

UNIVERSITE DE TOULOUSE LE MIRAIL  
UFR DES LANGUES- SECTION D'ANGLAIS

"Les figures du surnaturel dans la mythologie et  
le folklore irlandais"

Mémoire de thèse de Doctorat (nouveau régime) présenté par

**Anne-Marie Chalandon-O'Connell**

devant un jury présidé par:

**Mme R. COSTA DE BEAUREGARD**, Professeur de langue  
et civilisation anglaises à l'Université de Toulouse-Le Mirail,  
qui a dirigé ces travaux,

et composé de:

**Mr Christian-Jacques GUYONVARCH**, Professeur au  
Département d'Etudes Celtiques à l'Université de Rennes,

**Mr Joseph COURTES**, Professeur de Linguistique à  
l'Université de Toulouse-Le-Mirail,

**Mme M-Thérèse CASTAY**, Maître de Conférence à  
l'Université de Toulouse-Le-Mirail.

Décembre 1994

## INTRODUCTION

### I/ bornes du sujet.

#### A/ le "surnaturel" et la définition du "mythe".

Le dictionnaire définit le surnaturel comme "ce qui se trouve en dehors du domaine de l'expérience", "qui échappe aux lois naturelles".

Depuis toujours l'homme s'est donné pour but de connaître le monde qui l'entoure, de transformer ce qui est mystérieux en objet de savoir. De nombreuses approches ont cherché à donner un sens à l'univers. L'une, rationnelle, et somme toute récente, cherche à expliquer les conditions dans lesquelles l'acte de création a pu avoir lieu, et la façon mécanique dont la vie a évolué jusqu'à la forme que nous lui connaissons de nos jours: démarche scientifique, fondée sur la chronologie et le raisonnement abstrait (création de "modèles").

L'autre remonte à l'aube de l'humanité: c'est une approche religieuse qui insiste sur l'origine divine, excluant le hasard, de l'univers qui nous entoure et dont l'homme fait partie; cette genèse divine de l'humanité a pour prolongement une vision eschatologique qui définit les conditions dans lesquelles l'univers tel qu'il est sera transformé ou détruit. L'ensemble de ces récits, qui forment un tout cohérent, se range sous l'appellation commune de "mythe". Ce concept est doté de caractéristiques très précises, dont l'absence de cadre spatio-temporel, ces deux notions étant la conséquence de la création achevée, dans laquelle l'homme est inclus. Ce dernier ne peut percevoir les réalités qui le dépassent qu'à l'aide de cette grille de concepts, tandis que les dieux évoluent

dans l'éternité, même si la transcription de la cosmogonie doit être rendue intelligible à l'homme: toutes les données du mythe sont, ainsi, un peu métaphoriques. Elles forment ce que l'on peut nommer les données "surnaturelles", qui se présentent de diverses manières selon la civilisation choisie. Le mythe, sous-ensemble d'un concept plus vaste, la "mythologie", est "une espèce de langue", selon Louis Gernet<sup>1</sup>, et il en dit beaucoup sur l'organisation mentale profonde de la pensée, de la société, d'un peuple donné, ce qui ne veut pas dire qu'il reflète la réalité concrète de cette société: il en demeure "l'idéal", et continue d'en structurer la pensée: rien, dans le mythe, ne se rapporte à l'histoire ou à tout autre évènement. C'est ainsi que Georges Dumézil, s'appuyant sur un ensemble de disciplines telles que l'histoire des religions, la philologie comparée et la sociologie, a pu dégager, dans un ensemble aux racines linguistiques communes, les peuples dits "indo-européens", un fond commun d'organisation sociale, que l'on trouve dans le mythe, sans pour autant nier les divergences qui font la spécificité de chaque peuple considéré (ces divergences forment des "champs idéologiques"). Ce fond commun, il l'a désigné sous la notion de "tripartition", qui structure la société indo-européenne en trois fonctions sociales:

- la souveraineté, qui se scinde en deux aspects, l'un clair, régi par le contrat, qui établit des relations pacifiques, voire juridiques, entre les dieux et entre les hommes (représenté dans la mythologie védique par Mitra), l'autre violent, sombre et magique, représenté par Varuna, sans que l'on puisse séparer totalement ces deux pôles, car le védique associe fréquemment les deux termes en un double

---

<sup>1</sup> cité dans Vernant J.P., *Mythe et Société en Grèce ancienne*, Paris, FM/ Fondations, (1981), p. 235.

duel grammatical "Mitra-Varuna" ("les deux, Mitra et Varuna"). Dans l'organisation sociale védique, cette fonction est assumée par les brahmanes, par les druides chez les Celtes;

- la fonction guerrière, qui comprend aussi la force physique, et que recouvre toute classe militaire;
- la troisième fonction, productrice et féconde, qui doit servir, et nourrir les deux autres ("agriculteurs", artisans, marchands).

Tout ceci se traduit dans une organisation sociale en trois classes correspondantes, mais la clarté du schéma varie beaucoup selon la société envisagée. Il est clair que cette organisation est avant tout une structure de pensée, et il est alors légitime de la rechercher dans des textes "sacrés", mais aussi littéraires (certaines épopées). Selon le résumé que fait Jean-Pierre Vernant de la méthode de mythologie comparée de Dumézil, "on va de l'idéologie religieuse aux écrits littéraires, au lieu de traiter littérairement des phénomènes religieux et des traditions mythiques"<sup>2</sup>.

La société celtique, telle qu'on la trouve en Irlande au 8<sup>ème</sup> siècle de notre ère lors de la rédaction des premiers manuscrits, entre dans le cadre défini par Georges Dumézil:

- la langue, le vieil-irlandais, est indo-européenne, bien que les récits confiés au parchemin décrivent probablement une société antérieure à la rédaction; on explique ce décalage par le tabou absolu que la classe sacerdotale celtique, les druides, a fait peser sur l'écriture, bien qu'elle n'en ignorât point l'usage<sup>3</sup>. Le tournant

---

<sup>2</sup> *ibid.*, p. 237.

<sup>3</sup> Ainsi, dans *Les Druides*, Françoise Le Roux et Christian-Jacques Guyonvarc'h analysent ce phénomène de décalage de la façon suivante:

"En Irlande et en Gaule, les druides et leurs élèves n'ont pas été paradoxalement des érudits ignorant l'écriture: c'étaient au contraire les personnes qui savaient le mieux lire et écrire. Mais l'écriture était en quelque sorte chargée d'une magie plus puissante, ou plus dangereuse, que la voix. Elle ne servait donc que dans les cas exceptionnels (...) Alors que l'écriture sert à la fixation d'un moment religieux et rend éternellement, statiquement durables les effets d'une formule magique, d'une mention funéraire, d'une obligation ou d'une malédiction, *defixio* ou *geis*, la pensée réelle, active, dynamique, évoluant comme la vie dont elle est la part la plus

dans l'usage généralisé de l'écriture vient de la christianisation de l'Irlande,

"qui a fait du Livre la Révélation, la Vie et l'Exemple. Les *filid* convertis, successeurs de St Patrick, ont su en tirer la conclusion nécessaire, et ils ont gardé consciemment ou non, jusque dans les textes les plus élaborés, dans la présentation des récits, la marque d'oralité foncière de leur tradition nationale. Même déchu, la culture celtique a ainsi respecté envers et contre tout le principe traditionnel immuable de la supériorité de la pensée sur la parole, de la parole sur le texte et du texte sur l'image"<sup>4</sup>.

### B/ "Mythologie et folklore".

La conjonction "et" conserve, dans son usage, une certaine ambiguïté de sens: en effet, elle suppose à la fois une relation d'équivalence entre les deux termes qu'elle associe, tout en soulignant leur possible contraste. La mythologie possède quelques traits communs avec le folklore, marque de continuité, mais elle s'en différencie de manière radicale, idée de rupture. L'étude moderne d'un corpus mythologique n'établit pas de ligne de démarcation nette entre mythe et conte populaire, ce dernier étant susceptible de contenir des éléments qui renvoient à un univers mythique, ce que ni Dumézil ni Lévi-Strauss n'ont contesté<sup>5</sup>.

Dans le domaine irlandais, sans se prononcer sur d'autres corpus, nous pouvons cependant dégager quelques points de ruptures:

---

subtile et la plus précieuse, ne peut, ne doit pas se plier à de telles contingences (...)Un usage généralisé de l'écriture eût fixé dans le temps, à un moment du temps, eût donc tué en un certain sens, ce qui devait vivre et revivre éternellement. On comprend ainsi pourquoi les textes mythologiques irlandais ont tous été transcrits postérieurement à la christianisation: la tradition celtique a été orale tant qu'elle a été vivante", pp. 267 à 269.

<sup>4</sup> *ibid.*, p. 269

<sup>5</sup> Dans son Introduction, Joseph Courtés cite Lévi-Strauss dans *Anthropologie Structurale II*, qui écrit: "il ne s'agit pas (...) de choisir entre conte et mythe, mais de comprendre que ce sont les deux pôles d'un domaine qui comprend toutes sortes de formes intermédiaires, et que l'analyse morphologique doit considérer au même titre, sous peine de laisser échapper des éléments qui appartiennent comme les autres à un seul et même système de transformation"; in: *Le conte populaire: poétique et mythologie*, Paris, PUF (1986), p. 11.

- les données proprement mythiques ne nous sont connues que par le médium, tardif il est vrai, des récits compilés par des poètes (filid) convertis au christianisme. Dans leur vaste compilation d'une tradition orale et païenne, il est sûr que de nombreux aspects mythiques, ou ayant traits à des rituels religieux rejetés par l'éthique chrétienne, ont été censurés par ceux-là même qui en étateint les uniques récipiendaires. Il n'est pas rare de trouver des gloses dubitatives des moines copistes quant au contenu de leurs manuscrits, que seuls des faibles d'esprit pourraient prendre pour argent comptant. Nonobstant, ces manuscrits sont la seule source textuelle par laquelle les grandes lignes de cette civilisation nous sont connues, si l'on n'y adjoint pas les sources des auteurs grecs et latins (dont César) sur les Celtes du continent, et qui ne sont pas tous d'une grande valeur documentaire. Cependant, les données textuelles classiques et certains résultats archéologiques sont souvent confirmés par les sources manuscrites insulaires.

Malgré tout, si la christianisation a permis de conserver le souvenir d'un patrimoine qui lui était étranger, il est clair que le rédacteur prenait ses distances avec le contenu de ses récits: réduite au rôle de "fossile" la tradition mythique, n'étant plus vécue de l'intérieur, mourait inexorablement. Il n'a pas fallu de nombreux siècles pour que le véritable enjeu mythique, l'organisation sociale et divine du cosmos que racontaient ces récits, ne soit plus qu'une coquille vide que les auditeurs n'ont plus comprise. La véritable signification des récits mythiques n'est plus perçue, ce qui permet la manipulation du récit par le conteur, ou le compilateur, car jusqu'au XVIIème Siècle, au déclin de l'ordre gaélique en Irlande, existaient de nombreux centres de copistes, qui diffusaient ces récits dans

l'ensemble du pays, cours royales ou aristocratiques, voire communautés plus humbles.

Celà ne signifie pas que les contes populaires ne contiennent pas d'éléments empruntés au mythe, mais que ces derniers y demeurent à l'état inconscient. Il suffit pour s'en convaincre de lire certains contes folkloriques tels qu'ils ont été collectés, car ils comportent parfois des dialogues entre conteur et collecteur (\*ici, voir Glassie e Hugh Nolan). Le mythe éclaire certains motifs folkloriques dont la signification nous échappe, et qu'un point de vue matérialiste ne peut expliquer. Ainsi en est-il de la relation entre la vieille femme et le lièvre en Irlande. On ne peut comprendre pourquoi la vieille femme se transforme en lièvre et que ce tandem est lié à la fécondité du sol qu'en examinant deux données, étymologiques et textuelles: nombreux sont les récits plus anciens qui montrent une belle jeune femme se métamorphosant en cerf afin d'attirer un guerrier dans l'Autre Monde. L'importance du cerf est manifeste jusque dans la sculpture gallo-romaine où l'on en trouve de nombreuses représentations en compagnie d'une divinité liée à la fécondité animale. Apparemment, il n'y a pas beaucoup de liens entre les deux récits. Or, le mot "lièvre" signifie en gaélique "petit cerf", et le lien entre la fécondité des sols et celle que représente l'animal, en relation avec la femme, perdure. Le folklore est issu du mythe, s'explique parfois par l'analyse de ce dernier, mais seul le "point de vue", le contrat énonciatif est modifié: à la différence du poète lettré des Celtes, qui faisait d'ailleurs partie de la classe sacerdotale, le conteur populaire ne sait plus ce que son histoire implique, et son incompréhension se traduit par la transformation des récits qu'il transmet à son auditoire.

L'intérêt pour nous d'une telle confrontation entre "mythe" et "folklore" réside dans l'analyse de certains traits qui, perdurant de l'un à l'autre, permet de mieux cerner ce qui subsiste d'une structure mentale proprement celtique, et qui se traduit par la présence récurrente, dans les récits, d'un certain nombre de "figures".

C/ "Figure" et "code figuratif": la méthode d'analyse.

\* constitution d'un corpus de textes: le point de départ de cette recherche a consisté en l'accumulation de récits mythologiques et folkloriques qui traitent directement des relations entre les humains et l'Autre Monde. Il est intéressant de comprendre comment ce monde surnaturel est perçu par le groupe humain à qui il se manifeste. On peut objecter que la démarcation entre l'"humain" et le "divin" demeure artificielle dans le mythe, mais l'Irlande dispose d'un large corpus mythologique tel que l'épopée (cycle d'Ulster, dit de "la Branche Rouge", le cycle des Fianna, celui des rois...) qui, s'ils n'ont pas d'existence historique, montrent bien la frontière qui existe entre les deux univers. Ainsi un héros mythique comme Cù Chulaind, malgré des "pouvoirs" dépassant de loin ceux de ces pairs (son père est un dieu) n'est jamais une divinité; il voyage dans l'Autre Monde, et, même s'il n'en ressent pas les effets dévastateurs que la plupart des voyageurs subissent, le récit l'oppose toujours aux habitants du Sid. En celà, on peut opposer ces récits épiques à l'ensemble de textes formant le cycle cosmologique irlandais (le Livre des Conquêtes de l'Irlande, les deux Batailles de Mag Tured...) qui met en scène des divinités (Tuatha Dé Danann), peuplement primitif de l'Irlande (c'est-à-dire le monde) et leur combat contre les forces du chaos et du néant (les Fomoiré). Bien sûr, le compilateur les décrit à l'instar de combattants, qui meurent



durant la bataille, mais, connaissant le nom de ces "personnages" (qui sont des dieux) on peut se douter que ces morts sont surtout métaphoriques...

Ainsi, les récits mythiques sont une présentation de la relation entre les hommes et les dieux. Quant aux récits folkloriques, bien que l'éclairage soit tout-à-fait modifié (l'influence chrétienne a peu à peu "démonisé" cet aspect de la culture celtique), il reste certaines traces d'un "autre monde" qui ne serait pas le Paradis chrétien, soit satanique (mais ce n'est pas l'enfer non plus) soit agréable, mais ambigu pour celui qui y est confronté: c'est le monde des "fées", qui croise la vie quotidienne des Irlandais campagnards, dans la mesure où certaines coutumes "rituelles" envers elles sont toujours respectées (on leur laisse du lait sur la fenêtre la nuit de Bealtaine, veille du 1er Mai, par exemple). On pourra noter que ces coutumes sont des survivances d'un culte ancien qui n'est plus compris depuis longtemps: les fées appartiennent au domaine de la superstition, mais la façon dont on envisage leurs rapports avec les mortels n'est pas sans rappeler ceux qu'entretenaient les anciens Irlandais avec leurs dieux.

La raison en est que, sur le plan du discours, les "formes" sous lesquelles les êtres surnaturels se manifestent aux hommes sont très semblables; nous appellerons "figures" ces manifestations textuelles du monde surnaturel.

\* la "figure": ce terme, très général (du latin "figura"), désigne d'abord "un visage, une expression faciale, une représentation plastique, ou, en chorégraphie, un enchaînement de pas" selon le dictionnaire. La "figure" forme donc un ensemble cohérent, qui tisse des relations entre les divers éléments qui la constituent

(comme, en mathématique, un ensemble de points). En rhétorique, elle est un usage particulier de constructions grammaticales visant à produire un effet sur le lecteur, ou, comme la métaphore, un transfert de la signification d'un terme sur un autre, en vertu d'une comparaison sous-entendue. La figure est donc aussi une "représentation symbolique".

Les linguistes ont donné des définitions très précises au terme "figure":

"Hjelmslev qui appelle figure tout élément linguistique qui n'est ni un signifiant ni un signifié, appelle les unités sémantiques minimales des figures du contenu. Les linguistes français parlent souvent, avec Potier et Greimas, de sèmes. (...) Pour que l'analyse sémique implique le caractère irréductible de la combinatoire sémantique, il faut qu'elle porte non seulement sur le contenu d'unités lexicales, mais, comme celles de Greimas, sur le contenu de segments d'énoncés plus larges, voire sur des effets de sens (appelés sémèmes), c'est-à-dire sur des significations liées à un certain contexte ou à une situation de discours"<sup>6</sup>.

Nous ferons nôtre la définition de "figure" comme unité de contenu, de nature discursive, telle que l'exprime le groupe d'Entrevernes:

"(Dans un récit donné) nous élaborons une signification. Cette construction progressive de la signification est rendue possible non seulement par le cadre narratif qui commande certains rapports, mais aussi une organisation des unités de contenu qui commande d'autres rapports. On nomme "figures" ces unités du contenu qui servent à qualifier, en quelque sorte à habiller, les rôles actantiels et les fonctions qu'ils remplissent"<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> Todorov et Ducrot, *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Paris, Points/Seuil (1972), pp. 339-340.

<sup>7</sup> *Analyse sémiotique des textes, Introduction, théorie-pratique*, Lyon, Presses universitaires de Lyon (1979), p.89 et 93.

C'est ainsi que les récits mythiques et folkloriques irlandais présentent des êtres surnaturels par des figures animales (domestiques ou sauvages), ou des êtres anthropomorphes, et ces figures se répètent d'un texte à l'autre, mais pas au hasard.

En effet, l'analyse contrastée (on les oppose, on les compare afin d'en retirer le maximum de sens) de ces figures n'est possible que si, au niveau narratif du récit (son "déroulement", sa "morphologie" au sens proppien du terme) toutes les conditions sont réunies pour faire cette "comparaison" (analyse paradigmatique).

On s'aperçoit, à la lecture de ces textes, que les êtres surnaturels occupent des fonctions narratives diverses: ils sont "sujets du faire" (ils agissent sur les transformations narratives qui ont lieu dans le récit), "destinateurs" (ils transmettent la compétence au sujet du faire, ce qui va lui permettre d'"agir"), etc... Il nous faudra analyser ces fonctions par rapport à celles qu'occupe l'être humain qui est confronté au surnaturel dans le récit.

## **II/ la "métamorphose" et le plan des recherches.**

Le postulat de départ est que les êtres du Sid ne se présentent pas toujours sous leur véritable aspect à qui les rencontre. Tous font l'objet d'une /métamorphose/ très importante dans le récit, dans la mesure où bon nombre de ces derniers reposent sur cette dichotomie entre le /paraître/ et l'/être/ des êtres surnaturels: il s'agit d'un "ressort" important du récit, car toute la question est de "reconnaître" celui ou celle qui se cache sous un aspect trompeur.

Nous touchons là un aspect fondamental de l'art et du mythe irlandais. Souvent, on a décrit les représentations picturales d'animaux, d'entrelacs et de spirales comme l'art de la

métamorphose. En effet, il s'agit d'un art extrêmement "dynamique", et la métamorphose est son point central.

Par exemple, il n'est pas rare de trouver des représentations comportant un corps de chien, séparé de la tête par un entrelac complexe, pour aboutir à une tête d'oiseau. On peut croire voir l'animal se transformer sous nos yeux, le corps et la tête représentant le code figuratif, et l'entrelac l'expression esthétique d'un programme narratif en plein accomplissement (niveau syntaxique). Cette représentation du mouvement et de l'instabilité des formes traduit la vision d'une réalité changeante, d'une vérité qui n'est pas fixée définitivement.

