

## ÉNIGMES MYTHOLOGIQUES DES CELTES

### 1. Mythes et signification.

Interpréter les récits de la mythologie suppose qu'ils ont une signification qui dépasse la littéralité.

Les mythes celtiques, que nous connaissons avant tout par la Celtique insulaire, n'ont pas échappé aux tentatives d'explication. Les textes ne diffèrent pas à cet égard des images monétaires ni des *realia* en général. La description du portrait d'Ogmios par Lucien de Samosate<sup>1</sup> et le commentaire qu'en fait son interlocuteur ne sont-ils pas déjà une interprétation ? Passé le stade de l'édition, de la compréhension linguistique et de la traduction, le caractère énigmatique des récits ne tient pas seulement aux difficultés de la narration ou de la construction (qui est simple et linéaire), ni à l'arrière-plan culturel et social, mais au contenu proprement dit, au scénario et aux images.

Le moins qu'on puisse dire est que la signification des récits celtiques, en dehors de l'impression première, du « climat » général, qu'on a trop souvent évalué suivant les critères de la littérature moderne, n'est pas évidente.

En Grèce et à Rome, la question de la signification des mythes s'est posée très tôt et a vu naître des théories diverses, dont l'évhémérisme. Ces interrogations portaient au fond sur la nature des dieux, et la validité de leurs images. C'est que dans les conceptions du paganisme, les dieux, du point de vue des hommes, se manifestent dans les réalités qu'ils animent. Le discours à leur sujet peut s'affaiblir aussi bien que se renouveler.

Chez les Celtes, il n'en fut sans doute pas autrement. Même si nous n'avons pas connaissance des discussions d'écoles, voire des conflits, qui ont amené la promotion du Dioscure immortel, sous le nom de \**Lugus*, comme sauveur des dieux, ou l'exaltation d'une « Minerve » artisanne, nous constatons le résultat, qui est particulier aux Celtes dans le cadre indo-européen. De même nous pouvons dire que le Dagda irlandais continue le dieu indo-européen du Ciel-diurne, comme garant du beau temps et comme patron des contrats, de l'aspect clair et ordonné de l'univers<sup>2</sup>. Au contraire, nous constatons l'éclatement de l'ancien dieu du Ciel-nocturne : Lors des batailles de Mag Tured, Ogme est pleinement intégré aux dieux Túatha Dé Danann comme un « homme fort », *trenfér*, qui n'a pas d'affinités avec le Ciel-nocturne. Mais ailleurs, dans cette partie de la tradition qui n'a pas d'implications politiques, il reste un magicien, le père des Ogams<sup>3</sup>. Son petit-fils Elcmár est franchement nocturne, et mauvais<sup>4</sup>. Le type initial a été scindé en deux. L'un des acquis de la reconstruction et du comparatisme est de montrer que de tels choix ont été faits, et qu'ils

---

<sup>1</sup> Op. 5, *Héraclès, Avant-Propos, Vulg.* 55, que l'on date de la fin du II<sup>e</sup> siècle (après 175 ou 180). Cette *prolalia* est un commentaire, *ecphasis*, de tableau où l'on reconnaît aussi l'esquisse d'un débat contradictoire. Le voyage de Lucien en Gaule n'est pas daté.

<sup>2</sup> P. Jouët, *L'Aurore celtique*, II.

<sup>3</sup> Comme les runes germaniques furent « enfantées » par Óðinn, l'écriture ogamique est due à Ogme selon une métaphore génétique. Si Ogme n'avait été qu'un dieu de la force et du combat on ne lui aurait pas reconnu cette paternité. La naissance mythique de l'ogam survient pendant la nuit des dieux. Ogme est le seul (... *acht óenfer*) qui puisse encore travailler durant cette période (*Deuxième Bataille de Mag Tured* vn 1, § 36) : Il porte des fagots de bois.

<sup>4</sup> Fils de Delbáeth et petit-fils d'Ogme suivant le *Lebor Gabála* VII, § 368, et considéré par ce texte comme le père de Manannán ; père de Cairbre Crom et grand-père de Sigmall le magicien (*Altram Tige Dá Medar*) sans doute identique à Sigmall Cael, petit-fils de Midir selon *Tochmarc Étaíne* (Midir est alors rapproché d'Elcmár, ce qui s'explique par leurs affinités avec la nuit, et par leur antagonisme). Le nom d'E(a)lcmár s'interprète par *olc / elc* "méchant, envieux" et *már* "grand" (Ch.-J. Guyonvarc'h, *Ogam XXXI* 347-348).

correspondent à des phases de la culture que l'on peut tenter de situer dans le temps. (Leur interprétation n'est pas aléatoire et doit se fonder sur la reconstruction interne, en évitant les anachronismes).

Certains ont pu avancer sérieusement que les récits irlandais n'avaient pas de sens, qu'ils suivaient de « meaningless if picturesque patterns » plus ou moins chargés de *magics*. Des érudits modernes rejoignaient ainsi un Irénée de Lyon ou un Hippolyte de Rome dans l'incompréhension non involontaire de nos mythologies.

Demandons-nous aussi, puisque ces récits, passée la barrière de la langue, sont souvent obscurs pour nous, dans quelle mesure ils l'étaient pour leurs auditeurs. Dans *Suidigud Tellaig Temra*<sup>5</sup>, il est dit que les Irlandais ne se souvenaient plus des raisons du partage de l'Irlande en quatre provinces plus le Centre et qu'ils durent faire appel à Fintan, un sage qui avait traversé les cycles de peuplement de l'île sous diverses formes animales. Ce témoin des anciens âges leur raconta la venue du grand instructeur céleste, Trefhuilngid, qui avait fixé les institutions et donné les arbres sacrés. Un autre récit, *Le Trom-Dám Guaire*, rapporte les exigences extravagantes du poète Senchán auprès du roi Guaire de Connacht<sup>6</sup>. Pour se défaire du poète et de sa suite, le roi en exige la récitation complète de la grande épopée *Táin Bó Cualnge*, ce dont aucun poète n'est capable. Senchán envoie alors son fils Muirgen sur le tombeau du héros Fergus Mac Róig, l'un des héros de la Razzia et compagnon de Cúchulainn. Après les incantations appropriées, Fergus apparaît et récite l'épopée.

Comme nous ne bénéficions pas de cette sorte de secours, nous ne pouvons espérer que des éclairages partiels sur une réalité qui, de toute façon, ne se réduit pas au discours.

En outre, il est certain que le contenu d'une tradition peut perdre de son actualité, se démotiver, subsister sans être bien compris, ou faire l'objet de réinterprétations. L'archaïsme social de la Celtique insulaire et son intérêt jamais démenti pour l'art narratif sont une garantie de conservatisme, mais la date et les circonstances de la transcription nous privent de commentaires explicatifs. Sans compter que l'énigme n'est pas toujours intentionnelle. Elle naît aussi de l'implicite.

## 2. Sources.

Nos sources ont leurs limites : Les *textes classiques*, grecs et latins, forment un ensemble disparate qui a l'avantage d'être contemporain du paganisme celtique. Ils ont retenu des bribes de mythologie ou de rituel que l'on s'efforce de comparer aux faits insulaires. Pour que ce rapprochement soit productif, il convient de tenir compte du traitement particulier que les commentateurs, qui n'étaient pas tous des témoins directs, ont fait subir aux données celtiques. Tel qu'il est, l'ensemble est précieux mais il faut l'utiliser avec discernement<sup>7</sup>. Les

---

<sup>5</sup> Assise ou Fondation du Domaine de Tara. Récit traditionnel irlandais conservé dans le YBL et le *Book of Lismore*. Éd. et trad. R. I. Best, *The Settling of the Manor of Tara*, Ériu IV, 1910, 121-172. Trad fr. Ch.-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* 167.

<sup>6</sup> La *Lourde Compagnie de Guaire*, texte irlandais connu par un manuscrit du XIII<sup>e</sup> siècle. Éd. M. Joynt, Dublin, 1931 (Les mss les plus récents portent le titre *Imthecht na Tromdáime*, cf. Thurneysen, *Die Irische Helden und Königsage* 254).

<sup>7</sup> Principaux recueils : Dom Martin Bouquet, *Scriptores Rerum Gallorum et Francorum*, Paris, 1738-1752, t. I-VIII, continué par les Bénédictins de Saint-Maur (de 1854 à 1804) puis par l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres, t. IX à XXIV ; textes grecs publiés et traduits par E. Cougny et H. Lebègue, *Extraits des auteurs grecs concernant la géographie et l'histoire des Gaules*, Paris, 1878-1892, 6 vol ; J. Zwicker, *Fontes historiae religionis Celticae*, Berlin, 1934 (*Fontes historiae religionum*, V, 1) ; H. d'Arbois de Jubainville, *Cours de littérature celtique*, XII, Paris, 1902 ; Dinan, *Monumenta Historica Celtica*, 1911 ; P.-M. Duval, *La Gaule jusqu'au milieu du Ve siècle*, coll. « Les sources de l'histoire de France », Paris, t. I, 1971, 2 vol.

textes insulaires sont les récits, *scéla*, que l'Irlande médiévale nous a conservés par une longue transmission orale, puis par écrit. On a pris l'habitude d'en classer la matière par cycles : le Cycle mythologique, le Cycle historique ou « des rois », celui d'Ulster ou « de la Branche Rouge » organisé autour du roi Conchobar et du champion Cúchulainn, le Cycle ossianique consacré à Finn et aux guerriers Fianna. Mais le classement traditionnel se fait par thèmes : destruction *togail*, massacre *orgain*, enlèvement de bétail *táin bó*, bataille *cath*, conception *compert*, etc. On connaît aussi des recueils de traditions relatives aux hauts lieux ou *Dindshenchas*, des annales, des glossaires, des poèmes et des traités. Certains aspects de la tradition païenne nous sont ainsi parvenus grâce aux compilateurs qui ont considéré le legs pré-patricien comme un héritage national. Le passage de l'oralité à l'écriture n'a donc pas causé dans l'île la rupture définitive qui avait accompagné la romanisation de la Gaule. On peut estimer que l'ensemble des textes épiques et mythologiques, contenus dans des manuscrits qui ne sont généralement guère plus anciens que le XII<sup>e</sup> siècle mais qui gardent la trace d'états de langue antérieurs, n'a subi au fond aucune altération grave qui le rendrait inutilisable pour l'exégèse.

Les textes brittoniques comportent également des éléments d'une grande antiquité, malencontreusement sous-estimés. Il ne s'agit pas de fragments dépareillés mais d'ensembles cohérents, transmis par un corps professionnel très conservateur, et dont les sources orales se distinguent nettement de la culture et de l'érudition écrites. Tels sont les récits connus sous le nom de « Quatre Branches du Mabinogi » *Pwyll Pendewic Dyuet*, *Branwen fille de Llyr*, *Manawydan fils de Llyr* et *Math fils de Mathonwy*, datables de 1100 environ et recueillis dans deux manuscrits des XIII<sup>e</sup> et XIV<sup>e</sup> siècles, ainsi que les romans arthuriens que l'on y rattache, *Owein*, *Gereint fils d'Erbin*, *Peredur* ; le conte de *Kulhwch et Olwen*, archaïque à maints égards, forme avec le *Mabinogi* le cœur de la tradition brittonique. Bien d'autres textes, annales, poésie des « premiers bardes » ou *Cynfeirdd* Aneirin, Taliesin, Llywarch Hen (mais ces deux derniers ont aussi des doublets para-historiques ou légendaires, notamment Taliesin, prototype du poète initié) ; recueils ultérieurs de poésie ou de prose, se font l'écho de traditions anciennes.

