce que nous voyons ici est l'œuvre d'hommes formidables. »

Table des matières

PRÉFACE	4
CHAPITRE I: LES CELTES DANS L'ANTIQUITÉ	
Les premières références	6
Le véritable peuple celte	7
L'Age d'Or des Celtes	9
Alexandre le Grand	10
Le pillage de Rome	11
Noms de lieu celtes en Europe	13
L'art des premiers Celtes	14
Celtes et Germains	16
La chute de l'empire celte	18
La position unique de l'Irlande dans l'histoire	18
Le caractère celte	19
Le récit de César	20
Strabon à propos des Celtes	21
Polybe	23
Diodore	23
Ammien Marcellin	24
Rice Holmes à propos des Gaulois	24
Faiblesse de la politique celte	25
L'État dans l'antiquité	26
La loyauté des Teutons	26
La religion celte	26
La malédiction de Tara	28
Ce que l'Europe doit aux Celtes	29
CHAPITRE II: LA RELIGION DES CELTES	
L'Irlande et la religion celte	31
La religion populaire des Celtes	32
Le peuple mégalithique	32
Dolmens, cromlechs, et tumuli	33
Origine du peuple mégalithique	33
Les Celtes des plaines	34
Les Celtes des montagnes	35
La religion de la magie	37

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

La religion de la magie par Pline	38
Les traces de la magie dans les monuments mégalithiques	39
Chiromancie à Gavrinis	40
Les pierres percées	41
Le culte des pierres	41
Marques en forme de coupes et d'anneaux	42
Le tumulus de New Grange	43
Les gravures symboliques de New Grange	44
Le symbole du bateau à New Grange	45
La symbolique du navire en Égypte	47
Les « Navetas »	48
La symbolique du navire en Babylonie	48
La symbolique des pieds	49
L' <i>ankh</i> sur les gravures mégalithiques	49
La preuve fournie par la langue	50
Conceptions égyptienne et « celte » de l'immortalité	50
La doctrine de la transmigration	52
César à propos de la culture druidique	54
Les sacrifices humains en Gaule	55
Les sacrifices humains en Irlande	55
Les sacrifices humains en Égypte	55
Les noms des déités celtes	56
César à propos des déités celtes	57
Le dieu du monde souterrain	57
Le dieu de la lumière	58
La conception celte de la mort	58
Les cinq facteurs de l'ancienne culture celte	59
Les Celtes d'aujourd'hui	60
La littérature mythique	61
 CHAPITRE III : LES MYTHES DE L'INVASION IRLANDAISE	
La cosmogonie celtique	62
Les Cycles de la légende irlandaise	63
Le Cycle mythologique	63
La venue de Partholon	64
Les Fomoriens	64
La légende de Tuan Mac Carell	65
Les Némédiens	67
La venue des Firbolgs	68
La venue du peuple de Dana	69
Les conceptions populaires et bardiques	70

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

Les trésors des Danéens.....	70
Les Danéens et les Firbolgs	71
La première bataille de Moytura.....	71
L'exil du roi Bres.....	72
La tyrannie des Fomoriens.....	73
La venue de Lug.....	73
La quête des fils de Turenn	77
La seconde bataille de Moytura.....	79
La mort de Balor	79
La harpe de Dagda	79
Noms et caractéristiques des déités danéennes	81
Dagda	81
Angus Og	82
Les lacs de Killarney.....	83
Lug.....	83
Midir le Fier.....	84
Lir et Mananan.....	85
La déesse Dana	85
Morrigan	86
La vague de Cleena.....	86
La déesse Aïné.....	86
Sinend et le Puits du Savoir.....	88
La venue des Milésiens	89
Le poète Amergin	91
Le jugement d'Amergin	92
La défaite des Danéens	93
La signification du mythe danéen.....	94
La signification du mythe milésien	94
Les Enfants de Lir	95
Le conte d'Ethné	98
Christianisme et paganisme en Irlande	100
 CHAPITRE IV: LES PREMIERS ROIS MILÉSIENS	
Les Danéens après la conquête milésienne.....	101
La colonisation de l'Irlande par les Milésiens	102
Tiemmas et Crom Cruach.....	103
L'Ollav Fola	103
Kimbay et la fondation d'Emain Macha.....	104
Laery et Covac.....	105
Les légendes de Maon, fils d'Ailill	106
Le Cycle légendaire de Conary Mor	108