Rien n'est commun entre le monde des mortels et celui des dieux, et leur confrontation est souvent dommageable aux premiers. Les Celtes ont tenté de "traduire" en langage humain le concept d'éternité dans lequel évoluaient leurs dieux, qui suppose l'absence de contraintes dans la forme choisie (et la forme animale est un retour à un état primordial), ainsi que l'annulation de concepts tels que le temps et l'espace, qui sont, pour les humains confrontés à l'univers surnaturel, autant de moyens de métamorphoses, représentés dans les textes par des figures (la massue du Dagda, le chaudron d'abondance, etc...).

Prenant pour point de départ cette notion de /métamorphose/, nous avons envisagé les relations du monde humain et du Sid en fonction des aspects variés sous lesquels l'Autre Monde se dévoile. En premier lieu, nous nous sommes penchés sur la façon dont les êtres surnaturels font irruption dans le monde humain, et nous constatons qu'ils le font de deux manières:

- la métamorphose animale, qui met en place une relation de contenant à contenu, ce dernier étant toujours l'aspect, l''être/,

véritable de l'habitant du Sid qui est toujours anthropomorphe (première partie: le bestiaire);

- mais si la forme humaine est véritablement celle des êtres du Sid, il n'en demeure pas moins vrai qu'elle subit également des transformations: de la beauté à la laideur, de la jeunesse à la vieillesse. Bien sûr, il s'agit toujours pour l'être du Sid (qu'il soit homme ou femme) de dissimuler sa véritable nature à l'humain auquel il est confronté, ce qui n'est pas sans conséquence pour la nature de leurs rapports (la femme du Sid, le guerrier contre le rustaud);

- enfin, nous aborderons un second grand aspect des relations entre les deux univers en examinant leur conséquence dans le cas où c'est l'humain (en général un guerrier) qui se rend dans l'Autre Monde. Là, l'aspect des êtres du Sid n'est plus dissimulé, mais c'est le visiteur qui subit, du fait de son trajet, des transformations liées à sa sortie du temps et de l'espace, pour entrer dans l'éternité de l'Autre Monde (deux derniers chapitres, sur le temps et l'espace ).

# **PREMIERE PARTIE:**

## **LE BESTIAIRE**

## **SURNATUREL**

## INTRODUCTION A L'ETUDE DU BESTIAIRE.

Les animaux surnaturels ont parfois pour fonction, dans de nombreux récits, d'être les /contenants/ d'êtres du Sid (l'Autre Monde irlandais), qui interviennent dans la vie des mortels sur le monde de la "dissimulation", encore que ce ne soit pas le cas de tous.

Ainsi, nous avons tout d'abord séparé le groupe des animaux "domestiques" de celui des animaux "sauvages", bien que le procédé soit un peu artificiel dans le domaine irlandais, où le mot "pig" renvoie aussi bien au porc qu'au sanglier.

La raison en est que le groupe des animaux dits "domestiques" ne fait pas l'objet d'une telle transformation (ils ne sont pas le "contenant" d'un être de forme humaine): ils occupent une configuration discursive telle que l'"élevage", la "mise à mort" et le "festin", en tant qu'aliment. Le champ sémantique qu'ils occupent est celui de l'"économique". Cependant, ils n'en sont pas moins des animaux "magiques", et il arrive que des porcs "druidiques" soient le fruit d'une métamorphose de fougères<sup>1</sup>.

Cette "métamorphose" particulière permet à ceux qui absorbent cette nourriture surnaturelle de participer pour un moment à la plénitude de l'Autre Monde.

Les animaux "sauvages", quant à eux, évoluent dans un espace particulier, la "forêt", lieu à l'écart de toute activité humaine, opposé à l'espace social, et n'impliquent pas la même "mise en présence" avec les mortels. Ils sont surtout associés à la

---

<sup>1</sup> voir *les Druides*, p. 253: "(la jeune fille) fit ensuite des porcs mystérieux et magiques avec de la fougère", in: "La mort de Muirchertach, fils d'Erc", trad. de Ch.J. Guyonvarc'h.

configuration de la "chasse", activité parallèle à celle de la guerre sous bien des aspects (armement, morts, etc...). Là, l'animal a pour fonction d'attirer l'homme vers le Sid, contrairement à son homologue "domestique" qui intervient au coeur de la vie des mortels auprès desquels ils ont une "mission".

En fait, ces animaux occupent des positions syntaxiques diverses selon le texte et leur nature: ainsi la "vache" est un /donateur/, le cheval et le chien sont des /adjuvants/, et l'arrière-plan mythique est aussi différent: l'une renvoie à la configuration de l'"économique", tandis que les deux autres appartiennent à celle de la "guerre". Aussi, les fonctions sociales, inscrites dans le mythe, auxquelles les animaux renvoient sont-elles très différentes.

On le verra, les animaux se répartissent sur les fonctions narratives et sociales fort diverses, et, selon le cas, la /métamorphose/ sera illustrée de manière différente: transformation de l'être humain en animal, changement (aspect, taille, ...) qui s'opère dans l'animal lui-même, la configuration est donc très souple aussi.

Au-delà de ces structures purement syntaxiques qui modifient beaucoup le rôle de l'animal dans le récit, nous constaterons que certaines "figures" renvoient à des notions comme l'/aquatique/, le /chthonien/, ou au contraire le /céleste/ (mais très rarement) .

De telles figures, pour être présentes dans les récits que nous analyserons, n'ont pas de rôles syntaxiques particuliers<sup>2</sup> (ou bien

---

<sup>2</sup> "Nous sommes invités à opposer un *code thématique* à un *code figuratif*, celui-ci étant pour nous associé au motif, celui-là à la configuration. Nous avons postulé... que le figuratif, pour avoir un sens, ne pouvait être tourné sur lui-même... mais qu'il était nécessairement - de par son exploitation dans le discours- au service du plan thématique à qui il revient de "positionner" en quelque sorte les données figuratives les unes par rapport aux autres, donc selon une



ces rôles changent d'un texte à l'autre), mais elles sont liées aux figures animales surnaturelles, notamment parce qu'elles représentent des "éléments" qui ont des affinités avec l'univers surnaturel, et qui, nous le verrons ultérieurement, forment le "cadre" spatio-temporel de notre corpus textuel.

Dans le cadre de ce corpus, nous nous pencherons tour à tour sur les figures suivantes:

1/ les animaux "domestiques".

Nous débuterons par l'étude du "bétail", essentiellement "bovin" que les textes nous présentent. Si la "vache" occupe une fonction "économique" certaine, elle participe aussi à la création de l'univers connu, en donnant un nom aux lieux qu'elle traverse: le parcours de l'espace "humain" à pour but de lui donner vie et de le délimiter. Avec la figure du "taureau", nous verrons que la perspective change quelque peu, car, outre sa fonction fécondatrice primordiale, l'animal est aussi un représentant du "roi", qui, dans le schéma trifonctionnel établi par G. Dumézil, fait pivoter le monde autour de lui en lui communiquant abondance et paix;

Nous aborderons ensuite l'examen d'un animal de "deuxième fonction", le cheval, dont l'association avec le guerrier en fait l'/adjuvant/ parfait de l'activité guerrière. Le cheval, de par sa "rapidité" à la course, et parce qu'il est capable de franchir tous les obstacles liés au relief, participe au "parcours" de l'espace connu, et surtout est un lien entre les divers accès du Sid et notre monde. Une

---

ordonnance de type syntagmatique. (...) Le code figuratif, au contraire, joue sur l'axe paradigmatique: n'étant pas lié à l'organisation syntagmatisée du discours mais, uniquement, aux rapports qu'entretiennent mutuellement, dans un univers socioculturel donné, les noyaux des figures, il établit des relations indifféremment intratextuelles ou transtextuelles". in: Courtés, Joseph, *Le conte populaire: poésie et mythologie*, Paris, PUF (1986), p. 209-10.

extension folklorique du "cheval" peut être lue dans le motif du "lapin".

Le chien, animal synonyme de "combattant" ("cù" est un autre nom du guerrier) ne se superpose pas au cheval. En effet, il a pour double rôle de porter la guerre dans le camp ennemi, mais aussi de protéger son groupe social, sous l'autorité des deux personnages de deuxième fonction, le roi et le druide, alors que le cheval est un animal "royal". C'est pourquoi il est possible de compléter l'analyse de cet animal par celle d'un guerrier en tous points exemplaire, Cù Chulaind, qui lui emprunte jusqu'à son nom. Il pose donc la problématique de la frontière, représentée par des oppositions telles que /dedans/ vs /dehors/, /connu/ vs /inconnu/, permettant la comparaison entre les deux univers, surnaturel et humain.

2/ les animaux "sauvages".

Après l'étude du soubassement narratif qui soutient ces figures (configuration de la "chasse" et de la "métamorphose"), nous verrons que le double découpage socioculturel (en trois fonctions) et figuratif se présente de la façon suivante:

- le cerf, qui est associé à la femme /jeune/ et /belle/ dans une relation de :/contenant/ à /contenu/, est l'objet d'un PN /chasse/ du point de vue de son poursuivant, mais le sujet opérateur d'un PN /attraction/ du point de vue du Destinateur surnaturel de cette /performance/: le but est de faire sortir le guerrier du monde connu pour le faire pénétrer dans le Sid. Fugurativement, le "cerf" est associé à ce qui fait la "séduction" (lien avec la femme), et il représente le monde "chthonien" dans le type de parcours qu'il entreprend: trajet en forêt, et disparition dans le tertre;

- le sanglier, lui, est à la fois un animal traqué par le chasseur, mais aussi un /opposant/ surnaturel redoutable. Il lui arrive de représenter la destinée d'un guerrier tracé d'avance par les dieux; il a recours aux mêmes associations figuratives que le cerf, mais, à la différence de ce dernier, il n'est pas systématiquement lié à la "femme" surnaturelle, mais au "druide" (ou dieux qui empruntent son aspect), et on l'associe souvent à un contexte à la fois guerrier et magique;

- quant au lièvre, il est l'extension folklorique du cerf, tant au niveau philologique (lit. le mot signifie "petit cerf" en gaélique) que syntagmatique. A la différence du cerf, cependant, il est associé à la femme /vieille/ et /laide/, dans un contexte plus récent de "récoltes" et de "vol" de lait et de fécondité. Nous verrons comment le conte populaire inverse le motif du cerf, symbole de fécondité animale et terrestre, en en faisant un associé de la /mort/, de la /stérilité/, grâce à la "vieille femme" malfaisante qui lui donne son aspect /négatif/.

## PREMIER CHAPITRE:

### **LE BETAIL: BOEUF, TAUREAU, VACHE.**

En irlandais moderne, ces trois animaux sont désignés respectivement par les mots "damh", "tarbh" et "bò". Si le premier de la triade n'apparaît que rarement dans les toponymes (ex: "Damhros", lit."la péninsule des boeufs", anglicisé en "Dawros"), le taureau et la vache ont laissé de nombreuses traces dans les noms de lieux, comme par exemple "Clontarf", de "Cluain Tarbh" ("La Prairie des Taureaux"), "Inisbofin", de "Inis-Bo-Fionn"("L'Ile de la Vache Blanche").

Tout comme il est parfois difficile de départager, dans les récits, le porc du sanglier (car le même mot les désigne le plus souvent), il est malaisé d'établir une opposition symbolique basée sur le sexe de l'animal, taureau ou vache:

- "Le taureau ne semble pas avoir eu, pour les Celtes, une valeur symbolique exclusive de virilité et il n'est pas certain que sa signification première soit à rechercher dans la dualité ou dans l'opposition sexuelle avec la vache. Le taureau est en effet, en Irlande, l'objet de métaphores surtout guerrières".<sup>1</sup>

Cependant, ce manque d'opposition laisse entrevoir que ces deux animaux expriment différentes facettes d'une fonction unique qui leur a été attribuée dans la pensée celtique: fonction à la fois guerrière et de fécondité, liées toutes deux à un aspect de la fonction royale.

---

<sup>1</sup> Le Roux, Fr. & Guyonvarc'h, Ch.J., in "Taureau", article rédigé, pour sa partie celtique, pour le *Dictionnaire des Symboles*, de J. Chevalier & A. Gheerbrant, Ed. R. Laffont, Paris, coll. "Bouquins" (2ème éd. 1982), pp. 932-933

## A/ FONCTION NARRATIVE DU TAUREAU ET DE LA VACHE

### 1/ Les PN/don/ et /échange/

Selon deux proverbes irlandais, "the cow is one of the pleasant trees of Paradise", et "the cow is leather and meat, milk and butter". La première valeur du bétail est "économique", essentiellement la production de denrées alimentaires et de matière première transformable (cuir et corne). La vache assure pour sa part la production de lait (et de ses dérivés alimentaires), cependant que le taureau assure la fécondité des vaches. C'est ainsi que dans des récits postérieurs au XIIème Siècle, les deux fonctions sont sublimées et représentées par deux bovins surnaturels, la vache "Glas Goibhneann"<sup>2</sup> et le taureau "Tarbh Conraidh". Ce dernier est à l'origine, selon le folklore, de la fécondité des vaches de la région de Beara (Sud-Ouest de l'Irlande):

- "Every cow who heard his bellow calved within a year"<sup>1</sup>

Quant à la Glas Goibhneann, plusieurs variantes du même récit lui attribuent le "pouvoir-produire" du lait en quantités énormes:

- "The legend told of her all over Ireland describes how she filled with milk every pail put under her by her unnamed owner. However, a jealous woman claimed that she had a vessel which the Glas could not fill, and accordingly she brought a sieve and began to milk the great cow. The Glas yielded a continuous stream of milk, enough to fill a lake, but it all ran through the sieve. Eventually she became exhausted by the effort and died".<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>"Glas" en irlandais signifie à la fois "vert" et "gris", mais ce dernier sens est réservé au bétail. Quant à "Goibhneann", il s'agit du génitif de "Goibniu", forgeron mythique fournissant armes et festin perpétuel aux dieux; le mot moderne "Gabha" désigne toujours un forgeron.

<sup>1</sup>O'hOgain, Daithi, Myth, *Legend and Romance, an Encyclopaedia of Folk Tradition*, Ryan Publications, Dublin, 1992, p. 29.

<sup>2</sup>ibid., pp. 240-241

Vache et taureau sont détenteurs d'un /pouvoir-faire/ surnaturel qui s'inscrit dans un PN/don/, car lait et veaux sont produits indépendamment de l'identité de leur propriétaire. Ce sont des /donateurs/ S au sens strict puisque l'objet de leur "don" est dispensé sans discrimination. Il faut peut-être y voir la représentation concrète de la générosité de la nature, puisque ce "don" s'accomplit dès lors que le "donataire" (tout aussi anonyme) entre dans la zone d'influence géographique de ce /pouvoir-faire/.

Mais ce bétail est également un objet O de deux PN très proches, celui du /don/ et celui de l'/échange/, puisqu'il constitue, pour les Celtes, un équivalent à notre monnaie, car leur hiérarchie sociale n'était pas fondée sur la propriété foncière, mais sur la possession de têtes de bétail. C'est ainsi que la reine Medb du Connacht se dispute avec son mari Ailill, dans l'épisode inaugurant la *Tàin Bò Cuailnge* intitulé "La Dispute sur l'Oreiller", les époux recensent leurs richesses respectives car Medb prétend être plus riche que son époux, qui serait dans ce cas entretenu sur bien de femme:

- "Then the lowliest of their possessions were brought out, to see who had more property and jewels and precious things: their buckets and tubs and iron pots, jugs and wash-pails and vessels with handles"(...)

Puis, leur bétail (ovins et bovins) sont comptés:

- "But there was one great bull in Ailill's herd, that had been a calf of one of Medb's cows - Finnbennach was his name, the White-Horned - and Finnbennach, refusing to be led by a woman, had gone over to the king's head. Medb couldn't find in her herd the equal of this bull, and her spirits dropped as though she hadn't a single penny"<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup>Kinsella, Thomas: *The Tain*, Dolmen Press, Dublin, (1970), pp54-55

De même, les impôts et tributs dûs au "suzerain" étaient payés en récoltes et têtes de bétail. Le roi Cairbre Lifeachair l'avait injustement exigé des gens du Leinster, malgré sa promesse d'y renoncer, et le nom de ce tribut est précisément le Bòrainmhe ("tribut en bétail"), traditionnellement dû au roi suprême d'Irlande par les rois de provinces.

Le bétail est à la fois un objet d'échange et/ou de don, dont on nomme l'équivalent en or ou en esclaves<sup>4</sup>. On voit donc l'importance de ce bétail dans une configuration aussi vaste que celle de l'"économie", tant par cette valeur de "circulation monétaire" que par la richesse en "production" qu'un tel animal procure. Cette production, réalisée par la seule fécondité des vaches ou non, est centrale dans le récit, tiré de la *Seconde Bataille de Mag Tured*,<sup>5</sup> de la "construction du fort du Dagda": ce dernier construit le fort à la demande du roi Bres des Fomoirs, qui oppresse les Tuatha De Danann, et réclame un salaire:

"-I require that you gather the cattle of Ireland in one place. The king did as he asked and (the Dagda) chose a heifer from among them. This seemed foolish to Bres for he thought that the Dagda might have chosen something more."

Cependant, après la défaite finale des Fomoirs, "the Dagda brought forth his heifer. The heifer began to low to her calf and that lowing summoned back all the cattle of Ireland which the Fomoirs had demanded as tribute during the kingship of the malevolent Bres"<sup>6</sup>

Dans cet extrait, le "bovin" occupe deux postes dans le PN /appropriation/ que représente la construction du fort: d'une part, la "vache" est le sujet opérateur S2 de ce PN, mais son objet O est

---

<sup>4</sup> "Even the great ram leading Medb's sheep, the worth of one bondsmaid by himself, had a ram to match him leading Ailill's sheep", *ibid.*, p. 55

<sup>5</sup> Il s'agit d'un récit à valeur cosmogonique racontant les invasions mythiques successives de l'Irlande et la victoire des dieux sur les démons; bien entendu, ces divinités que sont les Tuatha Dé Danann et les Fomoirs sont ici évhémérisés en héros.

<sup>6</sup> Gregory, Lady Augusta: *Gods and Fighting Men*, opus cit., p. 11

également le bétail des Tuatha Dé Danann, représentant non seulement leur richesse, mais, par le tribut qu'il symbolise, leur sujétion aux Fomoiré. Se libérer de ce tribut signifie retrouver richesse et suprématie. A ce propos, le "mugissement" de la vache constitue son /pouvoir-faire/, son "pouvoir-augmenter" le nombre de bovins (comme le Tarbh Conraigh) en même temps que, prenant la prééminence sur les autres vaches, elle les appelle et les "fait-venir" (elle "agit" sur les autres).

Le /don/ du bétail, parmi d'autres types de cadeaux, fait partie de l'obligation de générosité du roi envers ses sujets. Le "bovin" a alors sa place de choix dans un tel pactole, et à lui seul il vaut un certain nombre d'esclaves, comme l'extrait de *The Tain* nous l'a montré.

D'ailleurs, au cours de la dispute entre les deux époux, Medb met l'accent sur la nécessité pour un roi de se montrer prodigue de dons en vers ses sujets: il doit être sans jalousie, sans peur ni avarice ("cen ét, cen omun, cen néoit"). Le terme "avarice" doit s'entendre ainsi:

- " Le roi n'a pas le droit d'être avare, surtout si son épouse ne l'est pas. De toute manière l'avarice est un défaut qui échoit normalement à la troisième et non à la deuxième fonction. Le roi est fait pour donner beaucoup plus que pour recevoir et le roi avare, tel Bres dans le récit du Cath Maighe Tuireadh, finit très mal sa carrière"<sup>7</sup>

Cette générosité du roi n'est pas gratuite: le roi, moteur immobile de la société, garantit, par le respect strict de ses interdits religieux et de son obligation de courage (2ème fonction) d'absence de jalousie (ou âpreté au pouvoir, 1ère fonction) et d'avarice (3ème

---

<sup>7</sup>Le Roux, Fr. & Guyonvarc'h, Ch.J., *La Société Celtique*, Ouest-France, Rennes, (1990), pp.156-157



fonction) le bon fonctionnement du monde: abondance de bétail et de récoltes, beau temps et paix. Ce rapport entre vassal et roi est illustré dans celui du roi Conaire Mor et Da Derga:

- " (Da Derga) came to me, indeed, seeking gifts, and he did not leave empty-handed. I gave him one hundred cows from my herd, one hundred close-fitting mantles, one hundred grey pigs, one hundred flashing weapons, ten gilded brooches, ten great vats for drinking, ten brown horses, ten servants, ten steeds, thrice nine hounds all equally white with silver chains, one hundred horses fleeter than herds of wild deer. Indeed nothing was counted against him, and, were he to come again, he would receive still more".<sup>8</sup>

La générosité du roi trouve son corollaire dans l'abondance et la fécondité du taureau, car leur rôle narratif à tous deux est bien de "donner" paix et abondance.