On doit ajouter à ces deux catégories majeures les inscriptions antiques qui nous livrent de nombreux théonymes, les représentations figurées tantôt proches des normes classiques, tantôt révélatrices de tendances autochtones sous le voile du syncrétisme gallo-romain, et des survivances dans l'hagiographie, la littérature médiévale – tout particulièrement la « Matière de Bretagne » –, voire le folklore. Seule toutefois l'étude des textes permet de restituer un ensemble idéologique cohérent. D'autre part, un examen attentif du vocabulaire atteint des notions fondamentales (le « vrai », la « connaissance », etc.).

Ces sources nécessitent une élaboration préalable. Le rapprochement entre récits et *realia* ne mène pas à des identifications mais à la construction de modèles communs, de schémas interprétatifs vraisemblables, et dans certains cas très probables.

### **3. La tradition narrative, religieuse.**

Si foisonnants soient-ils, les textes mythologiques ou épiques sont très cohérents. Ils avaient valeur de références, comme il est de règle dans des sociétés de tradition orale. Ils obéissent à des conventions, suivent un code sémiotique. Car rien dans ces récits ne va de soi, rien n'est proprement « naturel » (ni « culturel »). Bien que le niveau littéral se suffise à lui-même, il obéit à la logique du conte, dont l'intention n'apparaît pas d'emblée. Il s'agit d'un discours codé dont nous n'avons plus la clef. L'énigme participe donc de la tradition. Rappelons que le mot tradition s'applique 1) aux formes (littéraires, juridiques, etc.) dans

lesquelles s'opère la transmission de la culture propre au groupe considéré ; 2) au contenu de cet ensemble narratif, formulaire, conceptuel, procédurier, etc.

#### 4. Les jeux sur le langage.

Pour ce qui est de la forme, certains procédés narratifs étaient volontairement obscurs. Les poètes d'Irlande employaient à l'occasion le *bérta féne* (ou *féni*) langage spécialisé dont le vocabulaire est archaïque ou obscur, la rhétorique très recherchée<sup>8</sup>. Pour le glossaire de Cormac, c'était la "langue des plus anciennes populations de l'Irlande". La *kenning* (pl. *kenningar*) « reconnaissance », mot scandinave généralisé à un procédé de l'art poétique indo-européen, est un substitut binaire donné à un terme de la langue usuelle : le Feu dans l'eau est l'or ; les "chevaux du Fils de Ler" sont les vagues. Métaphore proportionnelle, la *kenning* correspond dans le discours à l'analogie proportionnelle de la morphologie. Le récit de navigation *Immram Brain*<sup>9</sup> en fait usage : Bran fils de Febal s'était embarqué avec trois compagnies de neuf hommes (vingt-sept), chacune conduite par un de ses fils adoptifs, à la recherche de la terre des Fées. Au cours de leur voyage de deux jours et trois nuits ils rencontrent Manannán Mac Lir, roi de la Terre de Promesse, qui se déplace en char sur la mer. Le dieu leur chante les beautés d'Emain et commente les images : « Ce qui est la mer claire pour le bateau à proue... c'est pour moi une agréable plaine ; Bran voit nombre de vagues... Je vois, moi, des fleurs parfaites ; les saumons tachetés... sont des veaux, des agneaux. » Reste à expliquer l'origine de ces équivalences : pourquoi ce pays merveilleux sous les flots ? L'image restera un jeu littéraire ou esthétique tant qu'on n'aura pas étudié l'ensemble du récit et rendu compte de toutes ses occurrences. Le poème gallois *Golychafi gulwyd* du *Livre de Taliesin* (BT 33, 1.34.14)<sup>10</sup> fournit un parallèle brittonique : L'expression métaphorique *Ffynhawn ffrwythlawn* "Fontaine pleine de fruits" désigne l'Autre Monde. L'image traduit une conception, celle du pays des dieux caché par-delà les flots. Cette image celtique prolonge une conception indo-européenne, celle du séjour des *\*deywo-s*, les « diurnes » de l'autre côté de la ténèbre hivernale, qui suit une ancienne cosmologie. Pour aller au fond de l'image, il a fallu passer de la synchronie à la diachronie, à la reconstruction appuyée par le comparatisme. Si nous n'avions pas considéré l'ensemble que forment le dieu, le pays merveilleux, l'obstacle maritime, le voyage des héros, etc., nous en serions restés à une appréhension de surface, qui n'est pas fautive mais qui ne fait pas le sens. Et le dieu Manannán resterait pour nous un personnage vraiment énigmatique (il l'est encore à beaucoup d'égards). Observons qu'en cette occurrence, l'image donne accès à des conceptions qui n'avaient plus cours : on croyait sans doute à un Autre Monde transmarin, mais la cosmologie des cieux tournants avait depuis longtemps fait place à une cosmologie statique. En somme, l'image ne s'émancipe jamais du récit, mais comme une formule poétique elle conserve des informations plus anciennes que le récit dans lequel elle prend place.

Un procédé traditionnel est le *double sens*, Les dieux en usent comme les hommes. Un mensonge peut constituer une vérité par rapport au mythe sous-jacent, mais il tient dans l'art de formuler, car il ne trompe que ceux qui s'y laissent prendre.

Ainsi Lug exige des meurtriers de son père trois pommes couleur d'or ; une peau de porc, une lance, deux chevaux et un char, sept porcs, un petit chien, une broche à rôtir et trois cris sur une colline. Mais ces objets se trouvent dans des contrées presque inaccessibles qui

<sup>8</sup> K. Meyer, *ZCP*, V, 482-494.

<sup>9</sup> *Immram Brain Maic Febail ocus a echtra* : Le Voyage de Bran et son aventure est le plus célèbre des *immrama* irlandais. Sa composition peut dater du début du VIII<sup>e</sup> siècle, la rédaction étant du XI<sup>e</sup> siècle. Éd. et trad. : S. Mac Mathúna, Tübingen, 1985 ; commentaire dans K. Meyer, *The Voyage of Bran* ; voir P. MacCana dans *Ériu*, XXVI, 33-52.

<sup>10</sup> M. Haycock, *BBCS* XVIII / XIX, 55, 59.

représentent l'Autre Monde. Les Fils de Tuireann ne survivront pas à l'aventure<sup>11</sup>.

L'histoire de Cridenbél montre un emploi juridique de l'homologie : Durant le règne du roi avare Bres, que soutiennent les démons Fomoire, les dieux Túatha Dé Danann étaient privés de nourriture et réduits en esclavage. Cette période sombre représente le « mauvais temps », *olc aimser*, fléau suprême. Le mauvais satiriste des Túatha, *Cridenbél* « Cœur-Bouche »<sup>12</sup>, avait « la bouche en-dehors de la poitrine ». Il exigeait du Dagda les trois meilleurs morceaux de sa part de nourriture. Le Dagda tomba malade. Le Mac Óc son fils lui conseilla de placer trois pièces d'or dans les trois morceaux. Le vorace Cridenbél en mourut. Jugé par Bres, le Dagda fit observer qu'il avait bien donné au satiriste « les trois meilleurs morceaux de [sa] part ». On trouva les pièces d'or dans le ventre de Cridenbél et le Dagda eut la vie sauve (2CMT vn 1, § 26) car son assertion n'était pas réfutable. Cette ruse verbale est typique d'une joute verbale ou *contest* à connotations juridiques. Le motif a été modernisé. Suivant la version ancienne, celle de LGE LVI § 25, Cridenbél avale de l'or de la Bann. Le nom de Cridenbél répond à l'essence du personnage : La bouche se ramène à l'organe de la nourriture, qui usurpe le statut central du cœur, impulseur de la vie. La perversion de la fonction poétique est évidente. Cridenbél exige trop de son patron, qui ne peut se dérober. En outre cet « aveugle paresseux » recevait sa nourriture *la nuit*, détail qui renvoie à une physiologie symbolique : La paresse est une forme de l'inertie mentale et physique qui fait écho à la torpeur hivernale. Le Mac Óc « Fils Jeune », encore appelé Óengus, est le jeune soleil fils du Ciel-diurne, qui s'oppose à la nuit par son intelligence (liaison avec la clarté).

Dans un autre récit le Dagda, dieu juriste, aide son fils Óengus à rentrer en possession de la résidence (*síd*, tertre) d'Elcmár, puissance nocturne, et son rival. Selon la version 1 du *Tochmarc Étaíne* il l'a obtenue "pour un jour et une nuit", mais comme "c'est en jours et en nuits que le monde se passe", il y restera pour toujours. Cette ruse verbale s'accompagne d'une procédure gestuelle : Alors que l'amitié doit régner à Samain entre les hommes d'Irlande, Óengus entre armé dans le *Síd* et menace Elcmár. Cette violence est justifiée, car le droit remplace le *faire* par le *dire*. Les mots sont des armes, et la victoire revient au plus fin (principe qui se retrouve à Rome dans la discussion de Jupiter et de Numa<sup>13</sup>). Reste à expliquer la raison de l'homologie du jour et de l'année. Cette opposition a été rapprochée par G. Dumézil de la fable des "hôtes entêtés de Jupiter" lors de l'installation du dieu au Capitole, à l'ouverture d'un nouveau cycle. Le récit transpose dans un conflit de propriété, dans la chicane où les Celtes excellaient autant que les Romains, un principe de succession céleste et universel. Les paysans italiques ou les éleveurs irlandais avaient-ils recours à ce genre de finesses ? C'est bien probable.

## 5. L'imagerie

L'imagerie est l'ensemble des images traditionnelles employées dans le discours. Elles jalonnent l'action, la synthétisent, ou bien s'attachent à un personnage, traduisent une idée, font office de signaux, de jalons. L'interprétation des images est rendue difficile par l'absence de commentaire. Cette situation est aussi celle de l'art celtique (monnaies, ornements, scènes anépigrales). Elles révèlent des conceptions développées par le discours. Loin de tout « symbolisme » a priori, elles tirent leur sens et leur puissance d'une synthèse qui peut être très complexe.

---

<sup>11</sup> *Oidhe Chloinne Tuireann, la Mort tragique des Fils de Tuireann*, récit irlandais édité et traduit par E. O'Curry, *Atlantis* IV, 1863, 158-227 (rééd. *Gaelic Journal* II 33 et 131, 176, 235, 260) ; R. J. O'Duffy, SPIL, vol. 8, Dublin, 1901.

<sup>12</sup> LGE ; il apparaît comme poète, incantateur et généalogiste. *Cridhinbhel* figure dans la seconde version du 2CMT.

<sup>13</sup> Voir G. Dumézil, *RRA*<sup>2</sup> 57.