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

Etain au Pays des Fées	108
Eochy et Etain	109
L'histoire d'amour d'Ailill	110
Midir le Fier	111
Le Pays de Jeunesse	111
Le jeu d'échecs	112
Midir et Etain	113
La guerre contre le Pays des Fées	113
Le conte de Conary Mor	114
La loi des « geise »	114
L'adoption par le berger	115
Origines et naissance de Conary	116
Conary le Haut Roi	116
Les geise de Conary	117
Le début de la vengeance	118
L'hostellerie de Da Derga et les Trois Rouges	118
La rencontre des armées	119
Morrigan	120
Conary et sa suite	121
Les champions	122
La mort de Conary	122
La blessure de Mac Cecht	123
« Ton seigneur est-il en vie ? »	123
 CHAPITRE V : CONTES DU CYCLE ULTONIEN	
La malédiction de Macha	125
Conor Mac Nessa	126
La Branche Rouge	127
Naissance de Cuchulain	127
Le molosse de Cullan	128
Cuchulain prend les armes de l'âge d'homme	129
La cour de Cuchulain à Emer	130
Cuchulain au pays de Skatha	131
Cuchulain et Aifa	132
La tragédie de Cuchulain et de Connla	133
Le premier raid de Cuchulain	135
Cuchulain gagne le cœur d'Emer	137
Cuchulain le Champion d'Erin	137
Deirdre et les fils d'Usna	138
La rébellion de Fergus	141
La reine Maev	141

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

Le taureau brun de Cooley	142
L'armée de la reine Maev	143
La malédiction de l'Ulster	144
Voix prophétiques	144
Cuchulain assigne un geis à l'armée.....	145
Le gué de la fourche	145
Le conducteur du char d'Orlam	146
La frénésie meurtrière de Cuchulain.....	147
Le pacte du gué.....	148
Fergus et Cuchulain	148
La capture du taureau brun.....	149
Morrigan	149
Le combat contre Loch.....	150
Lug le Protecteur	150
Le sacrifice de la troupe des enfants.....	151
Le carnage de Murthemne.....	151
Le Clan Calatin	152
Ferdia entre en lice	152
La mort de Ferdia	154
L'éveil de l'Ulster	156
La bataille de Garach	158
Le combat des taureaux.....	159
Cuchulain au Pays des Fées.....	159
Fand, Emer, et Cuchulain	160
La vengeance de Maev.....	161
Cuchulain et Blaid	161
La folie de Cuchulain.....	162
La lavandière du gué.....	163
Le Clan Calatin	163
La mort de Cuchulain	164
La redécouverte du <i>Tain</i>	165
Le char fantôme de Cuchulain.....	171
La mort de Conor Mac Nessa	172
Ket et le sanglier de Mac Dathó	173
La mort de Ket	176
La mort de Maev	176
Fergus Mac Leda et le Petit Peuple.....	177
L'infirmité de Fergus.....	179
La mort de Fergus	179
Signification des noms de lieu irlandais.....	180

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

CHAPITRE VI CONTES DU CYCLE OSSIANIQUE

Les Fianna d'Erin.....	182
Le Cycle ossianique.....	183
Contrastes avec le Cycle ultonien.....	183
La venue de Finn.....	184
Finn et le goblin.....	186
Un lieutenant de Finn : Conan Mac Lia.....	186
Conan Mac Morna.....	187
Dermot O'Dyna.....	188
Keelta Mac Ronan et Oisín.....	189
Oscar.....	189
Geena Mac Luga.....	189
Maximes des Fianna.....	190
Le caractère de Finn.....	191
Les épreuves des Fianna.....	191
Keelta et saint Patrick.....	192
La naissance d'Oisín.....	193
Oisín et Niam.....	196
Le voyage au Pays des Fées.....	197
Le retour d'Oisín.....	198
Le sortilège rompu.....	199
Oisín et saint Patrick.....	200
La caverne enchantée.....	201
La chasse de Slievegallion.....	202
Le Colloque des Anciens.....	204
La rencontre de Keelta et de saint Patrick.....	205
Le puits de Tradaban.....	205
Saint Patrick et la légende irlandaise.....	205
Le <i>Brugh</i> de Slievenamon.....	206
Les trois jeunes guerriers.....	208
La belle géante.....	208
Saint Patrick, Oisín et Keelta.....	209
Les contes de Dermot.....	211
Le sanglier de Ben Bulben.....	211
Comment Dermot devint le Bouton d'Amour.....	212
La chasse de Gilly le Fort.....	212
Dermot et le puits.....	213
À la rescousse du Pays des Fées.....	214
Influences du christianisme sur le développement de la littérature irlandaise.....	215
Les contes de Deirdre et de Grania.....	215
Grania et Dermot.....	216