Ce lien entre taureau /donateur/ et personnage royal est explicite dans un des rites d'élection du roi, le Tarbfes ("Festin du Taureau"). Ainsi que nous le décrit *The Destruction of Da Derga's Hostel*, elle se déroule de la façon suivante:

- " The men of Eriu then assembled at the bull feast: a bull was killed, and one man ate his fill and drank its broth and slept, and an incantation of truth was chanted over him. Whoever this man saw in his sleep became king; if the man lied about what he saw in his sleep he would die (...) The bull-feaster had in his sleep seen a naked man coming along the road to Temuir at daybreak, and bearing a stone in his sling."<sup>9</sup>

L'absorption de viande et de bouillon de taureau ne confère pas la voyance toute seule, puisque le /pouvoir-faire/ se partage entre le sacrifice, l'incantation et la qualité de "voyant" (trait caractéristique de la classe sacerdotale). Mais cela contribue à resserrer le

---

<sup>8</sup>*The Destruction of Da Derga's Hostel*, in: *Early Irish Myths and Sagas*, ed. Jeffrey Gantz, Penguin, Harmondsworth, 1984 , p.69

<sup>9</sup> *ibid.*, p. 65

parallèle entre "taureau" et "roi". Par ailleurs, le mot "tarbh" est parfois employé dans des métaphores royales. Ainsi un roi victorieux et puissant est-il désigné sous le terme de "taureau de combat"<sup>10</sup>

## 2/ Le PN/métamorphose/ et la notion de "royauté"

Le taureau est aussi un animal surnaturel, auquel sont normalement associés des "pouvoirs" magiques, en particulier le "pouvoir-se métamorphoser", qui est un trait inhérent au rôle narratif des êtres de l'Autre Monde. Ce n'est pas le trait le plus fondamentalement associé au "bovin", mais il existe un cas, d'ailleurs fameux, de transformations successives de deux porchers rivaux, donnant finalement naissance aux deux taureaux mythiques, causes de la *Tain Bo Cuailnge*:

- "After (the two pig-keepers had been dismissed) they spent two full years in the shape of birds of prey, the first at the fort of Cruachan, in North Connacht, and the second at the Sid on Femen Plain (...) One entered the Sinann river, the other the river Siuir, and they spent two full years under waters (...) Next they turned into two stags, and each gathered up the other's herd of young deer and made a shambles of his dwelling place. Then they became warriors, gashing at each other. Then two phantoms, terrifying each other. Then two dragons, pouring down snow on each other's land. They dropped down then out of the air, and became two maggots. One of them got into the spring of the river Cronn in Cuailnge, where a cow belonging to Daire Mac Fiachna drank it up. The other got into the well-spring Garad in Connacht where a cow belonging to Medb and Ailill drank it. From them, this way, sprang the two bulls, Finnbennach, the white-horned, of Ai Plain, and Dub, the dark bull of Cuailnge".<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Le Roux, Fr. & Guyonvarc'h, Ch.J., in: *Dictionnaire des Symboles*, opus cit., article "Taureau", pp.932-933

<sup>11</sup>Kinsella, Th., *The Tain*, op. cit., p. 48-49.



une fois le roi d'une des factions mort, la défaite saisit automatiquement son camp.

En soi, la /métamorphose/ n'est pas un trait fréquemment associé au taureau ou à la vache, car on n'en voit a priori que les aspects de /fécondité/, liés à la configuration de l'"économique", mais, s'agissant d'un animal /surnaturel/, elle permet de mettre en valeur l'aspect triplement souverain du "bovin", selon la grille des trois fonctions que G. Dumézil avait repéré dans la société indo-européenne:

- fonction souveraine: la suprématie et l'unicité de la royauté;
- fonction guerrière: le taureau / le roi, se bat pour conserver son autorité;
- fonction "nourricière" (ou troisième fonction): il assure paix et abondance pendant son règne.

Il nous faut maintenant voir à quelles isotopies renvoie cette figure de "bovin", et quelles oppositions sémantiques elle génère.

#### B/ ANALYSE PARADIGMATIQUE: LE "BOVIN" ET L'/AQUATIQUE/

- " The first cows were brought to Ireland by a beautiful maiden from the sea. She brought with her three sacred cows- Bò Finn, the White Cow, Bò Ruadh, the Red Cow, and Bò Dubh, the Black Cow- and it is from these that all the cows in Ireland are ultimately descended. When the cows emerged from the sea they each took a different course; the Black Cow headed south, the Red Cow went northward while the magnificent Bò Finn traced her steps towards the royal residence at Tara. Every place the Bò Finn lingered was named after her\_ hence such evocative place names as Lough na Bò Finn and Tobar Bò Finn (...) The White Cow gave birth to two beautiful calves, and when she had done this she vanished into a cave beside the sea, a cave which is unknown to mankind. There

the fabulous cow remains to this day; there she sleeps her enchanted sleep, nor shall be roused from that fairy slumber until the right king of Ireland comes to waken her".<sup>12</sup>

Dans cet extrait, nous relevons plusieurs termes qui renvoient chacun à une isotopie déterminée:

- "from the sea", "emerged from the sea", "Lough na Bò Finn" ("Lac de la Vache Blanche"), "Tobar na Bò Finn" ("Puits de la Vache Blanche"), "cave beside the sea".

L'origine des trois vaches mythiques est donc /aquatique/, renvoyant nettement à l'isotopie du /bas/, par rapport à un /haut/ qui serait de nature /céleste/ ou /solaire/.

Cette isotopie du /bas/ lie aussi l'/aquatique/ au monde /chthonien/ par des termes comme "tobar" ("puits"), puisque ce dernier est une excroissance vers le /bas/ de la terre, et il est rempli d'eau, à l'instar de la "grotte" ("into a cave beside the sea"). Il existe, d'autre part, une opposition certaine entre deux PN, qui sous-tendent deux isotopies antagonistes, la /vie/ et la /mort/, ou ce qui en tient lieu.

- un PN/fécondation/, mettant en parallèle deux structures narratives voisines: l'une correspond au PN/trajet/ de la Vache Blanche, qui va de la plage jusqu'à Tara. Mais ce /trajet/ s'accompagne d'une genèse du paysage traversé par l'animal, et ce par l'intermédiaire de l'onomastique; l'univers connu prend, en effet, forme et devient "connu" parce que ses différents composants sont identifiés et nommés; ainsi, des repères spatiaux indispensables se mettent en place. On peut associer cette "genèse" à une sorte de "fécondation", de "mise au monde" de l'espace connu. L'autre PN concerne la /production/, puisque les trois

---

<sup>12</sup> O' Sullivan, P.V., *Irish Superstitions and Legends of Animals & Birds*, p.11

vaches sont les ancêtres mythiques de toutes les vaches d'Irlande, dont on voit l'amorce du processus dans la naissance des deux veaux de Bò Finn.

Cependant, l'émergence de cette "fécondité", de cette "abondance" semble contredite par le mystérieux départ de la Vache Blanche, et de son entrée dans un sommeil surnaturel.

L'association, au sein de l'isotopie du /bas/, de figures comme la "grotte" et le "sommeil" évoquent la sortie hors du monde humain, puisque la localisation de cette grotte est impossible; on peut y voir une allusion à la mort, dans la mesure où la disparition dans la grotte constitue une plongée dans la terre, dans un univers chthonien. De plus, le passage vers l'Autre Monde suppose en général la transition de la mort, comme nous le verrons dans un chapitre ultérieur.

L'isotopie de la /couleur/ est également importante, malgré une insistance marquée du texte sur le "blanc". Ces couleurs, au nombre de trois, sont associées chacune à une direction spatiale:

- le /blanc/ (irl. "Fionn", signifiant "blanc", "lumineux", "sage") avec la résidence royale de Tara, centre mythique de l'Irlande;
- le /rouge/ ("ruadh" signifiant "roux", et non pas "rouge", traduit par le mot "dearg") avec le Nord;
- le /noir/ ("dubh", ou parfois "donn"), avec le Sud.

Cette triade, qui n'est pas un cas exceptionnel dans le corpus irlandais, recoupe le découpage en trois fonctions établies par Georges Dumézil dans son étude des structures de la société indo-européenne en trois fonctions:

- Le sacerdotal (magico-religieux) représenté par une caste qui régissait les rapports entre le monde des dieux et celui des hommes, qui veillait au bon fonctionnement du corps social selon

la loi transmise par les dieux (juridique); chez les Celtes il s'agit des druides . A cette fonction sacerdotale est attribuée la couleur blanche<sup>13</sup>. La vache blanche se dirige en fait vers la résidence royale de Tara;

d'autre part, le texte stipule " nor shall (she) be roused until the rightful king of Ireland comes to waken her".

La vache est ici liée à l'aspect "sacré" de la royauté, "pouvoir souverain exercé par le roi ou ses délégués en conformité avec la volonté ou la faveur des dieux".<sup>14</sup>

En outre, il se mêle à ce récit assez tardif la symbolique du roi en exil que l'Irlande attend afin qu'il la libère des liens de l'opresseur anglais (sous les traits d'une jeune fille en pleurs qui apparaît au poète et qui personnifie l'Irlande; c'est l'un des grands thèmes de la poésie jacobine gaélique du 18<sup>e</sup> Siècle après J.C.; le roi "légitime" de l'Irlande apparaissait sous les traits de Charles Stuart, "Bonnie Prince Charlie").

Néanmoins, la vache blanche ( Bò Finn) représente ce qui, dans la royauté, est sacré, car elle se rend à Tara, résidence du Grand Roi d'Irlande (Ard rì). Nous verrons plus loin quels rapports intimes existent entre l'animal bovin et le roi.

- La vache rouge (Bò Ruadh) représente plus facilement la fonction guerrière de la société celtique dont le rouge est l'emblème :

. "Force physique, brutale et les usages de la force, usages principalement mais non pas uniquement guerriers".<sup>15</sup>

Ch.J.Guyouvenc'h et Fr.Le Roux <sup>16</sup>font d'ailleurs remarquer que, selon la division de l'Irlande en cinq provinces (quatre + une,

---

<sup>13</sup>voir Jean Haudry, *Les Indo-Européens*, Que sais-je?, PUF, n°1965, p.22 & 35

<sup>14</sup> ibid, p.24

<sup>15</sup> ibid, P.24

Mide) la "bataille" est associée au "Nord" (province d'"Ulster", représentée, bien plus tard par une vache rouge").

-le productif, la fonction de production, représentée par la Vache Noire (Bò Dubh).

Ici, le problème semble plus ambigu. Cette troisième fonction accueille tout ce qui n'appartient pas aux deux autres.

- "Il est moins aisé de cerner... l'essence de la troisième fonction qui couvre des provinces nombreuses, entre lesquelles des liens évidents apparaissent, mais dont l'unité ne comporte pas de centre net : fécondité certes, humaine, animale et végétale, mais en même temps nourriture, richesse, santé et paix."

Cependant, selon Ch.J.Guyonnarc'h, cette fonction est mieux représentée par le bleu, le vert et le gris (l'Irl. "glas" est en rapport avec la végétation car il signifie à la fois "vert" et "gris")

Le noir, "non-couleur" par excellence est davantage lié au monde guerrier dans son aspect infernal.<sup>17</sup>, alors que selon Jean Haudry, le noir comme le bleu ressort de la troisième fonction. Quoiqu'il en soit, la vache brune qui se rend vers le sud, est liée à la "musique" et à la prospérité (ce dernier trait étant traditionnellement attribué à l'Est)<sup>18</sup>.

Le nom même de la vache ("bò") est lié à de nombreux toponymes en rapport étroit avec l'eau. Boand (éponyme de la rivière "Boyne") est parfois représentée sous les traits d'une vache blanche, traduisant ainsi son nom ("Boand" vient d'un composé "Bò-Vinda" - qui a donné "fionn"- et qui signifie d'ailleurs "vache blanche").

---

<sup>16</sup>in : *Les Druides*, Rennes, Ouest-France Université, p.305

<sup>17</sup> *La Société Celtique*; Ouest-France, Rennes 1991, p.82

<sup>18</sup>voir *Les Druides*, opus cit., p.305



Elle représenterait assez bien l'eau primordiale qui donne la vie au pays qu'elle traverse, et il existe quelques récits racontant comment Boand, violant l'interdit imposé par son époux Nechtan, tourne trois fois vers la gauche (signe d'hostilité) autour d'une source merveilleuse aux propriétés corrosives. L'eau jaillit, pourchasse Boand en lui enlevant une cuisse. La malheureuse sillonne le pays, et l'eau la rattrape à l'embouchure de cette nouvelle rivière pour la noyer. Le texte précise que le nom de Boand fut ensuite donné à cette rivière, mère de toutes les rivières d'Irlande.

Mais la vache n'est pas seulement l'animal "nourricier" par excellence, et là où la couleur "blanche" de la royauté domine, il n'est pas rare de la trouver associée au "rouge" guerrier dans la robe du même animal. Ainsi:

- "Froech son of Idath of the Connachta was the son of Bé Finn (lit. "femme lumineuse") of the Side, and Bé Finn was a sister of Boand. Froech was the handsomest warrior in Eriu and Albu, but he did not live long. His mother gave him twelve cows from the sid; they were white, with red ears"<sup>19</sup>.

De même, lorsque la déesse guerrière Morrighu, rejetée par Cù Chulainn qui guerroyait contre l'armée de Medb dans la *Tain Bo Cuailnge*, décide de se venger, elle prend l'apparence d'une génisse blanche aux oreilles rouges:

- "She came in the shape of a hornless heifer and led the cattle dashing through the fords and pools"<sup>20</sup>.

Le /trajet/ de la vache n'est plus "créateur" et "nourricier", mais résolument hostile envers le guerrier, qu'elle combat ("led the cattle").

---

<sup>19</sup>The Cattle-Raid of Froech, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.114

<sup>20</sup> Kinsella, Th., *The Tain*, opus cit., p. 135

Dans cette description, le /blanc/ royal s'oppose au /rouge/ guerrier, avec une prédominance du /blanc/ sur l'autre couleur: la génisse est la métamorphose d'une déesse souveraine, dont les attributs sont aussi guerriers (cf. les "oreilles rouges") sans pour autant dominer sa fonction. On retrouve d'ailleurs le /rouge/ assez souvent dans les noms de certaines divinités: ainsi le Dagda (lit. "le dieu bon"), dieu-druide, est également appelé "Ruadh Rofhessa" ("Rouge de la Science Parfaite"), montrant ainsi que la nature divine n'est pas compartimentée dans un aspect spécifique trop étroit.

L'opposition entre "guerrier" et "producteur" se fait donc sur l'axe de la /couleur/, et non pas en fonction du /sexe/ de l'animal, même si l'on peut observer des tendances dans cette direction. Selon le cas, il arrive que la signification des couleurs varie en fonction de la comparaison qui est établie, entre deux animaux. C'est ainsi que dans le récit de la Querelle des Deux Porchers inaugurant la *Tain Bo Cuailnge*, on oppose deux taureaux fabuleux, l'un /noir/ ("Donn Cuailnge"), l'autre /blanc/ et /rouge/ ("Finnbennach Ai")<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup>"This was the brown bull of Cuailnge -  
 dark brown dire haughty with young health  
 horrific overwhelming ferocious  
 full of craft  
 furious fiery flanks narrow  
 brave brutal thick-breasted  
 curly browed head cocked high  
 growling and eyes glaring  
 tough-maned neck thick and string  
 snorting mighty in muzzle and eye  
 with a true bull's brow  
 and a wave's charge  
 and a royal wrath  
 and the rush of a bear  
 and a beast's rage  
 and a bandit's stab  
 and a lion's fury.  
 Thirty grown boys could take  
 their place from rump to nape  
 - a hero to his herd at morning,  
 foolhardy at the herd's head  
 to his cows the beloved  
 to husbandmen a prop

On trouve, combinés, plusieurs axes sémantiques, tels que /couleur/, /aquatique/, associés au /royal/ et à la dichotomie /destructeur/ vs /producteur/:

1/ /couleur/

/noir/ ("dark brown") vs /blanc/+/rouge/ ("white head", "white feet", "red body the colour of blood", "bathed in blood", "purple"); les deux dernières couleurs s'opposent également selon le schéma rencontré avec la Morrighu, car la souveraineté associe les deux aspects sacerdotal et guerrier, classe dont le roi est issu.

En revanche, la couleur "noire" de Donn Cuailnge n'est pas un signe de la prospérité qu'il apporte par sa fécondité (ce trait est commun aux deux animaux) mais de sa furie guerrière; le noir est ici une couleur infernale, associée à la destruction que sa colère provoque. C'est ici qu'il faut peut-être différencier la vache noire de son homologue mâle, puisque rien, dans la description de la vache, ne laisse supposer qu'elle ait un caractère guerrier.

2/ l'aspect /guerrier/

---

the father of great beasts  
overlooks the ox of the earth."

- "A white head and white feet  
had the bull Finnbennach  
and a red body the colour of blood  
as if bathed in blood  
or dyed in the red bog  
or pounded in purple  
with his blank paps  
under breast and back  
and his heavy mane and great hoofs  
the beloved of the cows of Ai  
with ponderous tail  
and a stallion's breast  
and a cow's eye apple  
and a salmon's snout  
and hinder haunch  
he romps in rut  
born to bear victory  
bellowing in greatness  
idol of the ox herd  
the prime demon Finnbennach", in *The Tàin*, pp. 49-50.

/destructeur/+/victorieux/="dire haughty, young health", "born to bear victory", "horrific overwhelming ferocious", " Greatness" "furious fiery", "prime", "brave brutal", "growling" "glaring" "snorting mighty in muzzle and eye", "rush of a bear", "wrath" "bandit's stab", "charge", "lion's fury".

Le taureau de Cuailnge est le seul des deux dont l'aspect /guerrier/ soit si bien mis en valeur: /destructeur/ et /lumineux/ font partie de ses traits, et ce dernier, associé à la couleur noire, est /chthonien/: "fiery flanks", "eyes glaring".

En revanche, Finnbennach, moins /guerrier/ dans son comportement, compense peut-être par l'étalage de sa couleur /rouge/.

En revanche, tous deux partagent des traits /aquatiques/, mais avec des nuances. Donn est "a wave's charge", désignant le mouvement de la vague déferlante et sa violence. Finnbennach possède "a salmon's snout", animal à la fois employé dans des métaphores guerrières (une des passes d'armes de Cù Chulainn s'appelle le "saut du saumon") et dans la mise en scène de la "connaissance" surnaturelle, par référence au saumon de la Boyne. Ce dernier possède le /savoir/ surnaturel, car il a absorbé les noisettes qui donnent la connaissance lorsqu'elles sont tombées à l'eau. D'un autre côté, Donn est "full of craft", ce qui équilibre cet aspect entre les deux taureaux, puisqu'ils sont le résultat d'une série de métamorphoses des deux porchers du sid et qu'à ce titre, ils possèdent une intelligence humaine.

### 3/ le /royal/.

C'est un trait qui ne peut, avec le /victorieux/, appartenir qu'à un seul des deux (la *Tain* s'achève sur le combat des deux taureaux)

semble bien réparti entre eux, avant que la bataille n'en décide autrement:

- "haughty", "mighty", "lion's fury", "rush of a bear", "overlooks", "royal wrath" (Donn);

- "born to bear victory", "greatness", "idol of the ox herd", "prime" (Finnbennach).