## 6. Symbolisme ?

Le symbole, du Gr. *symbolon* "signe de reconnaissance par correspondance", est le plus souvent un objet, une image ou un signe qui renvoie, par-delà son interprétation littérale, à une autre réalité, institution, personne, qualité, abstraction, activité, etc., suivant un principe de correspondance métonymique, analogique ou homologique. Le signifié n'est pas explicite. Avant d'appeler symbole un élément narratif ou iconographique, il faut s'assurer de sa fonction, qui peut répondre à une innovation aussi bien qu'à une image traditionnelle héritée, et se garder de toute explication a priori. L'activité symbolique s'exerce dans le cadre d'une tradition cohérente qui donne le sens en ordonnant et fixant les corrélations : "Les symboles, rappellent A. et B. Rees, qu'il s'agisse de mythes, de cérémonies ou d'objets, ne révèlent leur pleine signification qu'à l'intérieur d'une tradition particulière<sup>14</sup>." En outre, tout signe est susceptible de réinterprétations. Il faut donc se garder des interprétations hors contexte (relationnel, spatial, temporel). Dans les études celtiques, le symbolisme a servi, et sert encore, de passe-partout aux commentateurs et dispense de l'étude approfondie des textes. En partant d'une valeur a priori, on fausse le rapport entre l'image et la narration. Or, l'image est synthétique, c'est une information condensée, ce n'est pas un signe à référent unique. Les signes les plus simples sont le produit d'une longue histoire qui les a fait entrer dans le discours. Par exemple l'image du joug est susceptible d'emplois divers : joug brisé de Cúchulainn qui annonce sa mort héroïque ; image de l'année aux deux moitiés ; oiseaux reliés par un joug (dioscures) ; joug du laboureur ; descriptifs toponymiques ; nom de l'« allié », d'où les anthroponymes vieux-bretons en *iou-*. Et quand on tente de comprendre les fonctions narratives de l'eau, on est devant une polysémie de l'image : S'agit-il d'eau courante, stagnante ou gelée ? de l'eau de feu qui guérit, de l'eau bourbeuse qui annonce un mauvais destin ?

Si on ne tient pas compte du contexte, on dit n'importe quoi et on combine des symboles a priori. Les quatre bijoux des Túatha Dé Danann ont ainsi changé de fonction au gré des commentaires, parce qu'on est parti de l'idée qu'il s'agissait d'emblèmes des Trois fonctions sociales. Ce n'est pas ce qui se dégage de l'analyse.

## 7. Mutilations.

Il faut ici dire un mot des images de mutilations car elles ont donné lieu à des fantaisies interprétatives qui font fâcheusement abstraction de toute reconstruction d'ensemble.

Dans certains récits du domaine indo-européen on a voulu reconnaître des « mutilations qualifiantes ». L'image illustrerait une qualification fonctionnelle par une mutilation de l'organe symboliquement correspondant. Le procédé repose sur un paradoxe et une métonymie : Óðinn a sacrifié un de ses yeux pour acquérir une vision supérieure, le dieu du serment Týr une de ses mains pour garantir la survie des dieux<sup>15</sup>. Il y a gage, acquisition et manifestation d'un pouvoir (ce que les commentateurs ne retiennent pas toujours). Cependant, l'explication des images héritées par une sorte d'inversion symbolique, qui relèverait non de la théologie mais de l'allégorie littéraire, est très rarement pertinente. Appliquée systématiquement, elle suffirait à ruiner le sens des textes. Elle n'est jamais un indice suffisant pour caractériser un dieu ou un héros. L'emploi narratif des mutilations n'obéit pas à un principe unique. Beaucoup sont négatives : celle de Núada qui perd un bras à Mag Tured

<sup>14</sup> Celtic Heritage 25. G. Cossack, *Studien zur Symbolgut der Urnenfelder und Hallstattzeit Mitteleuropas*, Berlin, 1954.

<sup>15</sup> G. Dumézil, *Mythe et Épopée I*, pp. 150-151.

est entièrement *disqualifiante* puisqu'elle lui interdit la royauté. D'autres font penser à un rituel. De plus, toute image narrative a une profondeur diachronique qu'il faut explorer, et joue sur plusieurs plans. Núada manchot ou Midir éborgné sont issus d'une ancienne cosmologie indo-européenne : le prototype de Núada est un dieu du Ciel-diurne déclinant, celui d'Óðinn un Ciel-nocturne, celui de Týr (de \**deiwo-*) un "diurne".

Le « Borgne et le Manchot », mytheme identifié par G. Dumézil<sup>16</sup>, réunit deux personnages l'un borgne ou doté d'un seul œil, l'autre privé d'une main, représentant respectivement les aspects magico-religieux (*Varuna*) et les aspects juridiques (*Mitra*) de la Première fonction souveraine. Tels sont, à Rome, Horatius Cocles qui de son œil unique arrête l'armée de Porsenna, et Mucius Scaevola qui laisse brûler sa main pour garantir sa parole et, en Scandinavie, Óðinn qui a échangé un de ses yeux contre la connaissance et le juriste Týr qui aliène une main dans une procédure de serment. (Œil et bras, et les vertus qu'ils représentent, sont plus forts que les pouvoirs de l'ennemi.) Ce n'est pas l'absence d'œil ou de main qui qualifie, c'est la capacité à endurer l'épreuve probatoire. Ce type de récits ne serait-il pas une innovation italo-germanique ?

La procédure compensatoire du membre gagé ne se retrouve pas dans le domaine celtique<sup>17</sup> :

La privation d'une main, ou d'un bras doit être interprétée en fonction du récit où elle prend place. La perte de son bras par le roi des Túatha Dé Danann Núada, lors de la première Bataille de Mag Tured, est une disqualification qui entraîne pour le peuple divin des péripéties dramatiques : Règne du roi avare Bres, réduction en servitude par les Fomoiré. Seule la greffe d'un bras d'argent, qui lui vaut son surnom d'*airgetlám*, puis d'un bras vivant, permet à Núada de remonter sur son trône, non sans avoir cédé momentanément sa place à Lug qui a mobilisé les fonctions souveraines et les artisans pour le salut commun.

Rappelons le schéma de Mag Tured 2 : Le roi *Núada mutilé* est destitué / les *Fomoiré* oppriment les dieux / *Núada est guéri* par les Dioscures-médecins et Lug (dioscure immortalisé) assure la *victoire* aux TDD ; c'est l'alternance Ciel diurne *déclinant* / nuit cosmique / *retour* des diurnes / Crépuscule du *matin*.

On a pourtant discuté pour savoir si Lug et Núada formaient le couple indo-européen du borgne et du manchot. G. Dumézil avait en effet présenté le bras coupé de Núada comme une « mutilation qualifiante » du juridique, similaire à celles du Týr scandinave ou du Mucius Scaevola romain. Rien n'autorise cette interprétation car :

- 1) c'est le Dagda qui est le patron du droit et des contrats,
- 2) le contexte de la mutilation n'est pas juridique,
- 3) la mutilation de Núada n'est pas volontaire,
- 4) il n'en tire aucun bénéfice, ni pour lui-même ni pour les TDD,
- 5) aucun état plus ancien du mythe ne permet de recevoir l'hypothèse.

Aussi les plus récentes réserves de G. Dumézil s'imposent-elles<sup>18</sup>.

Quant à Lug :

1) il ne forme pas un couple fonctionnel autonome avec Núada, bien qu'il le remplace momentanément dans l'exercice du pouvoir,

<sup>16</sup> *Mitra-Varuna*, pp. 163-188, *MÉ I*, pp. 423-428, *Les dieux des Germains*, pp. 70-77.

<sup>17</sup> G. Dumézil, *Les dieux souverains des Indo-Européens*, p.199.

<sup>18</sup> *Mythe et Épopée III*, p. 276

2) il n'est pas borgne de nature, mais se borne à pratiquer une incantation "avec un œil, etc.",

3) sa posture magique complète est "avec un œil, sur un pied, avec une main".

Lug mime le cours de l'année réduite à une moitié et qu'il faut aider à retrouver son intégrité. Quand le dieu pratique ce rituel de propitiation, il a déjà fait ses preuves devant les Túatha.

La préhistoire de Núada et de Lug laisse reconnaître deux divinités issues de la religion cosmique indo-européenne, respectivement une figuration du ciel-diurne et le Dioscure immortel.

On se demandera toutefois si ces mutilations, lorsqu'elles sont rapprochées, n'obéissent pas à une très ancienne imagerie, cohérente dans le cadre d'un mythe de renouvellement du cycle annuel / cosmique. C'est ce que révèle le début du récit *Oidhe Chloinne Tuireann*.

Le couple du borgne et du manchot se trouve dans ce récit : Le bras de Núada est guéri par deux médecins qui font d'abord une démonstration de leurs talents sur l'œil du portier. Nous avons montré que cet épisode inaugural de l'*OCT* exposait le mythème des Dioscures guérisseurs du Ciel-diurne Núada. Si l'on y reconnaît avec F. Le Roux et Ch.-J. Guyonvarc'h<sup>19</sup> le couple d'un borgne et d'un manchot (le portier et le roi), il repose sur une image traditionnelle de la religion cosmique : le souverain nocturne à l'œil unique (image de la lune), le souverain diurne dont l'amputation signalait le déclin hivernal. La mythologie celtique, particulièrement conservatrice en ce domaine, réunit les deux ciels et les Dioscures médecins dans un même récit : Le *portier* privé d'un *œil* figure le *Ciel nocturne* ; *Núada mutilé* figure le *Ciel diurne déclinant*. L'image et la situation narrative jouent donc sur les deux plans : politique avec le roi amputé par fait de guerre et cosmique avec le dieu blessé. (Reste à établir la périodisation des images et des situations à l'intérieur de la tradition indo-européenne et celtique).

Dans le récit *Echtra Nerai*, l'aveugle et le boiteux qui gardent la fontaine aux bijoux sont adaptés à un rituel de fin d'année : « on a aveuglé l'un et estropié l'autre », *rodallad indaro fer 7 robaccach araili*, ll. 74-75. D'autres mutilations se comprennent au premier degré (guerriers blessés, etc.).

Les homologues expliquent l'imagerie des mutilations, qui prend son sens dans un récit cohérent et ne saurait être étudiée en-dehors de son contexte. Il faut donc se défier du symbolisme a priori.

## 8. Des références connues.

Les plus modestes références renvoient à un savoir. Les noms de lieux, les dates, les noms des personnages, signalent des qualités positives ou négatives. Par exemple Ess Ruadh est connoté, il s'agit d'un lieu initiatique où l'on accède au savoir ; de même la caverne de Cruachan ou le tertre d'Arberth sont des seuils de l'Autre Monde. Les cinq provinces de l'Irlande sont fonctionnellement distinguées :

Ouest	Connachta	: Savoir
Nord	Ulaidh	: Bataille
Est	Laighean	: Richesse (tribut du <i>Borama</i> )
Sud-Ouest	Mumhain	: Serviteurs/Musique. Porte de l'Autre Monde

Centre, *Mí (Míde)* : qualités royales.

---

<sup>19</sup> *Les Druides*, p. 102.



Les récits se déroulent donc dans un espace qualifié, ce dont il faut tenir compte.