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

La poursuite.....	217
Dermot et Finn font la paix	218
La vengeance de Finn.....	219
La mort de Dermot.....	220
La fin du conte de Grania	220
Deux courants de légendes sur les Fianna.....	221
La fin des Fianna	221
La bataille de Gowra.....	222
La mort d'Oscar.....	223
La fin de Finn	224
CHAPITRE VII: LE VOYAGE DE MAELDUN	226
L'île de l'assassin	228
L'île des fourmis	229
L'île aux grands oiseaux.....	229
L'île de la bête féroce.....	229
L'île des chevaux géants.....	230
L'île de la porte en pierre	230
L'île aux pommes	230
L'île à la bête prodigieuse	231
L'île aux chevaux mordeurs	231
L'île aux pourceaux féroces.....	231
L'île du petit chat	231
L'île des moutons noirs et des moutons blancs.....	232
L'île du bétail géant.....	232
L'île du moulin	233
L'île des pleureurs noirs.....	233
L'île aux quatre clôtures.....	233
L'île du pont de verre	234
L'île aux oiseaux crieurs.....	234
L'île de l'anachorète.....	235
L'île de la fontaine miraculeuse	235
L'île de la forge	235
La mer de verre transparente.....	235
L'île sous la mer.....	236
L'île de la prophétie.....	236
L'île aux eaux jaillissantes	236
L'île à la colonne d'argent.....	237
L'île au piédestal	237
L'île des femmes	237
L'île des baies rouges.....	239

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

L'île de l'aigle	239
L'île du peuple rieur	240
L'île du rempart flamboyant	240
L'île du moine de Tory.....	241
L'île du faucon.....	242
Le retour au foyer	242
 CHAPITRE VIII : MYTHES ET CONTES CYMRIQUES	
La philosophie bardique.....	244
La saga arthurienne.....	246
Nennius	247
Geoffrey de Monmouth	247
La saga en Bretagne : Marie de France	249
Chrétien de Troyes.....	250
Bleheris.....	251
Conclusion sur l'origine de la saga arthurienne	252
La saga au Pays de Galles	252
Comparaison des légendes gaéliques et cymriques	253
Romans gaéliques et continentaux.....	254
Mythologie gaélique et cymrique : Nudd	255
Llyr et Manawyddan	255
Llew Llaw Gyffes	256
Les maisons de Don et de Llyr.....	257
La maison d'Arthur.....	257
Gwyn ap Nudd.....	257
Myrddin ou Merlin.....	259
Nynniaw et Peibaw.....	260
Le « Mabinogion »	260
Pwyll, Tête d'Hadès	261
Le mariage de Pwyll et de Rhiannon.....	263
La pénitence de Rhiannon.....	265
La découverte de Pryderi	266
Le conte de Bran et de Branwen.....	267
Le chaudron magique	269
La punition de Branwen.....	270
L'invasion de Bran.....	270
Les sacs à farine.....	271
La mort d'Evnisseyen.....	271
La tête prodigieuse	271
Le conte de Pryderi et Manawyddan.....	273
Le conte de Math fils de Mathonwy.....	276

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

Gwydion et le pourceau de Pryderi	277
La mort de Pryderi	277
La pénitence de Gwydion et de Gilvaethwy	277
Les enfants d'Arianrod : Dylan	278
Llew Llaw Gyffes	278
Comment Llew obtint son nom	279
Comment Llew prit les armes	279
La femme-fleur de Llew	280
La trahison envers Llew	280
La guérison de Llew	281
Le rêve de Maxen Wledig	281
L'histoire de Lludd et de Llevelys	282
Les contes d'Arthur	283
Kilhwch et Olwen	283
Kilhwch à la cour d'Arthur	283
Les serviteurs d'Arthur	284
Custennin	285
Olwen à l'Empreinte Blanche	285
Yspaddaden	286
Les épreuves de Kilhwch	286
Le rêve de Rhonabwy	287
La dame de la fontaine	288
L'aventure de Kymon	289
Le caractère du roman gallois	289
La défaite de Kymon	290
Owain et le Chevalier Noir	290
À la recherche d'Owain	291
Owain oublie sa dame	291
Owain et le lion	292
La délivrance de Luned	292
Le conte d'Enid et de Geraint	293
Les légendes du Graal : le conte de Peredur	293
Il partit en quête d'aventures	294
Son premier fait d'armes	294
Le Château des Merveilles	295
Le <i>Conte del Graal</i>	297
Wolfram von Eschenbach	298
Les successeurs de Chrétien de Troyes	299
Le Graal, un talisman d'abondance	300
Le chaudron d'abondance celtique	301
Le conte de Taliesin	302

MYTHES ET LÉGENDES DES CELTES

La chance d'Elphin	304
Taliesin, maître barde de Grande-Bretagne	305
CONCLUSION	307



© Arbre d'Or, Genève, avril 2005
<http://www.arbredor.com>

Illustration de couverture : La pierre sculptée de Boe Island, D.R.
Composition et mise en page : © ATHENA PRODUCTIONS/WR