L'ours confirme l'appartenance des deux animaux au /royal/, puisque cet animal s'oppose au "sanglier" comme le "sacerdoce" au pouvoir "royal" (malgré leur complémentarité dans le concept de "souveraineté"). Selon Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h, l'"ours" est aussi une métaphore désignant le roi, et se trouve dans de nombreux patronymes:<sup>22</sup>

#### 4/ le "productif"

En revanche, autre volet du /royal/, l'aspect /producteur/ de l'animal souverain n'a pas été oublié, et semble également partagé entre les deux rivaux:

"beloved of the cows of Ai"	"to his cows the beloved"
"stallion's breast"	"to husbandmen a prop"
"he romps in rut"	"the father of great beasts"
"idol of the ox herd"	"overlooks the ox " (Donn)

(Finnbennach)

---

<sup>22.</sup> " L'ours est, dans le domaine celtique, l'emblème ou le symbole de la classe guerrière et son nom (celt. commun \*artos, irl. art, gall. art, bret. arzh) se retrouve dans celui du souverain mythique Arthur (\*artoris) ou encore dans l'anthroponyme irlandais Mathgen (Matugenos, né de l'ours). Il s'oppose systématiquement au sanglier qui est le symbole de la classe sacerdotale. Dans le cone gallois de *Kulhwch et Olwen*, Arthur chasse le Twrch Trwyth et ses petits. Or cet animal est un sanglier blanc et la lutte, qui dure longtemps (neuf jours et neufs nuits) exprime la querelle du sacerdoce et de l'empire. Elle est inversée toutefois en Irlande dans le récit de la *Mort des Enfants de Tuireann*, car ce n'est plus le sanglier sacerotal qui ravage les terres du souverain, mais les représentant de la classe guerrière qui assassinent Cian, le père du dieu Lug, caché sous l'apparence d'un porc druidique. On a même en Gaule une déesse Artio (à Berne, dont le nom est toujours celui de l'ours) qui, symboliquement, marque mieux encore le caractère féminin de la classe guerrière (par rapport à la classe sacerdotale). On peut noter aussi que les Gallois nomment "Cerbyd Arthur", char d'Arthur, les constellations... de la Grande et de la Petite Ourse". cf. article "Ours" dans le *Dictionnaire des Symboles*, opus cit., p.717

/destructeur/ et /producteur/ sont les deux aspects, complémentaires et opposés du trait /royal/, mais le premier implique la suprématie éventuelle de l'un sur l'autre, ce que la suite du récit montrera. La défaite de Medb face à Conchobar est soulignée par celle de Finnbennach face à Donn. Les deux animaux représentant la souveraineté, le résultat du conflit entre les taureaux ne peut que s'accorder avec celui de la guerre entre les deux provinces.

### 5/ L'/aquatique/

Les deux taureaux qui sont décrits au début de la *Tain Bo Cuailnge* sont des animaux mythiques car il sont le produit d'une série de métamorphoses animales dont chaque stade se groupe avec deux autres pour former un cycle /terrestre/ , /aquatique/ , /céleste/.

La série des PN (métamorphoses) se classe de cette façon :  
/Sacerdotal/ => "porcher" => "humains", liés au surnaturel par leur noms évoquant le "sanglier" ("Rucht"= bristle, "Friuch"= grunt)

- "Birds" => /céleste/

- "Sea beasts" => /aquatique/

- "Stags" => /terrestre/

/Guerrier/ => "warriors" => retour temporaire à l'/humain/, comme les porchers;

- "phantoms" => /souterrain/

- "dragons" => /céleste/

- "maggots" => /aquatique/

\* on associera le "fantôme" au /chthonien/ dans la mesure où monde du Sid -qui se situe sous terre ou dans une île- et monde des morts ne font qu'un.

Les deux pôles /nourricier/ et /guerrier/ inclus dans les deux taureaux rendent compte de cette opposition entre la fonction guerrière de la royauté et son aspect régulateur, "économique" dans la société. L'/aquatique/ possède ces deux pôles d'opposition, comme on le voit dans "a wave's charge" et dans "a cow... drank it up (...) From them sprang the two bulls".

Ils ne sont, d'autre part, que le résultat d'une série de métamorphoses qui les font traverser trois "états" (le/céleste/, le /terrestre/ et l'/aquatique/) : que ces isotopies se trouvent ainsi associées - successivement dans le motif du /taureau/ montre bien qu'il s'agit d'un animal fondamental, alliant en lui trois principes royaux ; le "pouvoir-combattre" (dont il incarne le principe), le "savoir-combattre" (comme le montre l'expression "full of craft")<sup>23</sup> et le "devoir-féconder" ("to his cows the beloved, to husband men a prop").

Le lieu, dans le motif du /taureau/, entre le /royal/ et l'/aquatique/ peut s'établir dans le rituel du "Tarbfes" -ou "fête du taureau" - qui devait permettre l'élection d'un roi. Nous avons déjà vu quel en était le déroulement. On peut établir un corollaire entre l'absorption du "bouillon " de taureau et l'/aquatique/ par le sème /liquide/, la figure du "chaudron" (objet magique) et la "vision" par le sème /surnaturel/. Le "taureau-nourriture" constitue un "savoir-choisir" un roi parce qu'il correspond au mieux à cette fonction, tout comme le porc/sanglier est associé à la classe des druides.

Enfin, ce lieu /royal/+/aquatique/ dans ce motif "bovin" se retrouve dans les figures conjuguées de la "vache" et du "taureau", qui, pour

---

<sup>23</sup>Suivant G.Dumézil dans sa classification de la société indo-Européenne en 3 fonctions, sacerdotale, guerrière (et royale) et artisanale-productrice ; Ch.J.Guyonvar'h définit la 2ème fonction comme "guerre et magie", tout ce qui concerne l'utilisation de la force physique, de la violence, de la magie et de la ruse, lesquelles sont ainsi canalisées pour la défense de la société", in *Civilisation Celtique*, Ouest-France, Rennes, (1990) p.200-

une fois, représentent chacun un aspect du /royal/lié à l'/aquatique - bien qu'une telle catégorisation ne soit pas immuable, mais cela permet de montrer qu'il n'y a pas de différence entre "vache" et "taureau" dans ce motif-: nous opposerons ainsi Finnbennach et la Glas Goibhneann = "a red body the colour of blood/ as if bathed in blood" vs "The Glas yielded a continuous stream of milk, enough to fill a lake".

/aquatique/

"sang"

vs

"lait"

/ destructeur/

vs

/nourricier/

Nous pourrions, du reste, ajouter que la vache possède elle aussi ces caractéristiques "guerrières" et "nourricières" que l'on retrouve chez la déesse Morrigan (dont le nom signifie : "Grande Reine").

Sous la forme d'une génisse, nous avons vu qu'elle conduit le troupeau affolé à se ruer sur Cù Chulainn .

Sous la forme d'une vieille femme trayant une vache à trois pis, elle donne à boire à Cù Chulainn par trois fois ; ce dernier la bénit trois fois, ce qui lui permet de guérir - à son insu- des blessures qu'il lui avait infligées alors qu'elle cherchait à le contrecarrer dans son combat contre les guerriers d'Ailill et Medb:

- " A great weariness fell on Cù Chulainn. The Morrigan appeared to him in the shape of a squint-eyed old woman milking a cow with three teats. He asked her for a drink and she gave him milk from the first teat.

"Good health to the giver ! Cù Chulainn said "The blessing of God and man on you".

And her head was healed and made whole .She gave him milk from the second teat and her eye was made whole. She gave him milk from the third teat and her legs were made whole.



"You said you would never heal me", the Morrigan said "If I had known it was you I wouldn't have done it "Cù Chulainn said"<sup>24</sup>

Il existe un parallèle entre la "fatigue" de Cu Chulainn et le "lait" que lui sert la Morrigan, qui s'arc-boute sur le PN /régénération/. Ce dernier fonctionne également comme support narratif des figures de la "guérison" et de la "bénédiction".

La "bénédiction" et le "lait" sont des "pouvoir-guérir" qui ressortent de la /compétence/ respective de Cù Chulainn et de la Morrigan : l'une permet de guérir la déesse blessée sur le mode du /secret/, l'autre de guérir le guerrier de sa fatigue.

Dans la tradition populaire qui s'est peu à peu instaurée après la christianisation de l'Irlande - et qui donc a perdu de vue le contenu mythique du motif de la vache et du taureau comme animaux royaux- le "lait" a pris une place prépondérante, associé à la seule "vache" qui n'est plus que le support "productif" de la société. C'est ainsi que le lait s'est peu à peu substitué à la vache comme élément "nutritif".

C'est ainsi que de nombreux récits mettent en scène des PN /vol/ du caractère "nutritif" du lait par un lièvre magique ou une vieille femme maléfique - le premier étant souvent la métamorphose de la seconde-, et toujours la veille du 1er Mai (irl."Bealtaine") ancien pôle celtique opposé à Samain et consacré au "feu" (Bealtaine = "feu de Bel"). Dans la tradition populaire, Bealtaine est associée à la fertilité du sol et des animaux domestiques que l'on fait parfois traverser un "feu de joie", rite qui est censé leur accorder fertilité et abondance (c'est notre "fête de la Saint-Jean").Le "feu" s'oppose bien donc à l'univers /aquatique/ de la vache surnaturelle.

---

<sup>24</sup> *The Tàin*, p. 137

Mais si l'aspect déterminant de la vache et du taureau ,le /royal/, a disparu, l'origine "aquatique" de la vache "nourricière" a subsisté. Ainsi de ce conte populaire :

"There was a man there long ago and he was very rich. All of a sudden he got poor. All his cows and calves died but one cow, and after a while she died too. Then he had no milk or anything. One fine morning he was out walking and he saw a fine blue cow standing outside in the *bàn* (=grassland). He went out and asked his wife what he should do. The wife told him to put her into the cowhouse and he did. When he came in, he told his wife to milk her. The wife went milking her and she had two big pails of milk. After nine months she had calves. In a year again he was rich as ever. The neighbours were surprised how did he get rich so soon. One day one of the neighbours came in and asked where did he get the fine cow, so he told the whole story and he said he would be rich forever now. The next morning he heard the cow bellowing outside in the *bàn* and the calves with her. He ran out after her but the cow and the calves ran away out into the sea and were seen no more."<sup>25</sup>

On peut déjà mesurer l'immense écart entre ce récit folklorique et la narration de l'arrivée des trois vaches mythiques qui peuplèrent l'Irlande.

Dans le conte populaire, la vache bleue (en fait, c'est une vache noire) est l'instrument surnaturel (l'/adjuvant/) du "pouvoir-devenir-riche"; elle est l'opulence matérielle, représentée par la configuration de la "traite" et de la "mise à bas", octroyée sur le mode du /secret/ par un /donateur/ anonyme. En effet, la manne surnaturelle disparaît lorsque ce /savoir/ secret est révélé. Cet aspect se rapproche d'un grand nombre de contes populaires ayant pour thème un /don/ surnaturel, dont la nature surnaturelle doit demeurer cachée, tel celui du "fairy penny": une humble bourse est

---

<sup>25</sup>O' Sullivan, Patrick, *Irish Superstitions and Legends of Animals & Birds*, opus cit., p.116

remise à un pauvre par une fée. A condition qu'il n'en révèle jamais l'origine, elle produira toujours des pièces d'or. L'homme devient riche, mais il finit par révéler son secret à sa femme et, de ce jour, la bourse ne contient plus que de petits cailloux.

On voit qu'il y a peu de rapport avec Bò Finn, animal mythique qui modèle le paysage et lui donne un nom, en particulier les points d'eau auxquels elle s'arrête. Le /secret/ n'est pas un ressort narratif et la vache en question ne peut être assimilée à une "illusion".

Issue de l'eau et productrice d'abondance matérielle, la vache pourrait être assimilée à un élément aquatique fécondant la "terre nourricière". Il n'en est rien, car la vache - comme le taureau - représente le double aspect /guerrier/ et /nourricier/ (c'est-à-dire garant de la fécondité des sols et des animaux) incombant au principe souverain.

Le trajet conduisant Bò Finn du Sid (situé au-delà des flots) vers la résidence royale de Tara ne fait que souligner ce trait.

D'ailleurs, la cérémonie celtique d'intronisation se caractérise par le sacrifice d'un cheval blanc, signe de la fonction guerrière, militaire, du roi<sup>26</sup>(il n'existe pas de description de rois ou de guerriers dans la bataille sans le char, les deux coursiers et le conducteur de char). Le roi boit le bouillon de la bête sacrifiée et s'y baigne. La confusion entre cheval et taureau tient au fait que le cheval participe aussi de l'aquatique/ et du /guerrier/, mais d'une façon très différente. Certains récits populaires font du cheval surnaturel un destructeur de récoltes et un voleur de juments, ce qui n'est pas le cas du taureau ni de la vache, qui apportent l'abondance.

---

<sup>26</sup>Voir *Les Druides*, opus cit., p.66 seq.

En résumé, vache et taureau représentent la fonction royale, intermédiaire entre le /sacré/ (aspect assumé par les druides) le /guerrier/, et le /productif/. En revanche, nous le verrons, le cheval est un motif plus exclusivement guerrier: jamais un héros tel que Cù Chulainn, quintessence du "guerrier", n'est associé au taureau. Par contre, ses deux coursiers tiennent une grande place dans ses exploits guerriers, car ce sont des animaux surnaturels.

Nous dresserons, pour finir, un tableau sommaire des relations qu'entretiennent les deux motifs animaliers:

	GUERRE	FESTIN
CHEVAL	Gris de Macha	sacrifice du cheval
TAUREAU	taureau de combat	Tarbfes
VACHE	Morrigan-génisse	Trajet de Bo Finn vers Tara



<sup>1</sup>  
DEUXIEME CHAPITRE:  
**LE PORC**

A - COMPOSANTE NARRATIVE.

Bien qu'elle ne constitue pas l'unique source de nourriture carnée des anciens Irlandais, la viande de porc est très prisée dans les récits mettant en scène les festins. Il faut croire que, dans l'organisation sociale celtique, le porc tenait un rôle important à cause de la fonction officielle que représentait le "porcher". <sup>1</sup>

- "Le Porcher" (muccido) est, comme le portier et l'intendant, un haut fonctionnaire de la cour d'un roi d'Irlande ; le porc, souvent indistinct du sanglier, était le premier animal domestique élevé par les Celtes et la première viande dont ils se nourrissaient.

Avant d'inventorier puis d'analyser ces "festins", configuration sous-tendue par un PN /consommation/ ("consommer du porc") et en quoi cette "consommation" est liée au monde surnaturel chthonien, nous avons dégagé deux PN qui, structurellement dans les récits, la précède : il s'agit des PN /engraissement/ et PN /sacrifice/ ("tuer le porc") du porc.

1/ Le PN /engraissement/

"Macc Da Tho's pig was slaughtered for the feast. This pig had been nourished by sixty milch cows for seven years and it was brought in to the feast with forty oxen laid across it"<sup>2</sup>

- "I have a seven-years old boar that, since it was a piglet, has eaten nothing but gruel and meal and fresh milk in spring, oats and sweet

---

1

<sup>1</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, *Les Druides*, p.413

<sup>2</sup> *The Tale of Macc da Thò's Pig*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 182

milk in summer, nuts and wheat in autumn, and meat and broth in winter".<sup>3</sup>

L'"engraissement " du porc est remarquable à plusieurs points de vue :

Tout d'abord, par l'originalité du régime alimentaire, ensuite par sa durée.

a/ nourriture de "l'engraissement"

Soit le PN suivant :

S2 => / (S1 VO) => (S1A O)/ où ( S2 = porcher, éleveur  
 ( S1 = Porc  
 ( O = "dimension", "grosueur"

Cette formule résume bien l'activité de l'éleveur qui fait acquérir à l'animal la dimension requise afin de pouvoir le sacrifier, puis le consommer.

Ce qui va lui permettre de mener à bien cet "engraissement", ce sont les divers aliments qu'il va faire manger à l'animal qui représentent le/pouvoir-faire/ de ce PN en même temps qu'ils s'inscrivent dans un "savoir-engraisser" (/savoir-faire/) qui serait symbolisé par une "tradition d'élevage" => " tradition agricole" transmise d'une génération à l'autre.

Ce /pouvoir-faire/ que représente l'aliment est de deux types : animal et végétal.

a-1/Le régime alimentaire "animal".

Il est principalement constitué par le sème /liquide/ représenté par le "lait":

- "nourished by sixty milch cours"
- "fresh milk", "sweet milk",
- par la "soupe" : "broth".

---

<sup>3</sup> *Bricriu's Feast*, ibid., p. 223-24

- parfois, l'animal absorbe de la "viande" : "meat" (and broth) in winter".

a-2/ Quant au régime végétal, il consiste principalement en "céréales", différentes selon la saison :

- "gruel and meal (in spring)";
- " curds" (in summer)";
- "nuts and wheat (in autumn)";
- "broth" (in winter)", car le mot désigne une soupe qui peut être soit végétale entièrement, soit contenir de la viande.

Le porc concentre donc l'essentiel de l'alimentation des Celtes, qu'il absorbe selon les saisons. Céréales et lait constituaient l'essentiel, avec la viande (de bêtes élevées ou chassées) de ce que l'on pourrait nommer "l'abondance" selon les Celtes.

Ce lien du porc avec l'"abondance" suppose donc que conditions climatiques et sociales aient concouru à son établissement (beau temps, absence de guerres destructrices). Par l'intermédiaire de la "vache nourricière" (qui alimente le "porc") le porc est lié à la fécondité de la terre. Ceci nous est confirmé par l'analyse de l'objet O du PN/engraissement/, la "taille", la "grosseur".

Le récit *The Tale of Macc Da Tho's Pig* insiste sur les dimensions extraordinaires du porc servi lors du festin:

- "Macc Da Tho's pig was slaughtered for the feast. This pig had been nourished by sixty milch cows for seven years and it was brought in to the feast with forty oxen laid across it. Macc Da Tho himself presided over the feast, saying "Welcome! This may not be worthy of you, but there are pigs and oxen in Lagin, and whatever is wanting today will be slaughtered for you tomorrow".<sup>4</sup>

La quantité de nourriture nécessaire pour obtenir un tel résultat souligne le gigantisme de l'animal: "sixty milch cows"

---

<sup>4</sup>in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.182



Sur l'axe de la /dimension/, un porc= quarante boeufs;  
sur l'axe de la /quantité/, un porc = soixante vaches laitières.

Cela nous montre que, d'une part, l'animal est "hors-normes" à tout point de vue, et que sa "taille" suppose qu'il puisse nourrir un grand nombre de convives, représentant, sur l'axe de la /consommation/ cette fois, l'abondance/ de nourriture. D'autre part, l'insistance du récit sur les "dimensions" du porc montre à quel point cette abondance dans un festin est liée à la générosité de l'hôte envers un invité de marque. Il suffit de comparer pour cela des extraits de récits fort différents:

- " Welcome, Popa Conare!", said Da Derga. If the greater part of the men of Eriu were to accompany you, I would still feed them" (*The Destruction of Da Derga's Hostel*, *ibid.*, p.76);

- "And the champion's portion will be worth contesting, for it is not the portion of a fool. I have a cauldron that would hold three of the warriors of Ulaid, and it has been filled with undiluted wine. I have a seven-year old boar that, since it was a piglet, has eaten nothing but gruel and meal and fresh milk in spring, curds and sweet milk in summer, nuts and wheats in autumn, and meat and broth in winter. I have a lordly cow that is also seven years old and, since it was a calf, it has eaten nothing but heather and twigs and fresh milk and herbs and meadow grass and corn. I have one hundred wheat cakes cooked in honey; twenty five bushels of wheat were brought for these cakes, so that each bushel made just four cakes".<sup>5</sup>

Si la vache du festin n'a été nourrie qu'avec des ingrédients de choix ("has eaten nothing but...") ceux-ci sont, hormis le blé, le produit naturel du sol, auquel le travail de l'homme n'a pas contribué à l'améliorer. En revanche, le porc est engraisé avec les produits symbolisant l'activité agricole: "gruel", "meal", "curd", "wheat", "broth", produits eux-mêmes travaillés, comme la

---

<sup>5</sup> *Bricriu's Feast*, in *ibid.*, p. 223-224

nourriture humaine, donnant ainsi à l'animal un statut particulier: il est lié à l'abondance cultivée, et non pas brute comme c'est le cas pour la vache (pâturage, végétation) .

Le porc est lié à cette abondance agricole et au "savoir-faire" humain, comme la vache de Bricriu: vin, gâteaux, collecte du miel, mais cette abondance est totale: végétale, animale...

#### b/durée de l'engraissement/

- " I have a seven-years old boar"; "I have a cox that is also seven years-old".

Le chiffre "sept" est souvent cité dans les textes, et pas nécessairement en relation avec l'"engraissement", mais l'insistance avec laquelle il se répète est remarquable. On le retrouve encore dans le récit *The Story of Macc Da Tho's Pig*:

- "Seven doors had Macc Da Tho's hostel, and seven entrances and seven hearths and seven cauldrons"<sup>6</sup> ;

- " There are seven entrances to the house, and seven apartments between each two entrances; there is only one door, however, and that is placed at the entrance against which the wind is blowing"<sup>7</sup>

Il a été retrouvé un fragment de calendrier gaulois à Coligny (Ain). Selon Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h,

"ce calendrier luni-solaire prévu pour cinq ans a toujours la nuit pour unité de temps et la disposition des mois et des années y concorde parfaitement avec les siècles druidiques de trente ans dont Pline fait mention"<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 180

<sup>7</sup> The Destruction of Da Derga's Hostel, *ibid.*, p. 69

<sup>8</sup> voir *Les Druides*, opus cit., p.260. La référence à Pline est également citée dans cet ouvrage, p.260 également.