## 9. Les noms.

Les noms de personnes appellent aussi interprétation. Beaucoup d'entre eux ne sont pas de simples appellatifs (anglais *name*) mais renvoient à l'essence de leurs porteurs (anglais *noun*). Ainsi *Olwen* "Trace-Blanche" confirme la définition diurne de l'héroïne galloise, *Delbcháem* "Belle-Forme" décrit un attribut et une qualité de la souveraineté de l'Irlande. La légitime défiance envers une interprétation irréfléchie et exclusive des noms divins, délaissée par la nouvelle mythologie comparée au profit de la notion plus globale de structure ou de système, ne doit pas aboutir à leur dénier toute signification. Leur étude relève aussi du texte. Ainsi le Ga. *Pwyll* "Pensée" forme avec son fils *Pryderi* "Souci" une figure sémantique qui s'accorde à la situation narrative. Il arrive que le nom synthétise le récit qui le justifie : *Conn Culainn*, *Cúchulainn* "Chien-de-Culann" est l'expression des Enfances du héros. Le nom a même donné lieu à une *geis* : À la veille de sa mort, Cúchulainn viole ses interdits en consommant de la viande de chien et en tuant une loutre, en irlandais un "chien d'eau" (*doborchú*), procédure symbolique qui associe l'eau et le feu. Les mythes d'Amorgen ou de Taliesin font une large place à la nomination. Le *Du Traws* du roman d'*Owein* est un « Noir Oppresseur » hivernal. Théonymes et *cognomina* sont justifiés par des récits.

## 10. De l'élément à l'ensemble.

Les énigmes imagées s'insèrent dans un récit, dont la finalité est celle du genre : courtises, enlèvements, morts violentes, navigations, aventures, extases, etc. Elles s'appuient les unes les autres, on ne peut les traiter séparément, mécaniquement.

Prenons l'exemple de la « maison de fer » ou « de feu ». Cette image et ce motif narratif se trouvent notamment dans le récit irlandais de la *Mesca Ulad* et la *Destruction de Dinn Ríg* ainsi que dans le *Mabinogi de Branwen* gallois. Ils illustrent les épreuves que subissent les guerriers à la fin de l'année. La *Mesca Ulad* enchaîne trois épreuves réservées aux champions d'Ulster : La traversée de la *neige*, des *rivières* et de la *nuit* ; l'emprisonnement dans une maison *enflammée* à plusieurs parois ; le *combat* contre des adversaires supérieurs en nombre. Leur disposition épouse le schème de la Triple mort qui réunit l'*eau*, le *feu* et les *armes*. Surmontée, la procédure eschatologique assure l'immortalisation des guerriers ulates. Le *Mabinogi* réserve un sort voisin à un couple de géants roux. Sortis d'un lac d'Irlande, ils portent le chaudron de résurrection. Mais la maison de feu ne peut en venir à bout. Le couple sorti des *eaux* a surmonté l'épreuve du *feu* : liaison symbolique héritée. Leur descendance guerrière installée en Bretagne s'apparente à la Race de Bronze hésiodique contre laquelle Zeus a lancé un déluge, n'épargnant que Deucalion et la rousse Pyrrha, associée au feu par son nom et quelques éléments de sa légende. La conception mythique pourrait être mise en parallèle avec une pratique dont nous n'avons pas le « mode d'emploi » (la *liturgie*).

Une étude de l'image qui refuse les apriorismes symboliques et s'efforce de reconnaître le lien narratif d'ensemble (la structure) remontera nécessairement la chaîne suivante :

La *maison de feu* + la *neige* + la *nuit* (du jour et de l'année) + le *combat armé* + la *victoire* → les *trois morts* → la *qualification* héroïque → la *nuit de l'hiver* → les *guerriers ignés* → une doctrine héroïque : « *traverser la mort* » → un contexte rituel *annuel et social*. (L'ordre n'est pas contraignant, on peut pratiquement partir de n'importe lequel de ces éléments.)

On rapprochera la maison de feu et l'eau qui la jouxte des étuves initiatiques des Celtes d'Hispanie décrites par M. Almagro-Gorbea.

Qu'un élément soit énigmatique, contradictoire, illogique, ou qu'il semble évident, il faut établir son rapport avec le récit, sa fonction, sa raison d'être. Mais alors c'est tout le récit qui deviendra mystérieux. Les constructions a priori et les métaphysiques personnelles ne résistent guère à ce genre de constatations.

## 11. Le mythe condensé en image

L'image condense, elle synthétise. Ainsi l'œil de Balor, le tyran unique ennemi des dieux, est décrit comme une masse d'où sortent des flammes et de la glace. Il réunit donc les deux éléments fondamentaux de l'eschatologie celtique, le feu et l'eau. En outre, il est associé au sommeil par les lourdes paupières, et à la mort par son regard. C'est un être autonome, dont l'image est suffisante. Dans le récit, il représente le pouvoir destructeur et paralysant de l'hiver, puissance de sommeil. Ce projectile, à vrai dire, n'est pas une pierre, mais est un lourd "morceau de métal" chauffée par le forgeron Goibnionn (eau + feu). Le récit de cet exploit conjoint intentionnellement la description du projectile à celle de l'œil. La version 2 de la Deuxième bataille de Mag Tured fait de l'œil un "lac large et empoisonné, avec la rude goutte lourde, froide, neigeuse", pleine d'un "poison liquide", donnant de "prodigieuses averses d'eau venant des sourcils" (élément eau), tandis que la pierre dégage des nuages de feu et de la chaleur, des "décharges bouillonnantes et rouges d'étincelles bariolées", un liquide et des étincelles brûlants (élément feu). Voilà encore le *feu* et l'*eau* de l'eschatologie. L'intention de cette image est confirmée par la version 1 qui explique que l'œil était empli de poison depuis qu'il avait reçu, accidentellement, la fumée des charmes que des druides faisaient bouillir dans un chaudron. À cette imagerie eschatologique, qui fournit le moule de la séquence mythique, est venu s'ajouter le motif de l'œil unique et maléfique, inversion du soleil rayonnant.

Mais pour élucider l'image il faut la mettre en rapport avec les structures du récit : le conflit des *dieux diurnes* et des *démons nocturnes*, l'opposition de la stérilité et de l'abondance, le passage de l'*hiver* à l'*été*.

Les paradoxes du temps et de l'espace traduisent le contraste du temps des hommes et du temps des dieux. Nera rapporte de son séjour dans les tertres, à Samain, des fleurs du printemps comme preuve de son exploit. Cette thématique est bien connue et trouve une explication satisfaisante dans l'ancienne cosmologie indo-européenne et la « religion de l'année »<sup>20</sup>.

L'image est née d'une situation et agit dans un scénario. Du récit à l'image, la distance n'est pas grande, ils s'appellent mutuellement. La comparaison entraîne souvent une forme élémentaire d'énigme. Il faut établir le rapport de l'image et du texte. Cela pose le problème de la périodisation, puisque l'image est la plupart du temps bien antérieure au mythe qui nous est parvenu.

## 12. La situation narrative énigmatique.

C'est souvent toute une scène qui est énigmatique. Le récit *Eachtra Airt Meic Cuind* ou *Aventures d'Art fils de Conn* le montre bien<sup>21</sup>. La première partie du récit relate la fin du règne de Conn aux-Cent-Batailles et les cérémonies de fin d'année : Conn est le roi d'un pays

<sup>20</sup> P. Jouët, *L'Aurore celtique*, I.

<sup>21</sup> Récit contenu dans le Livre de Fermoy (XVe s.) ; éd. et trad. R. I. Best dans *Ériu* III 149-173 ; voir aussi E. O'Curry, *Manners and Customs of the Ancient Irish*, I 333-334. Commentaire dans P. Jouët, *AC*.

prospère, mais il perd son épouse. Le même jour, les Túatha Dé Danann décident d'exiler du *Síd* Bécuma "Femme-Souci" Cneisgel, coupable d'une transgression (adultère). Bécuma aborde à Ben Etair. Elle est amoureuse d'Art fils de Conn, qu'elle n'a jamais vu. Elle rencontre Conn et devient sa concubine à la condition qu'Art soit exilé pour un an. Le royaume perd alors toute fertilité. Les druides proposent un remède : que le fils d'un couple parfait soit sacrifié à Tara. Conn voyage dans les îles où il rencontre la reine Rigrú "Reine-Rouge" *Roisclethan* "aux-larges-Yeux". Près d'elle se tient Segda Saerlabraid "à-la-noble-Parole", un jeune homme de forme parfaite qui accepte de venir en Irlande sous sa protection.

À l'assemblée de Tara, les druides proposent de tuer Segda et de mêler son sang à la terre, aux arbres et aux eaux pour les régénérer (§ 12). Mais le sacrifice de Segda est évité. La mère de Segda amène une vache et pose aux druides l'énigme suivante : Que contient chacun des deux sacs qui pendent aux flancs de l'animal ? "Je connais une vache unique qui est venue ici pour sauver ce jeune innocent. Et voici ce qu'on lui fera : Que la vache soit tuée, et son sang mêlé au sol d'Irlande et aux portes de Tara" (§ 13). La vache dépecée, deux oiseaux sortent des sacs. L'un a une patte, l'autre en a douze. Ils se battent, et le premier est vainqueur. Le vaincu représente les hommes d'Irlande, le vainqueur représente Segda (§ 14).

Dans un contexte eschatologique Bécuma montre les deux visages de l'année qui tue le "vieux" (le roi Conn) et installe le "nouveau" (Art). *Delbcháem* est, étymologiquement et fonctionnellement, la *Belle-Forme* qu'il faut rendre à l'Irlande pour son salut physique et politique. Dans le moule saisonnier du récit, elle représente la Belle saison de l'année. Le combat des oiseaux et la victoire de l'un (Segda) sur le douze illustrent le passage des Douze jours à la fin de l'année. L'oiseau à une patte fait penser à diverses représentation indo-européennes du soleil, dont le bouc védique *aja ekapāt* de l'Hymne à Rohita "le Rouge", AV 13.1, le solaire « non-Né unipède » propre au monde invisible. Le rapport de un à douze est peut-être aussi celui du soleil, et de l'année solaire, avec les douze mois de l'année lunaire. Dans AV 10.8.5, le seul-Né est un treizième mois intercalaire. La conjonction unique dont procèdent Segda et sa lignée pourrait être celle du jour et de la nuit annuels, au solstice. La nuit la plus longue et le triomphe final du *Sol invictus* seraient le modèle de cette péripiétie. Le *Saerlabraid* « noble-parole » participe au sacrifice.

Le commentaire portera sur le combat des oiseaux ; les analogies *enfant unique – soleil post-solsticial* ou *feu* ; *douze pattes – douze jours* ; *l'oiseau vaincu – les druides et les hommes du commun* ; *la vache – l'année* ; *les deux sacs – les deux saisons* ; *la reine rouge – la déesse des crépuscules*. Cette longue série d'homologies n'est pas toujours réaliste : il n'existe pas d'oiseau à douze pattes, tandis que le sacrifice de la vache a la consistance d'un rituel. La narration joue sur tous les plans.

Les récits de conceptions (Ir. *compert*) sont un genre littéraire qui explique par des circonstances exceptionnelles l'origine des héros, des grands rois et des poètes célèbres, et les soutiens dont ils bénéficient. Leur imagerie est souvent biologique. Parfois une hiérogamie divine explique la théologie. Ainsi la conception d'Óengus par le Dagda et Étaín / Bóand après l'éloignement d'Elcmár transpose les rapports du Ciel diurne, de l'Aurore-fleuve et du Ciel-nocturne de l'ancienne cosmologie indo-européenne. On en dira autant de la naissance des Enfants de Dôn (*Mabinogi de Math*) qui développe largement un modèle génétique assorti de métamorphoses animales.