Le nombre "sept" se réfèrerait plus facilement à l'unité calendaire lunaire car chaque phase lunaire dure sept nuits, et le cycle complet fait donc vingt-huit nuits. En temps qu'unité de temps, "sept" symboliserait une unité cosmique liée à l'élément lunaire et nocturne. D'ailleurs, l'engraissement dure sept ans, et le banquet au cours duquel le porc est mangé se déroule de nuit<sup>9</sup>. La "nuit" est doublement importante car c'est elle qui sert d'unité de temps aux Celtes:

- "l'Irlande comptait par nuits: aidche Samna, "la nuit de Samain", spécifient parfois les textes... Cette conception explique pourquoi, dans le calendrier, la saison sombre est la première de l'année. Les Celtes sont les enfants du dieu de la nuit car c'est la nuit qui donne naissance au jour comme l'Etre est issu du Non-Etre"<sup>10</sup>

Ensuite, la nuit, liée au monde surnaturel et à la mort, est le moment privilégié durant lequel le monde humain et le Sid entrent en contact. C'est toujours pendant la nuit de Samain (le Nouvel An celtique) que se produisent les incursions de héros dans le Sid et qu'inversement, le monde surnaturel intervient directement dans les affaires humaines: c'est au cours de cette nuit-là que le roi Conare Mor est tué, après avoir violé ses interdits royaux les uns après les autres; la sanction d'une conduite qui ne respecte pas les règles qui lui sont fixées vient toujours du monde surnaturel.

Le "porc" est ainsi le produit de l'activité humaine ("engraissement" à partir de produits agricoles "transformés, contrairement à la "vache") durant un laps de temps lunaire et sa consommation dans un festin intervient la nuit, ce qui le lie au monde et aux évènements surnaturels.

---

<sup>9</sup>"I bring a pig so that you won't have to fast tonight" (*The Destruction of Da Derga's Hostel*, p. 71)

<sup>10</sup>voir *Les Druides*, p.260

## 2/ la "mise à mort" et la "préparation" du porc.

### a/ la "mise à mort".

-"(The fianna) saw a giant coming towards them, very tall and very rough, and having an iron fork on his back and a squealing pig between the prongs of the fork"<sup>11</sup>;

"In his hand a forked iron pole; a singed pig with short, black bristle on his back, and it squealed constantly"<sup>12</sup>.

Le "pouvoir-tuer" le porc est représenté par la configuration de l'"outillage" de cuisine, semblable, par ses associations avec le /métallique/ et l'/aigu/, à l'armement.

Dans *The Destruction of Da Derga's Hostel*, les instruments de mise à mort font pendant à la série de description des guerriers, de leur armement et de leur valeur guerrière, de même que les cris du "porc" évoque les clameurs s'élevant de la bataille au cours de laquelle le roi Conare est tué; les guerriers sont d'ailleurs comparés, dans une prophétie faite par une vieille femme sinistre, à de la "nourriture pour les corbeaux". La consommation du porc surnaturel n'est pas toujours mortelle, mais elle n'est jamais gratuite.

### b/ la préparation culinaire.

Malgré un brève mention du feu, comme "pouvoir-cuire" ("singed pig"), surtout utilisé pour débarrasser le porc de ses soies, on ne

---

<sup>11</sup> "The Hospitality of Cuanna's House", in: Gregory, Lady, *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.211

<sup>12</sup> *The Destruction of Da Derga' Hostel*, in Early Irish Myths & Sagas, opus cit., p.71

trouve pas de trace de porc rôti ou grillé. En revanche, il est toujours bouilli dans un chaudron. Ainsi:

-"(The Fianna) found there(...) the great rough giant before the fire, and he boiling a pig" (*The Hospitality of Cuanna's House*, p. 212);

- "Each cauldron contained beef and salted pork, and as each man passed by he thrust the flesh-fork into the cauldron, and what he brought up is what he ate; if he brought up nothing, he got no second chance." (*The Tale of Macc Da Tho's Pig*, p. 180);

-" I have a cauldron that would hold three of the warriors of Ulaid" (*Bricriu's Feast* ).

Le chaudron est ici présenté dans la configuration de la "préparation culinaire". Il sert à la fois à cuire les aliments (donc il les rend comestibles) en les faisant changer d'état (ils passent du "cru" au "cuit"), et à les servir: le chaudron plein est le récipient dont on tire la nourriture ("what he brought up is what he ate"). Il est donc synonyme d'abondance, dont il est le "contenu", et son usage alimentaire est multiple, en fonction de la nourriture considérée:

/abondance/	/naturelle/	/agricole/	/technique/
végétale	herbe, arôme	céréale	four
animale	vache	porc	chaudron

Dans *Bricriu's Feast*, le chaudron ne contient ni porc ni boeuf, mais du vin pur. Il est lié à l'abondance de boisson éniivrante, qui fait perdre la raison (comme la boisson qui remplit la coupe). Mais le chaudron est également lié à la destruction, car il peut aussi contenir des armes ou des substances nocives. Ainsi dans le récit *The sons of Tuireann*, Lugh demande aux trois meurtriers de son

père de lui ramener des talismans merveilleux, et, entre autres, une lance dans son chaudron:

- "It is a very deadly spear belonging to the king of Persia, the Luin it is called, and every choice thing is done by it, and its head is kept steeped in a vessel of water, the way it will not burn down the place where it is, and it will be hard to get it".<sup>13</sup>

Cette diversité de l'usage du chaudron est grande: il cuit, procure l'ivresse, et protège du feu incendiaire. Selon les auteurs de l'ouvrage *Les Druides*, il représente très bien

"l'un des quatre principaux talismans des Tuatha Dé Danann, attribué au Dagda. Il fonctionne comme chaudron d'abondance, comme moyen de résurrection et comme symbole de souveraineté. Dans cette dernière utilisation il a pour équivalent ou substitut la coupe remplie de boisson énivrante (qui procure l'ivresse du pouvoir). Associé à la lance dans des cortèges mythiques...il est rempli de sang ou de poison dans lequel il faut plonger la lance pour l'empêcher de tout détruire autour d'elle".<sup>14</sup>

Le chaudron assure deux fonctions essentielles: l'abondance (sous la forme de nourriture bouillie) et la destruction (réceptacle de la lance incendiaire). Empli de "liquide", il est lié au /bas/, au /chthonien/, et il fait obstacle au "feu" de la lance /ouranienne/.

Ces deux fonctions essentielles sont représentées par le chaudron d'abondance, de résurrection, qui figure le passage d'un univers à l'autre (vers le Sid): dans tous les cas il est le /pouvoir-faire/ de tous ces PN de /passage/. Le lien du chaudron et de l'Autre Monde ne fait aucun doute, et il est clair que le "contenu" de ce récipient (en l'occurrence, la viande de "porc") est l'objet de "festins" surnaturels. Le porc est donc au cœur d'une problématique opposant destruction et abondance, mort et résurrection.

---

<sup>13</sup> in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.49

<sup>14</sup>opus cit., p.374

### 3/ La /consommation/ du porc et l'ambivalence du "festin".

Dans de nombreux récits de festins, le "conflit" est un soubassement narratif important, où est en jeu la consommation de "porc". Ainsi, dans *The Tale of Macc Da Tho's Pig*, la découpe du porc fait l'objet d'une série de défis que se lancent les guerriers rivaux du Connacht et d'Ulster: seul le plus valeureux le découpe et fait le partage, en se réservant les morceaux de choix. Ce porc représente le "pouvoir-être- valeureux" de chaque contestant, en même temps qu'il en est la sanction.

En fait, le prétexte du festin n'est pas le porc, mais le chien de Macc Da Tho, Ailbe, que Conchobar et Medb convoitent. N'osant refuser ni à l'un ni à l'autre, il les invite à son festin, et le porc détourne un moment les convoitises, en même temps qu'il constitue une façon pour Macc Da Tho de juger de la valeur de ses invités, lui permettant de faire son choix.

Il en est de même pour Bricriu's Feast, dans lequel " la part du champion" (représentée par le porc, la vache, le vin et les gâteaux) tient un rôle identique. Le PN /découper/ est alors équivalent au PN/vaincre/. Le "pouvoir-dominer" est d'ailleurs le /pouvoir-pouvoir-faire/ du PN /découper/, couronnement et conclusion logique des défis parsemant le texte.

Dans les deux cas, cependant, le porc représente toujours le pôle /abondance/, objet de convoitises guerrières.

Mais il est aussi présent dans des festins beaucoup plus sinistres. Le récit *The Destruction of Da Derga's Hostel* met en scène le meurtre, une nuit de Samain, d'un roi qui a failli à sa fonction en transgressant les interdits qui lui avaient été imposés lors de son

élection à la royauté. Sur le chemin le conduisant au "bruidhen" (auberge) de Da Derga, Conare rencontre un couple étrange dont la présence à ses côtés constitue une autre violation d'interdit; ce couple transporte un porc:

- "This man sprang towards Conare and greeted him, saying "Welcome, Popa Conare! It has long been known that you would come here". "Who is welcoming me?" Conare asked. "Fer Calliu, and I bring a pig so that you will not have to fast tonight", said the man. (...) He turned towards the house, then, with the singed, black-bristled pig squealing on his back and the huge, big-mouthed woman following".<sup>15</sup>

Des phrases telles que "it has long been known that you would come here", ou bien la description du rustaud n'ayant qu'un bras, une jambe et un oeil, indiquent assez qu'il appartient au Sid, comme la posture du voyant (inspiré par les dieux) le prouve: il doit se tenir sur une jambe, un bras derrière le dos, un oeil fermé.

Cette apparition d'un être surnaturel dans son aspect sinistre et monstrueux intervient comme sanction du PN /transgression/ (qui s'oppose au PN/respect/) que Conare n'a pas pu ni su éviter; cette sanction est une "justification juridique et morale" du PN/meurtre/ entrepris par les ennemis de Conare, ses frères de lait jaloux de son trône:

- "I saw at the front-fire, said Ingcél, "a black-haired man with one eye and one arm and one leg; he was carrying a singed, black-bristled pig towards the fire, and it was squealing. With him he had a large, large-lipped woman. Explain that, Fer Rogain". "Not difficult that", said Fer Rogain. "Fer Calliu was the man with the pig, and the woman is his wife, Cichuil. They are the instrument by which you may lawfully destroy Conare tonight. Woe to the face

---

<sup>15</sup> in *Early Irish Myths & Sagas*, p. 71-72



that blushes between them. Indeed, Fer Calliu and his pig are geiss to Conare" (p.100-101)

Plus loin, la description des occupants du "bruidhen" montre un autre être surnaturel, accompagné d'un porc:

- "I saw a man who was blind in his left eye and destructive in his right...He was carrying a pig's head towards the fire, and it was squealing. Explain that, Fer Rogain". "Not difficult that (...) Nàr Thùathcàech that one, the swineherd of Bodb, from Sid Ar Femuin. He had never attended a feast where he did not shed blood (p.102)<sup>16</sup>"

A nouveau, la mention de Sid Ar Femuin, la semi-cécité du porcher et son oeil destructeur (par le feu?) indique assez qu'il s'agit d'un être de l'Autre Monde. Le porcher, haut-fonctionnaire royal, est très souvent décrit dans les récits comme un druide, et sa cécité renforce ses pouvoirs de voyant des choses invisibles. Quant à l'oeil destructeur, peut-être faut-il y voir un rappel, de nature guerrière, de l'oeil unique de Balor qui tuait ceux qu'il regardait? Dans tous les cas, il rassemble, dans le même personnage, les pouvoirs guerriers et sacerdotaux.<sup>17</sup>

Dans les deux cas, le porc est bien l'aliment d'un festin, mais on ne décrit ni sa taille, ni la manière dont il a été engraisé. C'est un porc mutilé ("singed"), voire équarri ("a pig's head") mais toujours vivant et criant ("squealing"). Le fait que le sacrificateur soit de l'Autre Monde dévoile un autre aspect du "porc-nourriture": il est aussi bien lié à l'abondance du festin qu'à la mort, la destruction. Dans ce cas, sa présence est un signe néfaste, précurseur de

---

<sup>16</sup> A noter que le prologue à la *Tain Bo Cuailnge*, la *Querelle des Deux Porchers*, met en scène Friuch et Rucht, porchers de Bodb de Sid Ar Femuin, dans le comté de Tipperary, et d'Ochall Ochne du Sid de Cruachan.

<sup>17</sup> voir *Les Druides*, opus cit., "L'if et la cécité druidique", pp. 147-150

catastrophes ("has never attended a feast where he did not shed blood").

Le "festin", quelle que soit sa connotation, a lieu dans une résidence du Sid ("bruidhen", irl. mod."brù"), qui est à la fois un lieu où l'on se restaure et la résidence d'un dieu. Ainsi "Brù na Boinne" (tumulus de Newgrange) est la résidence du dieu Oengus, au même titre que les auberges de Macc Da Tho et de Da Derga sont réservées à des divinités:

- "This was one of the five hostels in Eriu at that time, this and Da Derga's hostel in the territory of Cùalu, and Forgall Manach's and Macc Da Réo in Bréifne and Da Choca's in western Mide" (*The Tale of Macc Da Tho's Pig*, p.180)

Da Derga, quant à lui, est littéralement, le "dieu rouge", personnification supposée d'un dieu guerrier (de par la couleur) lié à la mort, Donn<sup>18</sup>.

### B/ ANALYSE SEMANTIQUE PARADIGMATIQUE.

L'apparition du motif du /porc/ dans celui du /festin/ fait apparaître son lien avec deux pôles opposés: celui de l'"abondance" (sur l'axe de la /production/) et celui de la "mort" (dont il est parfois un signe avant-coureur).

---

<sup>18</sup> Mac Cana, Prionsias, *Irish Mythology*, Newnes Books, London (1968), p.122- " For example, in the tragic doom-ridden tale of ...*Toghail Bruidhne Da Derga*, King Conaire Mòr is drawn inexorably by way of a series of unwitting violations of his geissi or tabus towards the violent end that awaits him in the bruidhen. On his way there he has an ominous encounter with three horsemen accoutred all in red and riding red horses; "the three Reds" (Deirg) going to the house of "Red"(Derg), in other words to the house of Da Derga, whose name means literally "the God Derga". Their mount are "the steeds of Donn Tétscorach from the Otherworld", which merely confirms what is already evident from the context: that Derga is one and the same as Donn, god of the dead, and that those who, like Conaire, enter his abode, are either dead or foredoomed"

Ce lien entre "vie" et "mort" peut être établi en analysant le récit du "festin de Goibniu", festin de "vie", et la configuration de la "guérison" auquel le porc est aussi associé.

Ce récit du Festin de Goibniu est inclus dans *La Pension dans la Maison des Deux Bols* (irl. *Altrom Tige Da Medar* ).

Selon P.Yves Lambert, le récit se situerait après la bataille opposant les Tuatha Dé Danann aux Fils de Mile, qui les vainquirent:

- " Après leur défaite, Manannàn a réparti les Tuatha Dé Danann dans tous les tertres magiques d'Irlande. Il institue pour eux trois objets magiques: le "feth fiada"(?) qui les rend invisibles, le festin de Goibniu qui les empêche de vieillir, et les cochons de Mannanàn pour leur alimentation".<sup>19</sup>

Dans *Gods & Fighting Men*, Lady Gregory en donne la version suivante:

- " And he made the feast of age for (the Tuatha Dé Danann), and what they drank at it was the ale of Goibniu the Smith, that kept whoever tasted it from age and from sickness and from death. And for food at the feast he gave them his own swine, that though they were killed and eaten one day, would be alive and fit for eating again the next day, and that would go on in that way forever".<sup>20</sup>

L'expression "killed and eaten", puis "alive and fit for eating again" fait apparaître deux groupes de PN antagonistes:

- celui du /sacrifice/ vs celui de la /résurrection/
- celui de la /consommation/ vs celui du /renouvellement/.

/sacrifice/ et /consommation/ constituent le pôle /mort/, tandis que les deux autres se rangent sous le pôle /vie/.

L'/abondance/ est constituée de deux sèmes importants: le /quantitatif/ (ex.: un porc = 40 boeufs), faisant intervenir des

---

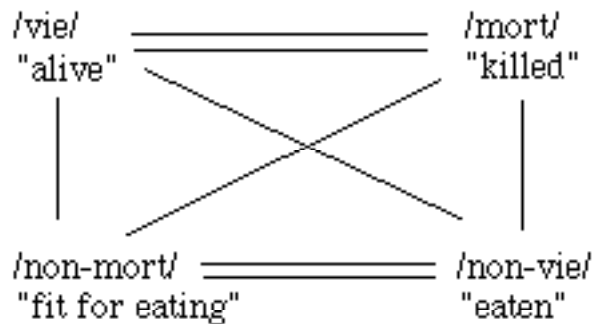
<sup>19</sup> *Les Littératures Celtiques*, PUF, Que Sais-Je?, Paris (1981), p. 40

<sup>20</sup> opus cit., p. 77, malgré une substitution de Bodb Dearg à Mannanàn.

paramètres tels que la /taille/, le /nutritif/, etc... tous ces éléments étant liés à la configuration de l'"engraissement".

L'autre sème est celui du /continu/, car l'abondance s'étale dans la /durée/ (ou plutôt l'absence de durée puisqu'il s'agit de l'éternité).

Mis en relation ces sèmes peuvent se représenter de la façon suivante:



L'/abondance/ = /quantitatif/+ /continu/, sous-tendue dans les textes par les deux PN /engraissement/ et /résurrection/, constitue le pôle /vie/, auquel le porc, en tant qu'aliment, est associé. Par sa /consommation/, celui qui goûte à sa chair est aussi lié à la mort; en effet, le porc, animal du Sid, est associé à la mort, celle-ci ne constituant qu'une barrière entre le monde humain et l'Autre Monde.

D'autre part, le PN/résurrection/ souligne le changement d'état, l'accession à l'/a-temporel/, que l'on peut représenter en surface par la figure du "cyclique" ("one day", "the next day", "forever").

C'est ainsi que l'expression "killed every night, alive the next day", extraite du récit *The Sons Of Tuireann*,<sup>21</sup> met en exergue une succession temporelle significative: le doublet nuit+ jour.

Les Celtes faisaient toujours débiter leur année par la saison sombre, comme nous l'avons vu. Mais, en outre, l'expression "un

---

<sup>21</sup> voir *Gods & Fighting Men*, p.43

jour et une nuit" constituaient une unité de temps qui symbolisait la totalité de la durée, ou son absence, c'est-à-dire l'éternité, et c'est grâce à une telle ruse qu'Oengus Og vola la résidence du Brù na Boinne au Dagda.<sup>22</sup>

Le porc, lié à l'éternité, constitue l'aliment idéal du monde surnaturel, où règne un éternel présent. Il n'est pas seulement un animal qui se régénère lui-même, mais possède des vertus curatives qui font de lui une véritable "fontaine de jouvence".

Ainsi, dans le récit *The Sons of Tuireann*:

- "And do you know what are the seven pigs I asked of you? They are the seven pigs of Easal, king of the Golden Pillars; and though they are killed every night, they are found alive the next day, and there will be no disease, or no sickness on every person that will eat a share of them".<sup>23</sup>

La "guérison" est liée, comme la "résurrection", à l'absorption de viande de porc aux propriétés curatives. Mais cette caractéristique "médicinale" peut se loger également dans la peau de l'animal:

- "And the skin I asked of you... is the pig skin of Tuis, king of Greece, and it heals all the wounds and all the sickness of the world, and whatever danger a man may be in, if it can but overtake the life in him, it will cure him; and it is the way it was with that pig, every stream of water it would go through could be turned into wine to the end of nine days after, and every wound it touched was healed; and it is what the Druids of Greece said, that it is not in itself this virtue was, but in the skin, and they skinned it, and the skin is there ever since".<sup>24</sup>

La "peau" (contenant) guérit au même titre que le "contenu" (la viande): en elle réside le /pouvoir-faire/ de deux PN absolument semblables: le "pouvoir-guérir" et le "pouvoir-transformer",

---

<sup>22</sup> voir Les Druides, opus cit., p.296

<sup>23</sup> in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p. 49

<sup>24</sup> voir *The Sons of Tuireann*, ibid., p. 49

découlant de cette propriété du porc de faire passer du pôle /mort/ (ou "maladie", "stérilité") vers le pôle /vie/; la peau peut aussi guérir plusieurs affections, la mala die et les blessures. La première est associée au combat, à la blessure par les armes (deuxième fonction, guerrière) ce qui donne au "porc" un rôle à jouer dans ce domaine, en tant qu'agent de transformation d'un état ("blessure"= près de la mort) à l'autre ("santé"= vie). Or l'on sait que la médecine faisait partie des attributions des druides, qui opérait la guérison de trois façons, chacune relevant d'une fonction particulière: par l'incantation (magie, qui ressortit de la première fonction), par la chirurgie (médecine sanglante, associée à la deuxième fonction) et par les plantes (troisième fonction, dans la mesure où les plantes participent de la fertilité du sol, de la /production/).<sup>25</sup>

En résumé, le porc, aliment surnaturel, est lié à l'abondance et à la résurrection, de par son lien avec le chaudron du Dagda, le dieu-druide, dont il partage la fonction de /passage/: en effet, il est également associé à la /mort/, car son rôle est de faire transiter les défunts vers l'Autre Monde, et c'est aussi une des fonctions primordiales du Dagda. Ce lien avec la fonction sacerdotale est confirmé par les propriétés curatives que le porc (peau et viande) possède<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> voir *Les Druides*, opus cit., pp. 97 à 101.

<sup>26</sup>Ainsi que l'expliquent Fr. Le Roux et Ch. J. Guyonvarc'h:

" Le symbolisme du sanglier, d'origine extrêmement ancienne, couvre la plus grande partie du monde indo-européen, et le déborde même sous certains aspects. Le mythe est issu de la tradition hyper-boréenne. Le sanglier y figure l'autorité spirituelle. Ce qui est peut-être en rapport avec la retraite solitaire en forêt du druide ou du brahmane, ou avec la propriété du sanglier de déterrer la truffe, mystérieux produit de la foudre, selon d'anciennes légendes, et de se nourrir des fruits du chêne, l'arbre sacré(...) En Gaule, aussi bien qu'en Grèce, on chasse le sanglier, et même on le met à mort. C'est l'image du spirituel traqué par le temporel (...)

Le sanglier figure très fréquemment sur des enseignes militaires gauloises, en particulier sur celles de l'Arc de Triomphe d'Orange, ou sur des monnaies de l'indépendance. On possède un assez grand nombre de sangliers votifs en bronze et de nombreuses

---

représentations sur des reliefs de pierre. L'animal n'a cependant rien à voir avec la classe guerrière, si ce n'est pour s'opposer à elle en tant que symbole de la classe sacerdotale. Le sanglier est, comme le druide, en rapport étroit avec la forêt: il se nourrit du gland du chêne et la laie, symboliquement entourée de ses neuf marcassins, fouit la terre au pied du pommier, arbre d'immortalité. Confondu avec le porc, dont il se distingue du reste très mal (les Celtes avaient des troupeaux de porcs vivant pratiquement à l'état sauvage), le sanglier constitue la nourriture sacrificielle de la fête de Samain et c'est l'animal consacré à Lug. Dans plusieurs récits mythiques, il est question du porc magique qui, dans les festins de l'Autre Monde, est toujours cuit à point et ne diminue jamais. Au grand festin de la fête de Samain, le 1<sup>er</sup> Novembre, la nourriture principale consiste en viande de porc. MOCCUS est un surnom de Mercure dans une inscription gallo-romaine de Langres (...) Le père de Lug, Cian, se transforme en porc druidique pour échapper à ses poursuivants. Il meurt toutefois sous forme humaine. En aucun cas, et pas même dans des textes irlandais d'inspiration chrétienne, le symbolisme du sanglier n'est pris en mauvaise part. Il y a là une contradiction entre le monde celtique et les tendances générales du christianisme" in: *Le Dictionnaire des Symboles*, opus cit., pp. 844-45.

## TROISIEME CHAPITRE : **LE CHEVAL**

Il ressort de l'étude comparée de l'art pariétal aux derniers étages du paléolithique (Aurignacien et Magdalénien) poursuivies par André Leroi-Gourhan qu'un ordre de préséance invariable préside à la disposition des figures animales, tant à Lascaux qu'à Altamira que dans les grottes peintes de Russie ou du Caucase, et que la place centrale, dans cet agencement, est toujours occupée par le cheval/taureau ou cheval/bison<sup>50</sup>

Le cheval est souvent comparé, dans les épopées celtiques, au taureau dans la mesure où tous deux se rattachent à la configuration de la "guerre", tout comme le chien, ce que nous verrons plus loin.

Comme le taureau, terme servant de métaphore au mot "roi", le cheval est présent dans tous les récits de bataille car les héros les plus remarquables font souvent la guerre en char (à l'exception du combat singulier de Cù Chulainn contre les guerriers de Medb).

Le mot lui-même désignant le cheval en irlandais est multiple :

En vieil irlandais, il en existe deux :

-\*EK-WOS (irl. "ech", gaulois "epo") et

-\*MARKO-S (irl. "marc", gallois "march", breton "marc'h"), mais ni l'un ni l'autre de ces deux mots n'a le sens particulier de "cheval monté" ou de "cheval attelé".<sup>51</sup>

Le mot irlandais moderne le plus courant pour désigner le cheval est "capall" mais il est issu du mot latin "caballus".

En revanche, "marc" existe toujours dans le sens de "cheval" mais est réservé à l'usage littéraire, ou dans "marcshlua", signifiant

---

<sup>50</sup>Article "Taureau", in *Dictionnaire des Symboles*, opus cit.,

<sup>51</sup>Ch.J. Guyonvarc'h, *Les Druides*, p.374



"cavalerie" un "cheveu-léger" se dit aussi "marcshlua éadrom" (angl. "light-horse").

De même, le mot "ech" se retrouve dans plusieurs notions principalement liées au monde militaire :

- "Echrea" - "troupeau de chevaux, écurie, haras"

(les principaux haras étaient ceux de l'armée).

- "Cheval" en termes militaires.

#### A/ FONCTION NARRATIVE DU "CHEVAL"

Dans la plupart des cas, le cheval tire le char du héros et, parfois, lui sert d'auxiliaire direct pendant le combat; la description des trois chars de Loegure, Conall Cernach et Cù Chulainn dans le récit *Bricriu's Feast*<sup>52</sup> est centrée sur la rivalité et la comparaison qui en découle, entre trois héros de l'Ulster, Loegure, Conall Cernach et Cù Chulainn. Chacun brigue la part du champion dans le festin de Bricriu, c'est-à-dire la reconnaissance de la supériorité de l'un d'eux par toute la communauté. Evidemment, le texte fait

---

<sup>52</sup> **1er groupe** : " I see a chariot with two horses(...) and they are furious, dapple grey, identical in form and colour and excellence and triumph and speed and leaping, sharp-eared; high-headed, high-spirited, wild, sinuous, narrow-nostrilled, flowing-maned, broad-chested, spotted all over, narrow, girthed, broad-backed, aggressive and with curly manes and tails".

**2ème groupe** : "I see a pair of horses... white-faced, copper-coloured, hardy, swift, fiery, bounding, broad-hooved, broad-chested, taking strong victorious strides across fords and estuaries and difficulties and winding roads and plains and glens, frenzied after a drunken victory like a bird in flight; my noble eye cannot describe the step by which it careers on its jealous course. The other horse is red, with a firmly braided mane, a broad back and forehead and a narrow girth; it is fierce, intense, strong and vicious, coursing over wide plains and rough and heavy terrain; it finds no difficulty in wooded land".

**3ème groupe**: "One horse... is grey, broad-thighed, fierce, swift, flying, ferocious, war-leaping, long-maned, noisy and thundering, curly-maned, high-headed, broad-chested; there shine the huge clods of earth that it cuts up with its very hard hooves. Its victorious stride overtakes flocks of birds; a dreadful flash its breath, a ball of red flaming fire, and the jaws of its bridled-head shine. The other horse is jet black, hard-headed, compact, narrow-hooved, narrow-chested, strong, swift, arrogant, braided-maned, broad-backed, strong-thighed, high-spirited, fleet, fierce, long-striding, stout-blow-dealing, long-maned, long-tailed, swift at running after fighting, driving round paths and runs, scattering wastes, traversing glens and plains". Les trois descriptions sont tirées de *Bricriu's Feast*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., pp. 234 à 236.

apparaître, dans les passages descriptifs, une gradation dans la beauté, la force et le mérite, favorables à Cù Chulainn.

Des trois descriptions de ces chevaux, nous déduisons l'existence de deux PN dans lesquels ils jouent un rôle important.

### 1/ Le PN /combat/

Pour chaque cheval on note des termes descriptifs relevant de la configuration de la guerre; ainsi, ce PN se subdivise en deux phases successives, le "pouvoir-combattre" (potentiel) et le "pouvoir-vaincre" (capacités réalisées):

"pouvoir-combattre"

"pouvoir-vaincre"

1er groupe:

"furious", "wild",  
"agressive", "triumph",  
"excellence"

2ème groupe:

"fiery", "frenzied", "fierce"  
"strong victorious"  
"intense", "strong", "vicious"  
"drunken victory"

3ème groupe:

"fierce", "ferocious", "war-leaping"  
"victorious stride"  
"huge clods... that it cut up"  
"shine"  
"dreadful flash its breath",  
"balls of red flaming fire"  
"arrogant",  
"high-spirited", "fierce",  
"stout-blowdealing",  
"fighting", "scattering"

wastes"

"noisy & thundering".

Certains de ces adjectifs s'appliquent aussi bien au guerrier qu'à son cheval ("fierce", "frenzied", "ferocious", "arrogant", "furious"), et

un expression comme "stout-blow-dealing" laisse entendre que le cheval participe au combat en tant qu'/adjuvant/ de son maître, et que leur deux victoires sont inséparables. Ce rôle actif est clairement dégagé dans un autre passage du même récit:

- " Ercol then announced that (the three warriors) would face himself and his horse. Loegure and his horse went first: Ercol's gelding killed Loegure's horse, and Ercol likewise prevailed over Lòegure, who fled(...) Conall fled in the same way after his horse had been killed by Ercol's gelding (...)

The Liath Machae, however, killed Ercol's gelding, while Cù Chulaind overcame Ercol and bound him behind his chariot and drove off to Emuin Machae".<sup>53</sup>

Le PN /combat/ dont le guerrier est le sujet opérateur se double d'un PN identique exécuté par le cheval, de telle sorte que les mérites de ce dernier sont toujours en harmonie avec ceux de son maître: les trois chevaux affrontent tour à tour la monture d'Ercol, tandis que ce dernier se mesure à leur maître; là où le guerrier échoue, le cheval fait de même. Le cheval, /adjuvant/ du guerrier, ne peut triompher là où son possesseur échoue.

Lorsqu'il s'agit d'un animal de l'Autre Monde, le cheval lui est "attribué" par le Sid, au même titre que ses armes lui sont remises lorsqu'il atteint l'âge de combattre. C'est ainsi que les deux coursiers de Cù Chulaind (le Liath Machae et le Dub Sainglend) viennent à sa rencontre depuis le Sid:

- " The horse had come towards him from the lake, Cù Chulaind had put his arms round its neck, and the two of them had circled all Eriu until at last night fell and the horse was broken (Cù Chulaind found the Dub Sainglend in the same way at Loch Duib Sainglend)"<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> voir *Bricriu's Feast*, ibid., p.231

<sup>54</sup> *Bricru's Feast*, ibd., p.231

Le cheval vient à la rencontre de son cavalier, et le "trajet" ainsi accompli consacre son passage de l'état "sauvage" à l'état "domestique" ("the horse was broken").

Ce passage du "sauvage" au "domestique" est particulier au cheval, contrairement au reste du bestiaire surnaturel: soit les autres animaux domestiques ont un corollaire dans le monde sauvage ("chien" vs "loup", "porc" vs "sanglier", "lapin" vs "lièvre") soit ils appartiennent entièrement à l'un ou à l'autre état (c'est le cas du "cervidé", ou du "bétail" dans le monde domestique). Seul le cheval possède ces deux traits successivement.

Mais le cheval initialement "sauvage" est attribué à son maître, qui doit remplir certaines aptitudes guerrières. C'est le cas du Liath Machae, dont le dressage constitue une épreuve qualifiante pour Cù Chulainn, démontrant ainsi son /pouvoir-faire/ guerrier par son aptitude à conquérir sa monture.

Le cheval est donc l'objet d'un PN/don/, dont le sujet d'état S1 est le guerrier, et le sujet opérateur un représentant de l'autre Monde (Lug, dans le cas de Cù Chulainn, puisqu'il est son père supposé). Ce PN conditionne celui qui lui succède logiquement, et qui est l'/appropriation/ du cheval O par le guerrier S2: la réalisation de ce dernier programme conditionne celle du /don/, puisqu'il faut que le guerrier "mérite" son cheval. Le /pouvoir-faire/ est mis en valeur dans la phase de /sanction/ mais il se double d'un /devoir-faire/ impérieux, qui est de se soumettre à une épreuve d'initiation guerrière (et le dressage en est une). Le cheval, auxiliaire du guerrier, lui est transmis comme certaines armes magiques (le "Gae Bolga" de Cù Chulainn). A la différence de celles-ci, le cheval a une vie indépendante de celle de son maître, mais comme elles, il ne peut être possédé que par un seul guerrier. En effet, l'association

du cheval surnaturel et de son maître cesse à la mort de ce dernier: le cheval n'appartient pas à deux maîtres, même successivement: lors du dernier combat livré par Cù Chulainn, le Liath Machae, blessé d'une lance, s'échappe, emportant avec lui les débris de son harnais, puis revient défendre une dernière fois son maître mourant. A la mort de celui-ci, il s'enfonce à nouveau dans les eaux d'un lac, comme il en était sorti lors de son dressage, et retourne dans l'Autre Monde.

Cette idée de la "prédestination" du cheval au guerrier auquel il s'associe est fortement marquée dans le récit *The Birth of Cù Chulaind* (irl. *Compert Con Culaind*).

Les Ulates, avec à leur tête Conchobar, sont attirés par une nuée d'oiseaux dévastateurs dans le Brù na Boinne, résidence surnaturelle. Ils découvrent une humble demeure, qui se révèle ensuite être un palais plein de richesses. La femme qui les sert est sur le point d'accoucher:

- "The man of the house told (the Ulaid) that his wife was in labour in the storehouse, so Deichtine<sup>55</sup> went back to help, and soon a son was born. At the same time, a mare that was at the entrance of the house gave birth to two foals. The Ulaid gave the colts to the boy as a goft, and Deichtine nursed him. When morning came, the Ulaid found themselves east of the Bruig\_ no house, no birds, only their horses and the boy with his colts".

L'enfant meurt mystérieusement, et Deichtine a une étrange vision nocturne:

"That night she had a dream: a man spoke to her and said that he had brought her towards the Bruig, that it was his house she had entered, that she was pregnant by him and that it was a son that would be born. The man's name was Lug son of Eithliu; the boy's

---

<sup>55</sup> la fille de Conchobar, roi d'Ulster

name was to be Sétantae, and it was for him that the colts were to be reared".<sup>56</sup>

Le parallèle entre la naissance des poulains et la première naissance de l'enfant (il en a trois) montre que ce PN /don/ mis en oeuvre par les Ulates est à la fois une preuve de leur /pouvoir-faire/ et de leur /devoir-faire/ ("it was for him that the colts were to be reared"); d'autre part, le lien entre chevaux et guerrier est d'autant plus renforcé, car le père de Cù Chulainn et le /destinateur/ de ce /don/ est Lug, dieu de l'Autre Monde.

Dans l'intervalle, l'animal participe activement au triomphe de son maître car, attelé à son char, il rehausse la stature héroïque de ce dernier par rapport à l'ensemble du corps social. Dans l'extrait de *Bricriu's Feast* cité plus haut, Ercol vaincu est attaché à l'arrière du char de Cù Chulainn et traîné comme un butin. Char et cheval sont des éléments distinguant un héros aristocratique du reste de ses pairs, ou d'autre type de combattants, ce que nous confirme l'emploi de l'adjectif "arrogant", appliqué au cheval.

La valeur guerrière du cheval nous est confirmée par son association avec la déesse Morrìgan (dont le nom signifie "Grande Reine"), incarnant la triade de la fonction guerrière (avec Macha et Bodb):

- " There came a chariot harnessed with a chestnut horse. The horse had but one leg, and the pole of the chariot passed through its body so that the peg in front met the halter passing through the forehead. Within the chariot was a woman, her eyebrows red and a crimson mantle round her. Her mantle fell behind her between the wheels of the chariot so that it swept along the ground".<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., pp. 132-133

<sup>57</sup> cité par O'Sullivan, Patrick, *Irish Superstitions...*, opus cit., p.12

L'aspect "mutilé" du cheval ainsi que la dominante "rouge" de la description mettent l'accent sur cette connotation "guerrière" de l'ensemble "cheval-char-déesse".

La connivence entre cheval et configuration de la guerre se reflète dans d'autres caractéristiques physiques de l'animal, notamment celle de la "force", de la "puissance":

- "force", "high-headed", "wild", "broad-chested", "narrow-nostrilled" "broad-backed", "strong...stride", "very hard hooves", "strong-thighed", "broad-backed".

Les termes "strong" et "broad"- à l'exception de "narrow-girth" (endroit où l'on passe la sangle de la selle)- se retrouvent souvent, et qualifient les parties du corps où se concentre la puissance du cheval: poitrail (traction du char), dos et croupe, qui se joignent aux muscles des cuisses (saut et galop), donnant au cheval son élan. En revanche, "high" est réservé au port de tête, droit, vertical et fier ("arrogant"), mettant en valeur l'allure martiale de l'animal.

Outre cela, la description fait une large place aux sabots ("broad-hooved", "thundering... hard hooves", "narrow-hooved"), donc à ce qui caractérise le mieux le cheval: son enjambée, et sa rapidité à travers toutes sortes de terrains. Cette "vitesse" dans l'espace et dans le temps nous amène au second PN, le /parcours/, dans lequel le cheval, associé au guerrier, joue un rôle très important. Ceci nous est confirmé par l'étymologie du premier nom de Cù Chulainn, Sétantae, qui signifie "le cheminant".

## 2- Le PN /parcours/

Le cheval est intimement lié à son cavalier, parce que, quel qu'en soit le moyen de locomotion ( monté ou attelé), il le rend capable d "mobilité" à travers l'espace /terrestre/ et /aquatique/, à l'instar du

"bateau". Il déjoue les difficultés de l'espace liées à la nature du terrain, au relief et aux obstacles qu'il oppose au /parcours/. Ainsi, dans les trois descriptions citées en début de chapitre, nous avons relevé les expressions suivantes:

- "identical in ... speed and leaping", "swift", "strides across fords and estuaries and difficulties and winding roads and plains and glens", "my noble eye cannot describe the step by which it careers on its jealous course", "coursing over wide plains and rough and heavy terrain", "it finds no difficulty in wooded land", "huge clods of earth that it cuts up with its very hard hooves", "victorious stride overtakes flocks of birds", "driving round paths and runs, scattering wastes, traversing glens and plains".

La "rapidité" du cheval, élément temporel, est en rapport avec le type d'espace à parcourir, mais les obstacles du terrain ne semblent pas ralentir la course de la monture surnaturelle, capable de parcourir aussi bien l'espace /terrestre/ qu'/aquatique/:

/terrestre/: => /plat/: "over wide plains", "paths", "traversing plains"

/pentu/: "glens"

/sinueux/: "round paths and runs", "winding roads"

/boisé/: "no difficulty in wooded land", "scattering wastes"

/lourd/: "coursing over... rough and heavy terrain", "huge clods of earth".

/aquatique/:=> "across fords and estuaries".

La course du cheval s'adapte au type de terrain: ainsi, au /plat/ va s'associer le "galop" ("stride, step, speed, coursing careers on"), au /pentu/ et à l'/aquatique/ vont se lier au "saut" ("leaping, war-



leaping, over"), tandis qu'il va contourner les obstacles des arbres ("driving round").