Un procédé singulier est le retour à l'état embryonnaire, souvent consécutif à des métamorphoses. Le mythe d'Étaín ou l'histoire de Taliesin fournissent des exemples de cette régression. Ainsi Étaín, changée en un petit insecte, tombe dans la coupe d'or de la femme d'Étar, qui l'avale : "Elle fut conçue ensuite dans son sein et elle fut sa fille" (*Tochmarc*

*Étaíne*, vn I). Le même principe se retrouve dans le *Compert Conculainn* et le *Compert Conchobuir*. De même le futur poète Gwion Bach-Taliesin échappe à Ceridwen sous diverses formes animales mais, devenu grain de blé quand elle est poule noire, est avalé par la sorcière pour être ensuite "mis au monde" et abandonné aux flots nocturnes, ce qui constitue son initiation. La même succession des formes se trouve dans le conte breton de Koadalan. Taliesin, qui "n'a pas été engendré par un père et une mère", est antérieur à tous les êtres.

Une variante de ce processus est l'ingestion d'un être infime qui entraîne la fécondation. Une version de *Compert ConCulaind* montre Deichtine fécondée par un petit animal, *míl mbec*, qui saute de sa coupe à ses lèvres. On lit de Tuán Mac Cairill qu'après qu'il eut revêtu "cent ans la forme d'un homme, trois cents ans celle d'un cerf, deux cents ans celle d'un oiseau et cent ans celle d'un saumon", un pêcheur le prit et le porta à la reine épouse de Muiredach Muinderg. Elle l'avalait et conçut ainsi finalement Tuán. Suivant le *Cóir Anmann*, Finncháem fut enceinte après avoir bu de l'eau d'une certaine source et avalé un ver qui s'y trouvait. Ce ver représente un charisme reçu avant la naissance par son fils Conall Cernach. (Une fois le ver ou l'insecte avalé, sa puissance ne peut être perdue.)

La *Conception des Deux porchers* est énigmatique de bout en bout. Friuch était le porcher de Bodb roi du *síd* de Munster (*Síd ar Femun*) et Rucht celui d'Ochall (Ochull) Ochne, roi du *síd* de Connaught (*Síd Cruachan*). Les deux hommes se connaissaient et se rendaient souvent visite, l'un nourrissant au besoin les troupeaux de l'autre. Mais une dispute survint entre les hommes des deux provinces au sujet des pouvoirs de leurs porchers, et les deux amis, désormais rivaux, s'engagèrent dans une longue compétition. Ils s'affrontent d'abord pendant deux années, une dans chaque *síd*, sous l'aspect de deux corbeaux puis, ayant repris la forme humaine, annoncent à l'assemblée de Munster les carnages de la *Táin*. Ils reprennent le combat sous forme d'énormes poissons durant deux années, l'un dans la Shannon, l'autre dans la Siúir. Revenus à la forme humaine, ils s'engagent comme champions, l'un chez Bodb, l'autre chez Fergna du *síd* de Nento. Le roi Fiachna alla se baigner dans la rivière Glass Cruind. Là, un animal mystérieux, qui n'était autre que le porcher de Bodbh, roi du *síd* de Femen, lui dit ceci : "Une de tes vaches me boira demain, et une des vaches de Medb boira mon compagnon." Il en naîtra deux bœufs et il y aura une grande guerre en Irlande. Les noms des deux hommes étaient Rucht et Ruiccní quand ils étaient porchers, Ingen et Ette corbeaux, Bled et Blod bêtes sous-marines, Rinn et Faebur champions, Sciath et Scáth démons, Cruinniuc et Tummuc deux "vers", Finn et Dub deux taureaux.

Le récit systématise l'opposition des deux partis : Il y a deux provinces, respectivement nocturne et diurne<sup>22</sup> ; les deux années passées sous chaque forme animale sont réparties entre les deux *síde* d'origine. Les états successifs assumés par les deux hommes correspondent aux éléments des *trois espaces* : l'air (corbeaux), l'eau (poissons) et la terre (hommes et taureaux). La métamorphose illustre les différentes phases d'une joute verbale et magique. L'affrontement porte sur les capacités des deux porchers à maîtriser le monde des formes sensibles. Ils sont devenus des hommes de pouvoirs capables de manier les puissances élémentaires dans le conflit du Nord et du Sud. Préparation et, dans une certaine mesure, répétition de la *Táin*, le récit de la conception des Porchers était peut-être à l'origine un mythe cosmogonique.

Ces récits expriment, selon le mythe envisagé, le drame de la lumière tour à tour menacée et ravivée (*Étaín*), les épreuves initiatiques du barde (Taliesin), la transmission et l'actualisation d'un charisme (Conall ; les deux porchers du *De Cophur in dá Muccida*). Ils

---

<sup>22</sup> Ch. J. Guyonvarc'h, *Ogam XII* n. 33.

reflètent visiblement une doctrine secrète.

### **13. Les micro-récits.**

Les micro-récits énigmatiques, situations ou événements extraordinaires, qui émaillent les récits renforcent la vérité sous-jacente au discours.

Certaines séquences apparaissent comme des digressions, voire des appendices injustifiés. Pourtant leur fonction est d'indiquer dans quel sens il faut entendre l'ensemble du récit. L'épisode médical qui ouvre l'*Oidhe Chloinne Tuireann* ; l'histoire de Creiddylat disputée entre un diurne et un nocturne dans *Kulhwch et Olwen* indiquent que l'objet du conte est le rétablissement des saisons.

La description révèle l'essence du personnage. Les récipients circulaires de Fintan sont sa carte de visite, ses armoiries personnelles : image ou récit ? Voici l'histoire : La famille des Uí Néill, vassale du roi d'Irlande, se plaint au roi suprême Diarmait Mac Cerball d'avoir la charge exorbitante d'entretenir les hommes d'Irlande tous les trois ans, sept jours et sept nuits. Elle souhaite voir diviser le domaine royal, jugé trop vaste et insuffisamment cultivé. Tant que cela ne sera pas fait, elle ne participera pas au banquet, brisant ainsi l'harmonie du corps social. Or, personne ne se souvient correctement des origines du domaine. On finit par consulter Fintan fils de Bóchra fils de Bith, c'est-à-dire « fils d'Océan fils d'Éternité ». On le trouve en train de tailler dans son if des récipients circulaires de plus en plus petits qu'il retaille sitôt qu'ils sont usés. Il s'agit selon moi d'images des cycles temporels, comme l'anneau Draupnir d'Óðinn ou les boucliers du Mamurius Veturius romain.

Le point de départ est une conception du cycle annuel, associé à la vie humaine, puis à la vie de la tradition et du savoir national, reporté sur la personne mythique d'un nommé Fintan « Feu-Brillant », une transposition mythique du « feu dans l'eau » indo-européen. Sa longévité exceptionnelle et ses métamorphoses relèvent de conceptions et de pratiques archaïques. L'usage des récipients qui s'épuisent a une fonction dans le récit : elle rappelle qu'un savoir qui est négligé dépérit avec les institutions qu'il fonde, s'il n'est périodiquement rappelé. La leçon est sociale, mais le processus est naturel : les institutions sont comme les arbres sacrés, soumises à l'usure du temps et à la négligence des ignorants, ce qui amène la discorde générale.

### **14. Énigmes et schèmes narratifs**

Un guide sûr de l'interprétation est fourni par une autre partie de la tradition : les schèmes notionnels et narratifs utilisés par le conteur. Les « Trois fonctions » sont l'un de ces schèmes notionnels, mais sont loin d'avoir un caractère absolu. La théorie des trois fonctions sociales ne peut être plus ancienne que la société stratifiée qui apparaît avec les âges des métaux. Avant, il faut en supposer des ébauches dans des conditions sociales qui restent à préciser. Les Trois couleurs me paraissent un indice plus ancien.

### **15. Les dieux cachés.**

Je voudrais maintenant envisager l'énigme que posent certains dieux, plus que d'autres, dans le cadre de doctrines secrètes.

Parlons ainsi du « dieu lune », puisque l'image de l'astre est attestée sur les monnaies celtiques bien que sa biographie soit très mince.

Les Indo-Européens connaissaient des dieux de l'univers (c'est-à-dire des réalités considérées comme des êtres divins, et possédant leur propre mythologie). On les retrouve dans le monde celtique : Lune, Soleil, Année, Aurores, Cycles temporels, s'identifient surtout à travers les images et les mythes. Le conte et l'épopée ont puisé largement dans ce répertoire qui appelle analogies et homologues. L'ancien dieu indo-européen de la lune a subi la même évolution, mais il se laisse moins aisément retrouver dans la mythologie et la religion que les Aurores ou les transpositions narratives du soleil. D'une part, ce qui concerne la lune est moins documenté (en raison du caractère même de cette divinité) et a été moins souvent étudié. D'autre part la lune s'est trouvée engagée dans des activités hétérogènes : expéditions des confréries nocturnes, courtises, amours avec la Fille du Soleil (mariage malheureux ou mené à bien), surveillance des âmes. En outre, dans les régions où la lune était de genre grammatical masculin, le dieu Lune s'est maintenu assez bien (comme chez les Baltes), mais là où elle était féminine, une part de la mythologie lunaire s'est reportée avec son imagerie sur des figures naturellement associées, Aurores, Fille du Soleil, Année lunaire, voire sœur d'un couple dioscurique féminin-masculin. La mythologie a dû s'adapter.

Selon les conceptions indo-européennes la lune (masculine) est un héros qui, traversant la nuit, vit une passion difficile et subit des altérations formelles considérables. Tel est le *Mėnuo* ou *Menulis* lituanien, jeune amoureux du Soleil féminin. Le mariage de Lune et de la Fille du Soleil escortée par les Dioscures est bien connu de la mythologie védique. Le dieu lune est aussi la patron des guerriers nocturnes, tel le *Mėnesis* letton, chef de « ceux que l'on faisait travailler sans le soleil ». Ces deux orientations déterminent la postérité mythologique du dieu Lune indo-européen. Chez les Celtes, le genre féminin du nom de la lune a brouillé les pistes. Malgré les incitations des archéologues, on n'a pas vraiment recherché les descendants du dieu lune indo-européen. Ils existent cependant.

J'ai proposé de retrouver l'ancien dieu Lune dans deux figures mythologiques au moins : Midir, qui ressortit au type *Mėnuo*, et Cúroí, qui se rapproche du type *Mėnesis*. Il fait bien sûr partir de la conception indo-européenne reconstruite.

Midir est une puissance bienveillante. Il change d'apparence à volonté. Amant malheureux d'Étaín, impulsor du sentiment amoureux (ce qui correspond au caractère du *Mėnuo* lituanien), il épouse la nocturne et mauvaise Fuamnach. Bien qu'il vive dans la nuit, Midir prend le parti de la lumière diurne contre Elcmár Ciel-nocturne, ce qui lui vaut de perdre un œil. *Mider* est amoureux d'Englicc fille d'Elcmár, contre Óengus. Le nom de *Midir* s'interprète par le thème verbal vIr. \*mid- « juger ; estimer », de \*med-, un élargissement de cette racine \*me- « mesurer » qui procure le principal nom indo-européen de la lune (Ie.\*meH<sub>1</sub>-n-s/ot, Skr. *mās* « lune, mois », All. *Mond*, Ag. *moon* ; Br. *miz* « mois »).

Cúroí est un dieu lumineux dans la nuit et un grand voyageur dont la résidence est céleste, lumineuse, nocturne, et mobile quand on l'incante à l'instant propice. Il est affecté de croissance et de décroissance. Démembré ou décapité, ils se reconstitue d'une nuit sur l'autre. Comme le *Mėnesis* letton il patronne les probations héroïques, semant une peur panique, dont il porte le nom, durant la nuit. Il est proche de Pūsán, de Pán et d'Hermès, dont les affinités avec la nature sauvage et le monde rural se doublent d'une composante lunaire très marquée.

Plus mystérieuse encore est Étaín : Nommée d'une variante d'*Eithne*, Étaín, identifiée à la déesse-fleuve Bóand, est l'héroïne de la *Courtise d'Étaín*, *Tochmarc Étaíne*. Épouse d'Elcmár, elle conçoit avec le Dagda le jeune dieu solaire Óengus (version I). Concubine de Midir, elle est en butte aux maléfices de Fuamnach sa première épouse. Elle passe par

différents états, flaque d'eau, ver, mouche ou papillon. Elle bénéficie de la protection d'Óengus qui l'abrite dans sa chambre solaire *grianán* et la couvre de son manteau, du moins tant que la magie de Fuamnach ne l'en sépare pas. Puis elle renaît comme fille de l'épouse d'Étar. La version III en fait l'épouse d'Eochaid et la mère d'une autre Étaín, épouse incestueuse de son père, mère de la future épouse d'Eterscéil. Étaín-2, la fille d'Étaír, est dite fille du roi de la cavalcade des *síde* (*na eochraide a sidaib*).

F. Le Roux a reconnu dans Étaín et Bóand un équivalent de l'Aurore védique<sup>23</sup> et on a interprété sa mythologie par celle de l'Aurore indo-européenne<sup>24</sup>. La généalogie du *Fled Brecrenn* établit l'inceste auroral en présentant Eithne, Étan et Étaín filles de Rianganair comme des sœurs d'Eochaid, Áed et Óengus. Le surnom d'Étaín *Echraide* "cavalière" convient à une aurore équine. Suivant *Togail Bruiden Da Derga*, § 1, Étaín est illuminée par les rayons du soleil qui font briller ses vêtements, ce qui permet à tous de la voir. « Le rayonnement brillant de la lune était sur son noble visage » : Le portrait réunit les deux luminaires du jour et de la nuit. Étaín se tient au crépuscule du matin mais doit affronter, comme Midir, les périls de la nuit.

Le portrait qu'en fait la vn IV de la Courtise (ms. Egerton 1782) donne une bonne idée des canons de la beauté insulaire : Elle porte deux tresses « blondes comme de l'or ». Ses bras sont « aussi blancs que la neige d'une nuit » tandis que ses joues sont « aussi rouges que la digitale de la montagne ». Ses dents « brillent comme des perles ». Ses yeux sont « bleus comme le bleuet », ses « lèvres rouges et fines ». Ses épaules égales sont « tendres et blanches », ses doigts « longs et très blancs », son flanc « élancé et long, aussi blanc que la neige ou l'écume des vagues », ses jambes « bien droites », ses pieds « menus ». Ses sourcils étaient noirs comme des bousiers (ce qui fait le complément du rouge et du blanc dans le schème des Trois couleurs) et bleu-sombre le tour de ses yeux<sup>25</sup>.

L'étymologie d'*Eithne* par *etne* « grain, noyau » ne contrevient pas aux péripéties de la *Courtise*, la régression à l'état embryonnaire et la nouvelle naissance. *Bé Fhind* paraît être le nom secret d'Étaín, dont l'emploi est réservé à Midir et à Óengus dans la langue des dieux. Si elle accepte de suivre Midir, Étaín-Bé Fhind portera les Trois couleurs (*TE*, vn III, § 10). La mystérieuse Bé Fhind fille du sombre Elcmár mais épouse d'Áed « Feu », est un feu dans la nuit. L'alternance Étaín / Bé Fhind recoupe celle du jour et de la nuit (en l'occurrence, le *Síd* est le Jour des dieux et la Nuit des hommes). Dans cette perspective, *Étaín* serait initialement un nom de la Lumière ou de la Fille du Soleil mythologique, qui s'est souvent confondue avec l'Aurore.

Les amours malheureuses de Midir et d'Étaín sont celles d'un ancien Dieu Lune indo-européen (de sexe masculin, indépendant du genre grammatical), bien conservé par le *Ménuo* ou *Ménulis* lituanien, jeune amoureux en butte à l'adversité, et dans l'Inde védique par les aventures de Soma-Lune et de la Fille du Soleil.

La comparaison s'impose avec la *Psyché* grecque, épouse malheureuse livrée à la nuit et au vent, qu'on représentait comme une petite créature ailée associée à la lumière, au voyage des âmes vers les Enfers, au cycle des morts et renaissances. L'amant de Psyché (Apulée, *Métamorphoses*, IV à VI) nous paraît issu d'un dieu (de la) Lune : Tantôt présenté comme « un monstre cruel,... qui vole sur des ailes, plus haut que l'éther, et qui bouleverse tout..., et frappe de terreur les fleuves et les ténèbres du Styx », puis comme « un beau jeune homme... », enfin comme « un marchand d'âge mûr dont la tête est parsemée de quelques cheveux blancs », il se révèle pour Psyché « le dieu de grâce » visible dans la nuit. Psyché,

<sup>23</sup> *Celticum* XV.

<sup>24</sup> P. Jouët, *Aurore celtique*, II.

<sup>25</sup> Windisch, *Irische Texte*, I, 117-130.

qui subit la rivalité de ses sœurs (mauvaises Aurores) et de Vénus, est livrée à « des errances sans fin ». On retrouve le polymorphisme de la Lune divinisée, sa passion de jeune amoureux, le jeu sur la lumière cachée et manifeste, la décapitation, l'intervention des vents dans l'espace intermédiaire, et la géographie des sommets et des espaces sauvages. Le récit identifie l'amant divin à Eros, ce qui s'explique de deux façons : D'une part la tradition fait d'Eros, le plus souvent, un fils d'Hermès, autre avatar d'un ancien dieu Lune IE ; d'autre part, le genre féminin du nom grec de la lune a contribué à obscurcir la mythologie du dieu correspondant. Ces éléments incitent à l'analyse du mythe de Psyché par la mythologie indo-européenne de la Lune (avec ses corrélats la lumière, l'Aurore, et les doctrines thanatologiques associées puisque la lune est une étape du voyage des âmes).

Étaín est donc une figure très complexe dont la mythologie garde la trace de doctrines secrètes.

## 16. La lecture rituelle des mythes

Les mythes celtiques supportent très bien une lecture rituelle. La fin du conte *Kulhwch et Olwen* réunit les préparatifs d'un mariage et la mise à mort du vieil hiver, père de la mariée, qui doit être rasé et décapité. L'un des ingrédients nécessaires au rasage est le sang de la sorcière Gorddu la Très-Noire fille de Gorwen la Très-Blanche (les deux saisons de l'année). Seul Arthur, succédant à des couples de guerriers associés au feu et à l'eau, réussit à vaincre la sorcière, qu'il coupe en deux. Le sang est confié à deux récipients thermogènes. L'épisode relate une *quête du sang*, nécessitant l'*annihilation des receleurs*, la *conservation* et le *transport du fluide* dans des *récipients*, les deux bols de Gwidolwyn, efficaces du matin au soir de l'est à l'ouest (comme le soleil, du levant au crépuscule), son utilisation dans une *procédure de rénovation* cyclique. De plus, le banquet final, si succinct soit-il, comporte des allusions rituelles qui font penser à la subsistance de rites royaux et familiaux. Le schéma de la quête du sang de *Kulhwch et Olwen* présente des analogies avec l'histoire médiévale du Graal : sang ravi sur une montagne lointaine et conservé dans un récipient spécial, transporté d'est en ouest, employé rituellement dans un contexte eschatologique, festin sacré, récipient nourricier et céleste. À la source, un schéma mythico-rituel d'entretien et de préservation du charisme solaire, dont le sang sacré est un aspect.

## 17. Comment s'est constituée l'énigme ?

Comment se constitue l'image ? Dans quelle situation, et à quelle époque ?

Ces questions sont amenées par la reconstruction. L'image, en effet, n'est pas entrée toute faite dans le répertoire poétique et narratif. De la même façon, les formules de l'art poétique ont connu des stades paraformulaires qui supposent des situations concrètes. Situation ou image, l'énigme s'est constituée à partir d'éléments déjà signifiants, et qui ne sont pas nécessairement contemporains.

Certains attributs parlent d'eux-mêmes : Les dents noires reflètent l'expérience du vieillissement et de la mort physique, mais lorsqu'elles caractérisent des géants hivernaux, la correspondance saisonnière établit une homologie.

L'image du bras coupé suppose une gestation encore plus complexe. L'*Oidhe Chloinne Tuireann* et d'autres récits content la mutilation du roi Núadu, sa disqualification et sa guérison, corrélée au rétablissement des dieux Túatha. Le mythe sous-jacent repose sur l'idée du Ciel-diurne blessé. On peut envisager la filière qui a constitué l'image et l'a fait entrer dans l'arsenal des poètes, non comme un « symbole » tout fait mais comme un



auxiliaire de la narration, qui rappelle et synthétise l'histoire et la doctrine :

- a) « Le ciel diurne est (comme) un blessé ».
- b) Il a perdu son pouvoir, il a perdu un membre.
- c) Le chef qui garantit à son peuple les bénéfices de la belle saison, le « roi météorologique », risque les mêmes accidents que le ciel diurne (d'où les procédures sociales et les rituels royaux de fin d'année).

Si le ciel diurne a été d'emblée personnalisé, devenant le « (dieu) Ciel-Diurne », l'image vaut beaucoup plus qu'une comparaison implicite, qu'une métaphore. On pensait que le Ciel-Diurne était réellement un malade. La valeur métaphorique est arrivée plus tard, quand la situation n'a plus été directement éprouvée. Le symbole et l'allégorie ne sont bien souvent que le dernier état d'une équivalence magique. Comme un motif décoratif qui fut d'abord efficace, agissant, puis s'affaiblit et rentre dans un « répertoire » conventionnel.

Situation, image et énonciation vont de pair. Le nom de la déesse irlandaise *Mórrígan* est un syntagme où l'on a vu une « grande reine » ou une « reine d'effroi », mais la *Bodb* son auxiliaire est simplement une corneille. La première suppose une mythologie, une théologie, une titulature, des hymnes. La seconde est tirée de l'expérience, et on peut la rapprocher de l'image poétique galloise du chef « qui nourrit bien les corbeaux » (avec les cadavres de ses ennemis). Pourquoi *Bodb* et *Mórrígan* ont-elles été associées à la prédiction des savoirs ? La filière me paraît la suivante :

- Situation concrète : les corvidés mangent les cadavres.
- Les divinités de l'espace rouge crépusculaire (du soir et du matin) sont associées au passage d'un cycle temporel à un autre. Les plus visibles sont les Aurores.
- Elles surveillent l'eschatologie.
- Elles connaissent le contenu du cycle.
- On peut en attendre ou en obtenir des prédictions.
- Le héros qui traverse la ténèbre hivernale est un vainqueur de la mort. Il gagne la faveur des Aurores.
- La corneille du champ de bataille est associée à l'eschatologie individuelle.
- Le combat, quand il tourne bien, est une victoire sur la mort.
- Le cri de la *Bodb* est un présage.
- La corneille est une compagne de l'Aurore.