On suppose toujours que le cheval, sujet opérateur de ce PN, a le /pouvoir-faire/ dans sa /compétence/, et le terme "franchir" les obstacles peut aussi se comprendre comme le "franchissement" d'un autre univers, le passage de ce monde-ci à l'Autre monde, notamment dans l'expression "across fords", puisque l'eau constitue le plus souvent la frontière avec le Sid. Cette faculté du cheval à parcourir toutes sortes de terrains permet au guerrier de mener à bien tout PN/combattre/ dans lequel il serait engagé, qui incluerait une course (le PN/parcours/ en serait donc le /pouvoir-pouvoir-faire/). Le cheval est donc un /adjuvant/ essentiel de la classe guerrière. De plus le /parcours/ du cheval a aussi pour conséquence de gommer les difficultés du terrain parcouru, effaçant les pentes et les irrégularités, de telle sorte que le trajet en devient /horizontal/, même s'il comprend un changement de milieu, et donc /continu/<sup>58</sup>. Cette impression de linéarité se double souvent d'un /parcours/ semé d'étapes, prévues ou non, qui constituent les seuls points de ralentissement ou de hachûre dans un trajet continu. C'est ainsi que, dans le récit *Bricriu's Feast*, Cù Chulainn décrit le dressage du Liath Machae, de "bruidhen" en "bruidhen" à travers l'Irlande:

- "Today the Liath Machae and I have sought out the great hostels of Eriu: Brega, Mide, Muresc, Muirthemne, Macha, Mag Medba,

---

<sup>58</sup> C'est ainsi que le récit *An Giolla Deacair* (le Serviteur Difficile) met en scène un rustaud et son cheval, haridelle grotesque et désobéissante, qui enlève treize des Fianna: 3When the horse saw his master going from him, he could not bear with it, but great as his load was he set out at full galop following after him (...) Finn and the Fianna rose up then and they followed the Gilla Decair over every bald hill, and through every valley and every river, on to pleasant Slieve Luachra, into the borders of Corca Duibhne; and the big man, that was up on the horse along with Conàn and the rest, faced towards the deep sea. And Liagan Luath of Luachra took hold of the horse's tail with his two hands... but the horse gave a great tug, and away with him over the sea, and Liagan along with him, holding on to his tail", in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.260-261

Currech, Cletech, Cernae, Lia, Lìne, Locharna, Fea, Femen, Fergnach Ursos, Domnand, Ros Roigne, Anni Eo".<sup>59</sup>

Le "bruidhen" est à la fois une "auberge" et le nom d'une résidence du Sid, dont elle est l'accès. Le cheval, encore sauvage, parcourt l'univers /connu/, dont il délimite les points de jonction avec l'Autre Monde, constituant un passage en revue de l'espace humain, presque au sens militaire du terme. C'est pourquoi il fait entendre le mot "parcours" dans un sens plus large que "géographique". Il signifie aussi, et le dernier exemple nous le montre, "évaluation", "reconnaissance", dans un sens abstrait, qui met en oeuvre le /pouvoir-faire/, mais aussi le /savoir-faire/ du cheval surnaturel.

Ce /savoir-faire/ du cheval surnaturel provient de son intelligence que les textes décrivent comme "humaine", mais aussi de l'orientation vers le /futur/ de ce savoir. ainsi le Liath Machae sait-il à l'avance que son maître part pour son ultime combat et le lui fait-il comprendre en accumulant les signes de mauvais augure, notamment en lui présentant le côté gauche:

- " Puis (Cù Chulainn) s'entoura de son manteau et il prit son bouclier à la bordure damasquinée. Il dit à Loeg, fils de Rianganabair: "Prépare-nous le char, ô mon père Loeg". "Je jure le dieu que jure matribu", dit Loeg, "quand bien même toute la province de Conchobar serait autour du Gris de Macha, ils ne l'amèneraient pas vers le char. Je ne t'ai pas dit cela jusqu'à aujourd'hui, ce qui était pour moi un plaisir, ce n'est pas ce qui m'est arrivé. Si tu le désires, va toi-même parler au Gris". Cù Chulainn alla vers lui et le cheval se tourna trois fois du côté gauche vers lui. La Morrighu avait brisé le char la nuit précédente: elle ne désirait pas que Cù Chulainn allât au combat, car elle savait qu'il ne reviendrait pas à Emain Macha.

---

<sup>59</sup> in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.231

Cù Chulainn dit au Gris de Macha: "Tu n'avais pas l'habitude, ô Gris, de tourner à gauche devant moi".<sup>60</sup>

On note, dans cet extrait, un conflit entre Cù Chulainn (sujet opérateur d'un PN /atteler/ dont le cheval est l'objet) et son coursier (sujet opérateur d'un anti-PN/dételer/). Le Gris de Macha ne "veut-pas-être-attelé", entrant en conflit avec son "devoir-obéir" à son maître, et la cause de ce conflit se trouve dans la transmission d'un /don/ de "savoir" au cheval, dont on ne connaît pas l'origine. Cependant, le cheval, dans la ligne de son union quasi-indissoluble avec son maître, transmet ce savoir, qui contribue à l'acquisition de compétence du guerrier dans les PN qui le concernent. Ce /savoir/ est toujours transmis avant le PN/combattre/, et peut être assimilé au /parcours/ figuré de l'espace, dont le cheval est l'instrument.

### 3/ le PN /métamorphose/

Bien que ne constituant pas la caractéristique principale du cheval, il arrive que le coursier surnaturel ait un /paraître/ très différent de sa nature profonde (/être/).

Dans les descriptions habituelles, le cheval est présenté en fonction des critères suivants:

- rapidité;
- caractère guerrier;
- la "beauté" n'est pas souvent mentionnée, en revanche la "noblesse" est un élément important;
- l'obéissance (il n'y a pas de cheval rétif);
- la force physique.

---

<sup>60</sup> traduction Ch.J. Guyonvarc'h, citée dans *Les druides*, opus cit., p.301

Or, dans le récit *An Giolla Deacair*, il nous est décrit un cheval qui en est à lui seul l'antithèse:

- " A sulky horse (the Giolla) had with him, that had no good appearance, bony and thin as to body, and weak in the legs, and (the giant) leading him with a rough iron halter; and it was a great wonder the head was not pulled from the horse's body, or the arms pulled out of his owner, with the sudden stands and stops and the jerks it made. And the big man was striking blows on the horse with an iron cudgel to try and knock some going out of him, and the sounds was like the breaking of strong waves"<sup>61</sup>.

Comme le montre l'autre extrait (voir page précédente note 55), le cheval du Giolla Deacair cache des traits caractéristiques du cheval sous un /paraître/ en complète contradiction

Il est:

- "rapide" sous une apparence "lente" (il court à travers l'Irlande)
- "fort" sous une apparence "faible" (il porte treize hommes)
- "destructeur" malgré des dehors "paisibles"<sup>62</sup>
- "obéissant" malgré son air "rétif" (le cavalier le bat pour qu'il avance).

Cependant, il peut traverser les flots aussi bien que la terre. Il s'accorde, en revanche, parfaitement avec son cavalier, aussi grotesque que lui, ne démentissant pas cet accord entre les "mérites" du cheval et ceux de son maître.

Ce /paraître/ n'est en aucun cas en accord avec l'/être/ véritable du cheval et de son cavalier, puisque la suite du récit nous dévoile qu'il s'agit d'un "roi" du Sid qui, de cette manière, a attiré les Fianna à sa suite, afin d'utiliser leur compétence guerrière.

---

<sup>61</sup> in *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.259

<sup>62</sup> "The big man pulled off the iron halter from his horse, and it made off as hard as he could go, till he came where the horses of the Fianna were; and it began to tear and to kick and to bite at them, killing and maiming", *ibid.*, p. 260

Cette "attraction", dont la /métamorphose/ est un PN préalable, se fait sous le mode du /secret/, et il faut alors rapprocher cette "visite" du cheval et du serviteur grotesques des récits où le monde surnaturel se manifeste "caché" afin d'attirer quelques héros à sa suite dans le Sid.

Nous pouvons d'ores et déjà remarquer que le cheval emporte sur son dos les treize compagnons de Finn, et l'un qui s'accroche à sa queue. Aucun de ceux qui le montent ne "peuvent-descendre", et sont "conduits" par le cheval du Giolla Deacair, de même qu'il est impossible à ses poursuivants d'arrêter le cheval ou de l'atteindre. Dans la structure générale du récit, la fonction du cheval est de conduire les Fianna dans l'Autre Monde, en traversant les flots. Or, comme nous le verrons en détail dans le chapitre consacré à l'espace surnaturel, le Sid est une notion irlandaise englobant à la fois le séjour des Immortels et celui des morts. Le cheval est conducteur des guerriers dans l'Autre Monde, au même titre que la "barque" de cristal de la belle messagère venue chercher l'homme qu'elle aime. L'animal a donc une fonction de psychopompe, parallèlement à son rôle d'adjuvant dans le PN/combattre/.

### B/ ANALYSE PARADIGMATIQUE DU MOTIF DU CHEVAL.

L'analyse narrative a jusqu'ici montré l'ambivalence du /cheval/, à la fois sauvage et domestique, principalement destiné à la "guerre" (car les textes ne parlent jamais du cheval "de trait"), et son lien avec l'homme est souvent temporaire, comme le montre l'extrait du récit suivant, dans lequel un paysan capture une jument de l'Autre Monde venue saccager ses terres la nuit, avec d'autres chevaux:

- " (The farmer) struck one grey mare. He brought her home and worked her for three years and she had three foals. He worked her away. One Sunday he tackled her. He left her standing in the yard and went in. She shook the tackling off herself and gave three neighs and called on her three foals and sped off towards the shore and was never heard of since".<sup>63</sup>

L'absence de maître équivaut à un retour à l'état sauvage, montrant la fragilité, en même temps que la nécessité, d'une telle association. Nous avons cependant relevé, dans ce passage, un certain nombre de traits caractéristiques de l'animal surnaturel:

- la /couleur/= "one grey mare";
- son origine /aquatique/: "sped off towards the shore"
- le cheval possède également un aspect /lumineux/, que nous examinerons dans d'autres récits, mais qui n'a pas pu être mis en évidence ici.

#### 1/ La /couleur/ du cheval surnaturel.

Si nous avons vu quel lien solide unit le cheval à la "guerre", les descriptions des chevaux des trois guerriers, Conall Cernach, Lòegure et Cù Chulainn montrent, qu'outre leur valeur guerrière inégale en rapport avec celle de leur maître respectif, les chevaux possèdent une robe différente, mais que leur variété se limite à trois groupes: le "gris", le "noir", et toute la gamme du "bai" au "rouand".

#### 1/ Le /roux/ et le /rouge/ (irl. "Ruadh" et "derg").

- " I see one of a pair of horses... white-faced, copper-coloured...";
- "The other horse is red, with a firmly braided mane"<sup>64</sup>;

---

<sup>63</sup> O' Sullivan, Patrick, *Irish Superstitions & Legends about Animals & Birds*, opus cit., p.84

<sup>64</sup> voir descriptions dans *Bricriu's Feast*, opus cit., pp.235-236

- "There came a chariot harnessed with a chestnut horse (...) in the chariot was a woman, her eyebrows red and a crimson mantle round her"<sup>65</sup>

Le "rouge" ressortit, comme nous l'avons vu à propos de la vache, à la fonction guerrière, par analogie avec le "sang"<sup>66</sup>

L'association d'un cheval /roux/ au char de combat de la déesse guerrière Morrìgan ne peut que confirmer cette interprétation.

En outre, ce cheval de la Morrìgan est transpercé par l'atelle du char, l'associant ainsi aux sèmes de l'/aigu/ et du /sanglant/, tous deux faisant partie de la configuration de la "guerre". Il semble que l'on puisse établir un parallèle entre le cheval et le porc mutilé de la nuit de Samain dans *The Destruction of da Derga's hostel*:

- " an iron fork on (the horrible giant's) back and a squealing pig between the prongs of the fork";

- " The pole of the chariot passed through (the body of the horse)".

Il existe cependant une nuance entre deux pôles du "rouge".

D'une part, il se rapproche du /sanglant/, par son association avec un sème comme l'/aigu/ ou avec une couleur comme l'"écarlate", qui qualifie le manteau de la Morrìgan ("crimson"). Ici c'est la fonction guerrière qui est mise en avant, avec le "combat" et la "coulée de sang", qu'évoque précisément le manteau ("her mantle fell behind her between the wheels of the chariot so that it swept along the ground").

---

<sup>65</sup> voir P.V. O' Sullivan, opus cit., p.13

<sup>66</sup>- "Le rouge est aussi et par excellence, dans les traditions irlandaises, la couleur guerrière, et le vocabulaire gaélique connaît deux adjectifs très courants pour le désigner: "derg" et "ruadh" (NOTA: en irlandais moderne, "derg" signifie "rouge", tandis que "ruadh" veut dire "roux" et désigne à la fois la robe des animaux et la chevelure humaine). Les exemples existent par centaines, si ce n'est par milliers, et le Dagda, dieu-druide, est dit "Ruadh Rofhessa", "Rouge de la Grande Science". Quelques textes, dont surtout le récit de la *Destruction de l'Auberge de Da Derga*, connaissent encore des druides rouges; ce qui est une référence à leurs capacités guerrières et à la double fonction qui leur est assignée, à la fois de prêtres et de guerriers. La Gaule a honoré de son côté un Mars Rudiobus et un Rudianus (= "rouge")." in: *Dictionnaire des Symboles*, opus cit., p.832, article "Rouge", rédigé par Ch.J. Guyonvarc'h.

D'autre part, le "roux", avec des termes comme "copper", est également lié au sème de l'/igné/, par l'intermédiaire de son aspect /lumineux/.

On retrouve cette énergie "ignée" chez Cù Chulainn, lorsqu'il est saisi par ses spasmes guerriers, générateurs d'énergie et de chaleur:

- " Medb then went to the outer door of the courtyard, and she took with her three fifties of women and three vats of cold water with which to cool the ardour of the three heroes who were advancing before the host"<sup>67</sup>;

- " Cù Chulaind hid his face, whereupon the warriors of Ulaid seized him and thrust him into a vat of cold water. This vat burst, but the second vat into which he was thrust boiled-up with fist-sized bubbles, and the third vat he merely heated to a moderate warmth".<sup>68</sup>

On voit déjà se dessiner une opposition entre "derg" et "ruadh", car le premier est associé au /sanglant/ dans la configuration de la "guerre", tandis que le second terme est lié davantage au "feu", au sème de l'/igné/, que l'on peut cependant relier à la "guerre" par l'intermédiaire du sème /destructeur/ impliqué dans l'/igné/:

configuration de la "guerre"

/rouge/

=>/destructeur/

/sanglant/ vs /igné/

Le lien existant entre le /rouge/ (toutes nuances de couleur confondues) et le /guerrier/ est bien marqué par le terme "Créabhruadh" (lit. "Branche Rouge") qui désigne, en Ulster, une des résidences de Conchobar où l'on accrochait tous les trophées

<sup>67</sup> voir *Bricriu's Feast*, opus cit., p.237

<sup>68</sup> *The Boyhood Deeds of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.142



guerriers (armes, têtes) pris à l'ennemi. Le /rouge/ est donc mis en relation avec, d'une part, le /sanglant/, et d'autre part le /coupé/ dans la mesure où les crânes des ennemis étaient conservés, après leur défaite dans un combat singulier. C'est par analogie avec le "Créabhruadh" qu'il faut voir, dans un épisode de la *Tàin Bò Cuailnge* où Cù Chulainn tend des embuscades aux guerriers de Medb, le tronc d'arbre coupé, sur les branches duquel le héros a fiché quatre têtes prises à des guerriers du Connacht.

## 2/ le "gris" et le "noir"

Seul Cù Chulainn possède des chevaux surnaturels, dont la robe est bien différente de celles des autres montures des guerriers, où le /rouge/ n'est pas absent. Ces chevaux, l'un gris, l'autre noir, se nomment respectivement Liath Machae (Gris de Macha) et Dub Sainglend (Noir de Sainglend).

Le cheval gris est explicitement lié à l'activité guerrière, car son nom contient celui de la déesse guerrière Macha, à qui la résidence de Conchobar doit son nom, dans des circonstances très particulières:

-Une jeune femme du Sid, Macha, se rend dans la propriété d'un homme nommé Cruinniuc, l'épouse et attend des enfants de lui. Un jour de grand rassemblement, (probablement Lugnasad), Cruinniuc vante la rapidité de sa femme à la course, prétendant qu'elle peut vaincre les chevaux de Conchobar. Celui-ci fait amener Macha et la contraint à courir malgré sa grossesse. Elle s'exécute mais menace: "Very well... A long-lasting evil will come out of this on the whole of Ulster".

"What is your name?", the king asked.

"My name, and the name of my offspring... will be given to this place. I am Macha, daughter of Sainrith mac Imbaith".

Then she raced the chariot. As the chariot reached the end of the field, she gave birth alongside it. She bore twins, a son and a daughter. The name Emain Macha, The Twins of Macha, comes from this. As she gave birth she screamed that all who heard that scream would suffer from the same pangs for five days and five nights in their times of greatest difficulties".<sup>69</sup>

L'aptitude de Macha à la course se retrouve dans le Liath Machae, invincible à la course lui aussi. D'autre part, la malédiction de la déesse à l'encontre des Ulates confirme son lien avec la "guerre", puisqu'elle prive précisément les guerriers de Conchobar de leur /pouvoir-faire/, de leur "pouvoir-combattre" au moment où ils en ont le plus besoin. Cela démontre que Macha peut agir sur la fonction guerrière des hommes. L'étymologie de son nom (de "Magousia"= plaine) ne nous fournit aucun élément susceptible d'éclairer ce lien avec le /guerrier/, mais elle est étroitement associée à la /terre/, ce qui lui octroie quelques références à la souveraineté. De toutes façons, Macha, avec Bodb ("Corneille") et Morrigan ("Grande Reine"), forme un trio, ou plutôt une triplification d'une figure féminine dont le domaine d'action s'étend de la souveraineté (Morrigan) à la guerre (Bodb, la corneille étant un oiseau aux connotations guerrières).

Le Liath Machae est donc à la fois le meilleur coursier d'Ulster et celui que les armes favorisent.

Le mot "liath" ("gris") s'oppose à "glas", qui signifie aussi "gris" pour la robe d'un bovidé, et "vert" lorsqu'il s'applique à un végétal (cf. la "Glas Goibhneann" de la première étude). La vache a une fonction nourricière essentielle, et elle est donc liée à la végétation par analogie, en particulier par celle de la /couleur/. Il est intéressant de constater que le mot désignant le "bleu", "gorm",

---

<sup>69</sup> *The Tàin*, opus cit., p. 7

s'applique bien sûr au ciel ("gorm na spéire": le "bleu du ciel"), et qu'il recouvre tout le spectre de couleur allant du vert d'eau ("gorm féir", "bleu-vert de l'herbe"), au bleu foncé, au violet, voire au livide. Le mot "liath" s'applique donc au cheval, au poisson et à la couleur des flots marins. Le gris est aussi une teinte "indéfinie", qui brouille toutes les autres couleurs, comme le brouillard recouvre les formes naturelles, mais il est également une référence à l'âge/, en ce qu'il ôte tout moyen de cerner l'âge de l'être qui est associé à cette couleur (on dit de quelqu'un qu'il est "sans âge").

Il est fréquent, d'autre part, que le cheval gris soit lié, d'une façon ou d'une autre, au monde /aquatique/, car il en est issu.

C'est ainsi que, dans un récit folklorique, on décrit l'irruption d'un troupeau de chevaux du sid dans un champ, sauvages et dévastateurs:

- " About fifty years ago in Faha there lived a man named Shawn Burns. He had a field of corn close to the shore and it was trespassed night after night. One night he stopped up watching it. He saw a multitude of grey horses coming in off the shore."<sup>70</sup>

Le cheval "gris" provient de la "mer", donc de l'aquatique/, tout comme le Gris de Macha (cf. "the horse had come towards him from the lake").

Mais le mot "liath", nous l'avons vu, s'applique aussi bien à tout pelage ou chevelure susceptible de vieillir. Un tel processus, lorsqu'il est surnaturel, est lié au contact avec l'eau, comme le montre le passage suivant, extrait du récit <sup>71</sup>The Hunt At Slieve Cuilinn. Un jour, Finn est attiré par une jeune fille métamorphosée en biche près d'un lac. Reprenant forme humaine, elle le fait

---

<sup>70</sup> O' Sullivan, P.V., *Irish Superstitions etc...*, opus cit., p.84

<sup>71</sup> in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., pp. 243-244

plonger par ruse dans un lac magique, qui le transforme en vieillard,

"a grey old man, weak and withered". Finn finit par retrouver sa jeunesse, mais seule sa chevelure demeure grise: "only his hair, that used to be so fair and so beautiful like the hair of a woman, never got its own colour again, for the lake that Cuilinn's daughter had made for Finn would have turned all the men of the whole world grey if they had gone into it".