Ces conceptions ne sont pas de même nature, mais elle se sont agrégées : la place de l'Aurore dans la cosmologie est ancienne (religion cosmique), son association au héros aussi, mais la « corneille du destin » cadre bien avec la société héroïque.

## 18. Évolutions, dégradations.

Pour certaines images ou situations, il faut admettre une dégradation. Fergus avait obtenu des nains, par contrainte, le don de vivre sous l'eau grâce à des herbes qui se trouvaient dans ses oreilles ou bien à un manteau magique. Il mourut en combattant le monstre du Lac rouge. Le don des nains repose sur la liaison du *ferg*, l'« ardeur », le NP *Fergus* étant interprété par ce mot, de l'*eau* et des *herbes*. La même image d'un feu dans l'eau explique la fontaine de guérison des *Túatha* qui, emplies d'herbes, mettaient de l'ardeur dans les guerriers.

## 19. Réemplois

La même image ou situation peut faire l'objet de réemplois et d'explications successives. C'est le cas pour l'irlandais *Donn*. Ce héros « Sombre » ou « Brun rouge » était,

selon le récit *Tochmarc Treblainne* un fils d'Eochaid Ollathir, le dieu Dagda. Il représenterait alors le complément antithétique de cette divinité. Toujours est-il que Donn, ou Éber Donn du *LGE*, était le maître des morts des Irlandais, demeurant à *Tech n-Duinn*, la "Maison de Donn", un îlot proche de l'île Dursey au sud-ouest de l'Irlande, où suivant l'*Airne Fíngéin*, 257, les morts se retrouvent en assemblée. Donn n'est guère mentionné dans les textes les plus anciens, car il relève d'une conception incompatible avec le christianisme, mais il est bien attesté par le folklore. C'est lui sans doute qui paraît métamorphosé en cerf dans un poème consacré à Finn (*Dunaire*, n° XIV). Les trois cavaliers rouges qui présagent la mort de Conaire dans le récit *Togail Brudne Dá Derga* montent les chevaux de Donn *Détscorach*, "Chute-des-Dents", des *síde*. Bien que vivants en apparence, ils sont morts (§ 35). Pour s'être livrés au mensonge dans les *síde*, ils avaient été condamnés par leur roi à subir trois destructions par un roi de Tara (§ 134). Ces envoyés du royaume des morts ont revêtu la rougeur du crépuscule.

Cependant les rédacteurs du *Livre des Conquêtes* ont intégré Donn à la pseudo-histoire d'Irlande comme un ancêtre des Goidels, non comme un Túatha. Il se serait noyé près de Tech Duinn. Le récit des origines explique la place de Donn par un rejet dû à une attitude typique de la société héroïque : Il aurait refusé de rendre hommage à Ériu, l'Irlande. L'explication de ce rejet est récente par rapport à la situation initiale puisque le maître des morts, par nature, n'appartient pas au monde des vivants (ni à celui des dieux). Dans ce cas mythe et épopée, religion et sociologie, idées et rituel de propitiation (Ériu) se rencontrent.

En l'occurrence, c'est le folklore qui a gardé la conception la plus ancienne. Le rejet de Donn pour impiété est une explication plus récente (À moins de supposer que le maître des morts le soit devenu à la suite d'une faute rituelle. Il faut aussi considérer la pseudo-histoire des deux frères rivaux Eber Finn et Eber Donn).

## 20. Quelle méthode ?

Pour tenter d'interpréter les énigmes narratives des récits celtiques, il me paraît sage de suivre quelques règles de bon sens :

- Relever des régularités, voire des redondances.
- Considérer les images comme des syntagmes.
- Chercher leur rapport au texte, à tous les éléments du récit.
- Périodiser les éléments, images, situations, conceptions, dans la mesure du possible.

Reconstruction et périodisation des données contribueront à approcher la signification du récit, pour ce qu'on peut encore en percevoir.

## 22. Rapport avec les objets, le décor

Il y aurait beaucoup à dire sur le rapport entre le décor des objets et le contenu des textes. Il ne s'agit pas d'établir des équivalences directes, mais d'aboutir à des interprétations convergentes qui mènent à des modèles interprétatifs vraisemblables. Tenter l'interprétation des *realia* par le rapprochement avec ce que l'on connaît de la tradition des Celtes, de leurs conceptions sociales et religieuses, à travers les sources littéraires insulaires ou les témoignages des Classiques, ou par l'analyse du vocabulaire, ne se ramène pas à une comparaison. D'abord parce qu'on rapproche, dans toute la mesure du possible, des ensembles ; ensuite parce que ces ensembles ont fait l'objet d'une étude, voire d'une reconstruction interne, comme c'est le cas pour les données linguistiques et mythologiques. Ces élaborations préalables et distinctes sont indispensables pour éviter le cercle vicieux qui consisterait à interpréter l'image par des comparaisons immédiates, si séduisantes soient-elles,

puis à justifier les textes par les images. Elle permet aussi de ne pas plaquer un vocabulaire vague, synthétiseur par défaut, sur ce que l'on décrit.

L'étude propose aussi une périodisation. Évidente pour l'archéologie, la paléontologie linguistique et la grammaire historique, la mise en perspective dans la durée, et la longue durée, suppose que le temps de l'archéologue rejoigne celui du linguiste, ce qui implique la concordance des modèles. Le résultat de l'enquête, qui concerne tous les éléments de la culture, ne sera pas une identification pure et simple, puisque les objets matériels sont anépigraphes, mais aboutira à restreindre le champ des explications envisageables, à cerner des idées, des notions, voire des concepts, allant du possible au très vraisemblable.

En outre on sera mieux à même d'évaluer les modalités des emprunts décoratifs faits par les Celtes au monde méditerranéen, qui servent à illustrer des conceptions indigènes.

Dans certains cas bien documentés, des processus pourront être mis en évidence, des évolutions, des innovations, des refontes, qui trouveront leur place dans l'histoire culturelle de l'Europe.

On pourra ainsi proposer des modèles d'interprétation, qui serviront d'outils prospectifs. La méthode n'est pas sans analogies avec la typologie des sociétés, largement mise en œuvre par les préhistoriens, dont le but n'est pas de mener à des assimilations mais à la compréhension indirecte des faits en l'absence de référents explicites. Le terrain d'enquête va de la configuration des sites aux images du décor ou des monnaies. Plus important que de mettre un nom divin ou héroïque sur telle ou telle figure serait d'approcher les notions implicites, le sens des rituels, les formes de la religion dans l'organisation sociale. En retour, l'étude du décor suggère des rapprochements directs entre éléments, qui ne sont pas évidents dans les textes.

Le caractère religieux, sacrificiel, votif, de nombre de trouvailles archéologiques plaide pour un accord de l'expression plastique et de son emploi. En un sens l'objet d'art équivaut à une formule, condense un savoir. En dehors de toute narration, il agit par lui-même. L'allusion est un mode de propitiation des puissances, une séduction, une participation aux influences, divines ou autres. Dans le cadre d'un rituel ou de l'usage familial d'un objet protecteur, elle est une sorte d'*evocatio*.

Ainsi le commentaire du décor de la cruche de Brno trouve à mon avis des parallèles suggestifs dans plusieurs récits insulaires, tant pour ce qui est de l'organisation mythico-rituelle que pour les conceptions qui la justifient.

Replacée dans le contexte plus général de l'art celtique, l'étude de la cruche par V. Kruta<sup>26</sup> identifie des rapports significatifs, tels que « l'opposition de principes complémentaires » qui font un système cohérent et supposent une explication religieuse<sup>27</sup>. La statuette du couvercle, un monstre à la tête de griffon et à la crête festonnée (d'inspiration hellénistique) placé au centre d'une rosace ajourée quadrilobée, évoque la lutte de deux dragons, car un deuxième dragon est imbriqué dans le premier. « La garniture du départ du bec, avec ses deux faces qui partagent une palmette trilobée – l'une, tournée vers le bas, avec un groin de sanglier, l'autre, vers le haut, avec l'amorce d'une paire de cornes –, relève du thème des têtes jumelées<sup>28</sup>. » La panse de la cruche montre des garnitures ajourées où des « yeux » constituent comme les nœuds d'un filet qui s'est révélé à l'analyse une carte du ciel

<sup>26</sup> V. Kruta et D. Bertuzzi, *La cruche celte de Brno, Chef d'œuvre de l'art, Miroir de l'Univers*, Dijon, 2007.

<sup>27</sup> V. Kruta, *Bulletin A.E.C.* 52, p. 3.

<sup>28</sup> *Loc. cit.*, p. 4.

étoilé à deux moments de l'année, correspondant aux ciel d'hiver et d'été, saisis aux deux solstices avec leurs constellations majeures.

L'étude des têtes du décor amène à « distinguer des concepts » cependant « inséparables »<sup>29</sup>. Elle révèle en effet :

- Deux têtes humaines presque identiques comme génétiquement associées ; l'une marquée (faiblement) de traits animaux ou végétaux.
- Un « dédoublement inhabituel »<sup>30</sup>.

Ce qui autorise deux hypothèses sur le contenu :

- deux divinités semblables (de même sexe) ou qui vont toujours par couple.
- deux aspects d'un même personnage simultanés ou alternatifs, ou coexistants en puissance.

Si nous cherchons une organisation parallèle dans les récits insulaires, je crois que nous le trouverons dans le *Mabinogi de Pwyll* gallois. Ce roman, *Pwyll Pendeuic Dyuet*<sup>31</sup>, narre les aventures de Pwyll « Pensée, Intelligence », prince de Dyfed. Au cours d'une chasse dans la forêt, il avait coupé les traces d'un cavalier vêtu de gris sur un cheval gris-fer, dont les chiens blancs aux oreilles rouges (gris-blanc-rouge : les Trois couleurs) suivaient le même cerf que lui. Le cavalier se nomme : Arawn roi d'Annwfn, l'Autre Monde souterrain. Pour compensation et en gage d'alliance, Pwyll accepte d'échanger sa place et son apparence pendant un an avec celles d'Arawn et de combattre son rival *Hafgan* (nom formé sur \**sam-* qui indique la période \**samonios*), lui aussi roi de l'Annwfn. Le combat a lieu dans un gué la nuit selon les formes prévues. Suivant les recommandations d'Arawn, Pwyll ne frappe qu'un fois son adversaire. Pwyll et Arawn reprennent alors leurs personnalités d'origine. La retenue de Pwyll envers l'épouse d'Arawn permet à celle-ci de faire l'éloge de Pwyll, dont les exploits s'ordonnent suivant les Trois fonctions : une parole tenue (F1), un combat gagné (F2), une épreuve charnelle surmontée (F3). De plus, Pwyll est celui qui a « réuni en un les deux royaumes », assurant ainsi à son peuple le bénéfice du renouveau saisonnier et gagné la qualification de *Penn Annwfn* « Chef d'Annwfn ».

Je propose quelques rapprochements :

#### a. L'alternance des saisons.

L'étymologie d'*Arawn* par *ar-* « surveiller » en fait un « gardien ». Arawn est un seigneur, *brenhin*, de l'Annwfn, l'Autre Monde, le « Monde d'en-bas » ou l'« Anti-Monde », de la tradition galloise (breton *andon* « source »). Il demande à Pwyll seigneur de Dyfed d'échanger sa place et son apparence avec les siennes pour administrer son royaume d'Annwfn pendant un an et de combattre son adversaire *Hafgan*. Quand Arawn frappait *Hafgan* plusieurs fois, il le voyait revenir le lendemain, aussi Pwyll devra le frapper une fois seulement. Arawn est un roi de l'Autre Monde dans son aspect bienveillant. *Hafgan*, également *brenhin*, seigneur, de l'Annwfn, est le champion des forces ténébreuses qui menacent cycliquement le retour à l'ordre diurne. Arawn organise les épreuves qui confirment la qualification royale de Pwyll. Vainqueur, le bon roi partagera ses charismes.

Le schéma de ce mythe est identique à celui de la *Langueur* ou *Maladie de Cúchulainn* : Le héros irlandais est appelé par des fées pour prendre la place du roi du *Síd* Labraid, le « Parleur » (ainsi nommé par allusion aux joutes et rituels verbaux de fin d'année),

<sup>29</sup> *Op. cit.*, p. 21.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>31</sup> Éd. R. L. Thomson, Dublin, 1986.

époux de Bóchra « Océan » et père de Fintan « Feu-brillant ». Le héros combat ses ennemis mais doit retourner chez les mortels, non sans mal. Il n'est pas roi comme Pwyll... Arawn constitue en quelque sorte le pôle surhumain de l'épisode.

#### **b. Les deux pôles de l'univers et l'inversion des têtes.**

La complémentarité du monde terrestre et de l'Annwfn se rapproche de l'inversion en miroir du décor : les têtes inversées au pied de la cruche, qui ne relèvent pas du type Janus mais suggèrent une complémentarité et une quasi-identité, suivant une autre orientation, selon le principe qui fait de l'Autre Monde un monde inversé, antipodique. Chaque tête est son double, comme Pwyll devient Arawn. On en tire l'idée d'un voyage en-dessous du monde.

Dans le cas où l'une des têtes jumelées du décor est animalisée, ce détail pourrait indiquer la qualité élémentaire du « monde du double ».

#### **c. Deux axes du temps.**

Si l'on admet l'équivalence des motifs de l'alternance cyclique et du combat des dragons, il faut observer qu'elle ménage deux temps et deux espaces différents :

- L'alternance cyclique survient dans la *durée*, comme répétition, elle constitue le temps aussi bien qu'elle en dépend. Les hommes ni les dieux n'y peuvent rien changer, bien qu'ils puissent toujours propitier l'Année dans ses représentants (déesse-Aurore, etc.).

- Le combat des dragons est *ponctuel*, il survient à la coupure des cycles. L'homme s'y engage activement. La paire des griffons est pour ainsi dire horizontale et surplombe l'univers ; les deux têtes marquent verticalement la *césure*, le moment opportun, le crépuscule qui est le non-temps du héros.

#### **d. Acquisition des charismes.**

Cette idée d'une acquisition, ou d'une confirmation, de charismes bénéfiques dans une procédure annuelle, par un rapport allant jusqu'à l'identification avec la puissance diurne, correspond à merveille à l'idée de la cruche. À Nová Hut, deux visages complémentaires et inversés sont placés sous le signe du griffon-gardien.

#### **e. Fonction sociale.**

La mention du Centre et du Quaternaire, « l'organisation quadripartite de l'espace autour d'un point central » révèle que les notions mises en œuvre revêtaient une importance sociale, traduite en bénéfices matériels.

#### **f. Orion.**

J'ai proposé d'identifier Orion<sup>32</sup>, qui annonce les tempêtes, au chasseur G(o)ronw tué par Lleu à la fin du *Mabinogi de Math* : Gronw avait séduit l'épouse de Lleu et l'avait frappé par trahison, mais Lleu, guéri, avait repris possession de son domaine. La liaison avec le premier août, Ir. *Lugnásad*, devient significative. Populairement interprétée comme « noces de Lug », la fête commémore la maîtrise du Dioscure sur les puissances agricoles, dernier acte de sa mythologie inaugurée à la veille de \**samonios*.

#### **g. Cosmographie.**

Pourquoi les résilles résument-elles une cosmographie ? Cela suppose qu'on a voulu se placer sous le patronage de l'Année propitiée, donneuse de puissance ; ou de divinités qui en assurent l'intégrité : dioscures guerriers guides du *ver sacrum* ? Le décor fait penser à des yeux : les yeux d'Ouranos étoilé ? On pense aux réseaux bouletés sur les monnaies.

---

<sup>32</sup> *Op. cit.*, p. 80.

#### **h. L'eau vivante.**

Le décor du réseau « estival » n'est pleinement pertinent que si la cruche est inclinée. On en déduit que l'eau de la saison sombre est figée, morte ou gelée, tandis que l'eau de la saison claire est vivante. Les implications mythologiques sont nombreuses : libération des eaux, cosmogonie (voir les histoires de Bóand, déesse-fleuve poursuivie par le flot ; du meurtre de Mata, le monstre tué par Óengus dans le fleuve ; les parallèles indo-européens qui montrent l'image de la course des eaux libérées). L'eau qu'on verse est aussi image de la bonne santé (mais si elle évoquait la connaissance, elle ne serait pas restreinte à la saison claire).

#### **i. Le rituel**

On peut concevoir un rituel de lustration ou de libation destiné à doter ses bénéficiaires de la puissance de l'Année, de l'eau vivifiante qui, selon le position de la cruche, est eau des Enfers ou eau céleste, eau qui est la même et cependant suit deux polarités inverses.

La cruche peut donner aussi un autre fluide, sorte d'ambrosie (Skr. *amṛta* « non-mort ») ou de nektar (\**nk-ter* « ce qui traverse la mort »).

Imbolc, fête de Brigit (breton *Gouel Berc'hed*), est la fête lustrale par laquelle on quite les souillures de l'hiver. Dans la *Táin*, Cúchulainn est soigné par Lug à Imbolc. Mais le contexte de Brno ferait penser aussi à une inauguration, à une cérémonie de libération des eaux.

#### **j. Pas de contexte guerrier ?**

Le décor de la cruche ne montre aucune référence spécialement guerrière ou militaire. Si je ne me trompe pas, on en dirait autant du décor celtique en général, malgré quelques représentations figurées célèbres. C'est l'indice que la conquête et le butin n'étaient pas la seule préoccupation des élites. La prise de butin ne valait qu'à trois conditions : le partage avec les dieux par la donation aux sanctuaires ; l'accroissement de renommée qui résultait de la prise ; la distribution ostentatoire qui signalait la générosité des princes. L'épisode de l'injuste pesée du tribut romain (*vae victis !*) montre que la logique marchande, comptable, n'est pas au centre de la pratique, mais bien au contraire le pouvoir en tant que tel, dont l'or captif est le signe. Il n'y a pas vol, mais captation de la puissance. De même la *razzia* de bétail avait fini par acquérir un caractère rituel (le récit irlandais *Táin Bó Regamain* en fera même une procédure d'acquisition des épouses).

#### **k. Artisans initiés.**

On peut envisager que le couple du chef et de l'artisan avait une importance égale au couple roi-druide dans le domaine juridique, d'autant plus que le prestige du forgeron, qui donnait force et pouvoir en travaillant par le *feu* et l'*eau*, était aussi religieux : C'est le forgeron qui procure la bière du festin d'immortalité, avec les récipients. Toutes les cultures anciennes lui assurent un rôle social éminent, dont témoigne aussi la mythologie insulaire.

#### **l. Le récipient.**

« Les appliques, les premières à attirer le regard », devaient « dérouter les non-initiés »<sup>33</sup>. Elles masquaient sans doute le plus évident : la nature de l'objet. On pourrait ici renvoyer aux divers récipients, vases, chaudrons, bols, etc., des récits insulaires, mais ils ne relèvent pas d'un type unique. On peut en revanche s'arrêter au récipient comme tel, qui recèle des paradoxes : *clos* et *familier*, il accueille une puissance *illimitée* et *mystérieuse*;

---

<sup>33</sup> *Op. cit.*, p. 90.

*matériel*, il est *vivant* comme le bois (d'if ?) ; *silencieux*, il appelle le *commentaire*. En s'en échappant, le liquide passe de l'*obscurité* à la *lumière*. La mort s'y change en vie, suivant le rythme céleste, qui détermine l'usage rituel. *La cruche dort en hiver et vit en été, avec l'eau qu'elle recèle*.

La voûte céleste, projetée sur ses flancs sous forme de décor, frappe le regard du fidèle. On dirait que les yeux du ciel sont descendus tout exprès pour l'observer. Elle est à l'image de l'année aux deux parties, de la puissance du cycle que traduit aussi le double mouvement progressif et régressif de l'esse. Elle n'est pas sans analogie non plus avec la terre qui cache, qui recouvre et conserve. En lui-même un tel objet était un support explicatif et spéculatif idéal.

### **m. Le rôle de la parole.**

Cet objet « n'est pas un enregistrement »<sup>34</sup> fait pour communiquer des idées. Il appelle un commentaire. Faute d'une explication juste, son rayonnement serait perdu, voire se retournerait contre l'ignorant ou la mauvaise langue. Cela nous fait souvenir de la coupe de vérité de Cormac, qui se brise quand on ment et se reconstitue par un énoncé vrai. La coupe est aussi instrument de vérité et de probation, d'un bout du monde indo-européen à l'autre.

### **n. Un alignement favorable.**

Si l'on pense que l'ornementation cosmique, astrale et calendaire accroissait l'« efficacité » des rapports avec les dieux<sup>35</sup>, ou avec des puissances plus fondamentales que les dieux, et que le commentaire oral donnait vie au pouvoir latent de l'objet (ainsi que les gestes), on se souviendra que l'une des formules majeures du serment celtique se fait par les astres et les éléments (soleil, lune, terre, mer). La parole devient l'auxiliaire du mouvement universel, réalisant une correspondance entre trois termes : le ciel, le décor, la parole. Voilà la communauté alignée sur le modèle cosmique.

## **23. Conclusion.**

En partant des textes nous pouvons formuler des hypothèses et ébaucher des modèles, comme on le fait pour la langue. Ces modèles, mis en perspective, peuvent être confrontés aux modèles archéologiques et historiques, replacés dans la plus longue histoire, celle de cultures et de peuples réels. Gardons-nous de chercher un sens unique qui serait enfermé une fois pour toutes dans les mots et les images, mais voyons plutôt dans quelle direction ils nous orientent. Dans les récits et les décors, tout est réseaux, mais avant d'être des réseaux de sens, rappelons-le, il s'agissait de réseaux de pouvoirs, d'une circulation de signes chargés de puissance.

Quant à ce qu'on peut en atteindre, je citerai Bernard Dubant, ce grand connaisseur des Indiens et du monde traditionnel : « Les mythes ne sont pas des explications rationnelles, mais des implications sacrées. » C'est ce qu'il faut garder à l'esprit.

**Philippe Jouët**

---

<sup>34</sup> *Op. cit.*, p. 94.

<sup>35</sup> *Op. cit.*, p. 94.