Nous voyons se mettre en place une association entre l'/aquatique/, le /gris/ et l'/âge/. Or l'eau a la curieuse capacité d'abolir le temps pour qui entre en contact avec elle, qu'il s'agisse d'y plonger ou de naviguer sur les flots, comme notre chapitre consacré au "temps" nous le montrera. Les effets de la temporalité ne se font sentir qu'à l'instant où on quitte la mer.

Les diverse connotations associées aux couleurs ne s'excluent cependant pas: le Liath Machae est un cheval issu de l'/aquatique/, mais il demeure /guerrier/, et, en celà, on ne peut opposer "liath" à "ruadh" (le cheval de Cù Chulainn émet des flammes, "a dreadful flash its breath, a ball of red flaming fire"). De plus, on retrouve la combinaison de trois couleurs (noir, blanc et bai) pour une fonction narrative identique. Ainsi:

- "There were three lakes in Gleann na gCapall and there were three horses, one in each lake. One of the horses was snow-white with a black blaze on his forehead; the second was jet black with a white star on his forehead, while the third was a magnificent bay with white spots on his forehead.

Crops and gardens in the area were damaged and destroyed time and time again, and, at length, the tracks of horses were seen leading to the middle lake. Then one night a mare disappeared, and thereafter a wise woman was consulted. She advised them to seek the help of a seventh son. Some nights later, he ordered to extinguish all fires and lights. There was a violent storm that night, thunder rumbling through the heavens and fiery shafts of lightning

raging down the night sky. There was frenzied galloping and neighing too, but next morning, to their surprise and delight, the people found that the missing mare had returned and that no further damage had been done to the crops during the course of the night. From that time onwards no tracks were ever traced leading in or out of the lake".<sup>72</sup>

Du point de vue narratif, les chevaux sont sujet d'un PN/trajet/ les conduisant du lac aux champs, puis à nouveau vers le lac. D'autre part, ils sont également le sujet opérateur d'un autre PN, celui de la /destruction/, parallèle à un troisième qui est le /vol/ de la jument. A ce propos, nous voyons se dessiner une opposition entre cheval et vache dans la mesure où cette dernière, dans le récit de la naissance des vaches d'Irlande, bien qu'issue de l'eau comme le cheval, "féconde" la terre au fur et à mesure de sa progression vers Tara, demeure royale. Chaque vache suit un chemin différent, tandis que les chevaux demeurent groupés. D'autre part, les vaches n'effectuent ce trajet aller-retour qu'une fois, après avoir accompli leur tâche, qui est de générer le bétail irlandais. Or, les chevaux font le trajet autant de fois qu'ils le souhaitent, jusqu'à ce qu'ils soient arrêtés par l'intervention du "septième fils". Les deux animaux s'opposent comme la /production/ (vache) à la /destruction/ (cheval), qui est lié à la stérilité du sol.

Même si le récit ne précise pas trop la nature de l'anti-PN /chasser/ les chevaux, mis en oeuvre par le "septième fils", nous remarquons que son /pouvoir-faire/ est lié à l'emploi du "feu" /céleste/ (la foudre), qui donne lieu à des manifestations de panique des chevaux, et dont l'emploi correspond à leur disparition définitive, tandis que tout feu /terrestre/ disparaît pendant la nuit. Cette remarque nous suggère le schéma suivant:

---

<sup>72</sup> voir O' Sullivan, *Irish Superstitions etc...*, opus cit., p. 83

- feu /terrestre/ = présence des chevaux;

- feu /céleste/ = absence des chevaux.

D'autre part, nous savons que ces chevaux sont lié à l'/aquatique/, source et issue de tous leurs /trajets/ destructeurs ("in or out of the lake"). Il se dessine donc une opposition entre /céleste/ et /aquatique/, tandis qu'elle est inexistante entre l'/aquatique/ et le /terrestre/ puisque le feu /terrestre/ n'est pas contradictoire avec l'eau, origine /aquatique/ des animaux. Il faut voir ici une dichotomie entre le /bas/ (/terrestre/ + /aquatique/) et le /haut/ ("feu" + "pluie"): le cheval surnaturel, dans ce récit, peut se mouvoir sur terre comme sur les flots, mais le domaine /céleste/ lui est interdit. Le cheval est ainsi associé à un "feu", mais il est confiné au /bas/. Nous verrons de quel type de feu il s'agit dans le paragraphe suivant.

La /couleur/ des chevaux ne semble a priori pas correspondre à une division territoriale semblable à celle que les trois vaches mythiques ont opérée lors de leur arrivée en Irlande. Ils sont respectivement:

- blanc avec une trace de noir;

- noir avec une étoile blanche;

- bai (tonalité de "roux") avec une marque blanche.

Les trois animaux accomplissent indistinctement le même PN, centré sur le même point de l'espace (champs identiques, dans la même région). Contrairement aux vaches qui sont de couleur différente, les chevaux possèdent en commun la couleur blanche.

Le blanc (irl. "bàn"), dans le folklore, fonctionne comme le signe extérieur de l'appartenance de l'animal au monde surnaturel. Les récits de ce type font montre de l'attitude ambiguë envers cette couleur; celle-ci est surnaturelle, donc fondamentalement

ambivalente (alors que dans les textes médiévaux, elle est la couleur du sacerdoce). L'univers dont est issu l'animal qui la porte est /inconnu/, donc elle peut être "hostile" comme "bénéfique". Ainsi, posséder un cheval entièrement blanc était considéré dans les campagnes comme un mauvais présage.<sup>73</sup> Cependant, la nature "bonne" ou "mauvaise" du cheval blanc change selon le possesseur de l'animal. C'est ainsi que la monture de St Patrick est blanche selon la légende:

- " In some folktales St Patrick had a snow-white steed. On one occasion when he was given lodgings he told his hosts to put his horse in the stables and not to interfere with him. The people of the house recognized the saint and concluded that his horse was surely blessed, and that it might be no bad idea to ride the animal a few times round the farm in the course of the night. This they did. Next morning all the fields werelike meadows and the trees were laden withblossoms and fruits."<sup>74</sup>

On le voit, le cheval blanc prend une valeur équivalente à celle de Bò Finn, mais ce renversement de valeur est davantage dû à la personnalité de St Patrick, qui ne peut monter un cheval "maléfique". Ici, le "blanc" est plutôt synonyme de pureté au sens chrétien du terme. Cependant le choix des termes est important, puisque "fionn", appliqué à la vache, signifie "blanc", mais aussi "lumineux" et "juste", tandis que le mot "bàn" (lit. "blanc") ne peut être que rarement dérivé en "blond", tandis que l'on tire de lui le sens de "pâle", et, par extension sémantique, "vide" et "oisiveté". Le premier terme renferme en lui un sens "lumineux" (lié au "feu"), totalement absent du deuxième, dont le sens de "pâleur" en est plutôt la négation.

---

<sup>73</sup> O' hOgàin, Dàithi, *Myth, Legend & Romance, an Encyclopaedia of Folk Tradition*, Dublin, Ryan Publication, (1990), article "horse", p. 252

<sup>74</sup> O'Sullivan, P.V., *Irish Superstitions etc...*, opus cit., p.84

### 3/ Le cheval et le /lumineux/.

Le cheval est en étroite relation avec la configuration de la guerre; en effet, il participe au PN/destruction/ avec le guerrier, le rangeant dans la deuxième fonction. Il est aussi lié au "feu", qui prend une signification différente selon qu'il s'arc-boute sur l'aspect /destructeur/ ou sur le /trionphal/.

#### 3-a/ L'"igné" et la /destruction/: le feu /chthonien/.

La description du Liath Machae et de Cù Chulainn en pleine course met en évidence la relation entre le PN/destruction/ et l'isotopie de l'igné/:

" One horse... is grey, broad-thighed, fierce, swift, flying, ferocious, war-leaping, long-maned, noisy and thundering, curly-maned, high-headed, broad-chested; there shine the huge clods of earth that it cuts up with its very hard hooves. Its victorious stride overtakes flocks of birds; a dreadful flash its breath, a ball of red flaming fire, and the jaws of its bridle-bitten head shine".<sup>75</sup>

L'ardeur au combat, la fureur, éléments du /pouvoir-faire/ guerrier, font l'objet de métaphores où énergie et chaleur dominant. On retrouve d'ailleurs cette caractéristique dans la description de Cù Chulainn lui-même:

"The sad, dark man in the chariot is the most beautiful man in Eriu. He wears a beautiful scarlet tunic, and over his white breast the opening is fastened by a brooch ornamented with gold, and his chest heaves violently. Eight dragon-red gems in his two eyes. His bright-shining, blood-red cheeks emit vapours and missiles of

---

<sup>75</sup> voir *Bricriu's Feast*, opus cit., p.236



flame. Above his chariot he performs the hero's salmon leap, a feat for nine men".<sup>76</sup>

Les termes désignant la chaleur guerrière s'équilibrent entre le cheval et son maître:

<u>cheval</u>	<u>guerrier</u>
"fiery"	"dragon-red gems"
"balls of red-flaming fire"	"blood-red cheeks"
"dreadful flash"	"emits vapours & missiles of flames".

La chaleur est ce qui définit le mieux la nature de cette énergie destructrice, car elle est un élément important du "pouvoir-détruire" commun au cheval et à son maître. Ainsi "dreadful flash" décrit-il aussi bien la nature brûlante de la respiration que l'effet qu'elle produit (elle détruit comme l'éclair). Mais le cheval détruit tout ce qu'il rencontre dans sa course: c'est la vitesse et la force des sabots qui commet la plus grande destruction: "huge clods... that it cuts up... with its very hard hooves".

L'emploi guerrier des sabots du cheval est aux antipodes du labourage, activité /productrice/ de richesses, et qui elle aussi est une entaille dans le sol. Le mot "clods" désigne à la fois le morcellement de la terre que la trajectoire accomplie, d'une façon désordonnée, par les mottes. Si certains récits montrent davantage le sillon tracé par le char ou le cheval, c'est pour montrer à quel point il bouleverse le paysage, le rendant inutilisable pour les cultures. Dans le récit *Gleann na gCapall*, seul le résultat est décrit: "crops and gardens in the area were destroyed time and time again". Le cheval représente bien les ravages commis sur la terre par l'activité guerrière, tandis que le héros se mesure aux autres

---

<sup>76</sup> *ibid.*, p. 237

guerriers. Et, comme nous l'avons vu, un cheval entièrement /sauvage/ est lui aussi synonyme de destructin et de chaos. Le "sabot" du cheval est un élément important de deux de ses PN principaux: le /trajet/ et la /destruction/. Tous deux consistent en une "transgression" d'un seuil. Pour le /trajet/, elle s'accomplit par un "parcours topographique" d'un paysage a priori /non-cultivé/ (forêt, plaine, gué), tandis que la /destruction/ s'opère sur un espace /agricole/, éminemment /social/. Le PN fondateur du cheval semble bien être celui du /parcours/ spatial, dont la signification change selon les circonstances. En milieu /non-cultivé/, il guide le cavalier, en dépassant ou contournant les obstacles tout en lui obéissant, tandis qu'en milieu /agricole/, il devient le symbole du "ravage" guerrier, qu'il soit /domestique/ ou /sauvage/. Il faut cependant noter ici qu'en présence du guerrier, la "guerre" est codifiée, encadrée par des règles précises; en revanche, le cheval seul détruit sans discernement, et représente l'invasion brutale et néfaste.

Dans ce dernier cas, son "souffle" est également destructeur, tout comme celui du guerrier: "dreadful flash", "ball of red flaming fire". Il est constitué d'une expulsion de feu destructeur, car le souffle est /chaud/. La respiration du cheval n'est pas envisagée comme un mouvement alterné d'inspiration et d'expiration, mais comme une simple émission de feu, que l'on peut comparer au souffle du vent: d'ailleurs, le mot "vent" (irl. "séiean", "séideog") a une racine commune avec le verbe signifiant "courir" ("séid ar" veut dire "souffler" et "courir"). La course du cheval est à la fois "rapide" et "destructrice".

L'appartenance du cheval au sème de l'/igné/ ne doit pas faire oublier son origine /aquatique/, dont il émerge ( en un mouvement

ascentionnel) pour atteindre la terre ferme. Mais la caractéristique principale du " feu" auquel le cheval est lié est qu'il est /chthonien/, issu du /bas/ comme le Sid est dit se trouver sous -ou sur- les flots, ou bien sous terre. D'ailleurs, aucun récit ne fait surgir un cheval /céleste/ descendu sur terre, alors que le contraire est vrai. Ce lien avec le monde /chthonien/ se confirma par l'association persistante du cheval et du forgeron dans de nombreux récits folkloriques. Le ferrage d'un cheval surnaturel est le sujet de nombreux contes, ainsi que les connotations associées au fer à cheval, répandues à travers l'europe. L'un d'entre eux décrit un ferrage assez inhabituel:

- "One night, about twelve o'clock, when (the smith) was working late in the forge, a stranger in dark clothes came to the door and asked him if he would kindly put a shoe on his horse's foot. The smith was more than willing to do so, but seconds later the man returned not with a horse but with a horse's leg. The smith did the job, the man paid for the work and expressed his thanks, and seconds later the sound of galloping horse hooves was heard echoing in the distance".<sup>77</sup>

Le feu de forge, les outils percuteurs du forgeron qui façonne également les armes, renforce ce lien entre cheval et univers /chthonien/. Il est d'autant plus fort que la charrue (métallique, fabriquée par le forgeron) peut se transformer en cheval:

- " Once upon a time there was a man and every night he used to go to the town. There was a forge on the side of the road. On his way home one night he met a large number of fairies at the forge and they were all riding on horseback. One of the fairies asked him would he go with them. He said he would if they gave him a horse. One of the fairies went in behind the forge and got an old plough that was thrown down on the ground. He changed it into a horse and told the man to get up on the horse's back but not to hit the horse. The man went up on his back and said he would not hit him

---

<sup>77</sup> O' Sullivan, P.V., *Irish Superstitions etc...*, opus cit., p. 85

and off they went. The horse went off without a stop till they came to a big hedge. The horse would not jump it for him like all the other horses. Then he hit the horse and he changed it into a plough again and the man was left near the hedge till morning about a hundred miles from home."<sup>78</sup>

### 3-b/ Le cheval et le sème du /lumineux/

Le cheval, animal rattaché à la fonction guerrière, est doté d'un /pouvoir-faire/ destructif et les textes dans lesquels un tel aspect est mis en valeur insistent sur son appartenance à une isotopie du /bas/, du /chthonien/. En effet, il est associé au "feu" dans son aspect de "combustion" et d'émission de "chaleur", se superposant ainsi aux spasmes furieux d'un guerrier comme Cù Chulainn.

Conséquence du combat, la "victoire" en est, au niveau narratif, la phase de /reconnaissance/, instituant le duo cheval-guerrier à l'apogée de la fonction qu'ils incarnent. Leurs mérites sont aussi jugés à l'aune de ceux de leurs adversaires, et l'aspect /lumineux/ qui les caractérise se manifeste sous la forme d'une espèce de "nimbe" auréolant le cheval: "and the jaws of its bridle-bitted head shine", dit le récit à propos du Gris de Machae. La même remarque s'applique d'ailleurs à son maître ("his bright-shining, blood-red cheeks").

La "lumière" entourant le cheval et le guerrier vainqueurs est parfois associée à "l'ivresse":

- "taking strong, victorious strides(...) frenzied after a drunken victory, like a bird in a flight (...) identical in form and excellence and triumph".<sup>79</sup>

L'ivresse est un élément constamment associé au "pouvoir", et à la souveraineté. Selon Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h<sup>80</sup> la coupe

---

<sup>78</sup> *ibid.*, p. 84.

<sup>79</sup> *Bricriu's Feast*, opus cit., p. 235

pleine d'hydromel est l'équivalent du chaudron, talisman attribué au dieu-druide Dagda. Il serait un moyen de résurrection selon les textes. Quant à la coupe, elle est tendue au futur roi par une femme du Sid, et elle est alors un symbole de souveraineté. Il n'est pas donc étonnant que le nom Medb signifie "ivresse (du pouvoir)" car elle incarne la souveraineté. Le cheval est un animal souverain, présent dans un des rites d'élection du roi (son intronisation), mais ce n'est pas le cas du guerrier, surtout Cù Chulainn, qui ne s'est jamais approché de la souveraineté. Cependant, il est parfois dit de lui qu'il est "king of the warriors of Eriu". Or, il ne fait pas partie de la première fonction; peut-être faut-il voir dans l'association de l'ivresse et du cheval une référence à une hiérarchie guerrière, et non sociale. Elle relèverait alors de la phase de /reconnaissance/ du texte, se superposant au /lumineux/.

Ce dernier n'est pas lié au sème du /chaud/, et sa fonction, compte tenu de sa position dans la structure narrative du récit, est de "rendre visible" la victoire du guerrier et de sa monture ( le /pouvoir-faire-voir/) par un signe concret. Parmi les guerriers, cette aura est l'apanage exclusif de Cù Chulainn et elle est nommée "lune du guerrier" ("warrior's moon"), mais, à la différence du halo entourant le cheval, elle se manifeste avant le combat, montrant la puissance irrésistible du héros:

- " The hero-halo rose out of his brow, long and broad as a warrior's whetstone, long as a snout (...) Then, tall and thick, steady and strong, high as a mast of a noble ship, rose up from the dead centre of his skull a straight spout of black blood darkly and magically, smoking like the smoke from a royal hostel where a king is coming to be cared for at the close of a winter day".<sup>81</sup>

---

<sup>80</sup> *Les Druides*, p. 374

<sup>81</sup> Kinsella, Th., *The Tàin*, opus cit., p. 153

- "The warrior's moon rose from his head".<sup>82</sup>

Le halo /lumineux/ est ici associé au sème du /haut/, dans son sens hiérarchique ("royal hostel", "where a king is coming", "noble ship") et de position dans l'espace ("tall", "high as a mast"). Cependant, cette distinction ne hausse par le guerrier au niveau royal, puisque le texte ne le compare qu'à la demeure royale attendant son visiteur, tout en le différenciant des autres combattants. Il en est de même pour le cheval. Il est associé, avec le taureau, aux rites d'élection et d'intronisation du nouveau roi (qui est choisi), mais, contrairement au taureau, il ne représente pas le roi. Associé au guerrier dans la victoire, il est un facteur d'élévation sociale (on ne peut comprendre autrement la présence, dans les tombes princières de la première époque celte, les défunts étaient accompagnés de leur armes et de leur char). La cérémonie d'intronisation royale, qui comporte le sacrifice d'un cheval, correspond moins à une sorte de hiérogamie entre le roi et la terre qu'à un rite conférant au souverain le symbole de son rôle dans la guerre, qu'il organise et domine, comme le conducteur de char dirige le cheval.<sup>83</sup>

Nous avons jusque là remarqué qu'il existe une relation entre le cheval et l'élément /igné/. D'une part, le cheval est lié au /destructeur/, dont le principe agissant (un des éléments de son /pouvoir-faire/) est rattaché au sème du /chaud/. Ce dernier est en rapport avec l'isotopie du /bas/, du /chthonien/, véritable "moteur" de la course du cheval. D'autre part, il est entouré d'un halo /lumineux/ dont la fonction est de "faire-voir" le tandem cheval-guerrier dans la phase de /sanction/ du PN/combattre/. Ce sème

---

<sup>82</sup> *The Boyhood Deeds of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.136

<sup>83</sup> voir à ce propos Le Roux & Guyonvarc'h, *Les Druides*, opus cit., p.76

"élève" ce duo, lui conférant un statut social plus avantageux, sans le hausser au niveau royal. Le /lumineux/ est alors plus proche de l'isotopie du /haut/, de l'/ouranien/, ce qui semble contredire la précédente remarque. Nous retrouvons là l'ambiguïté du motif, qui oscille entre un pôle "sauvage" (= /destructeur/) et un pôle "social" (= /victorieux/).

Pour autant, le cheval est également très lié au monde /aquatique/ dont il est issu, univers du /bas/, et passage obligé vers l'Autre Monde celtique, le Sid.

#### 4/ Le cheval et l'/aquatique/

##### 4-a/ La naissance du cheval

La première rencontre entre cheval et guerrier se fait à la lisière d'un lac ou des flots marins, tel Cù Chulainn et ses deux montures:

- "All this was in fact true, by reason of Cù Chulaind's encounter that day with the Liath Machae by the shore of Lind Léith near Sliab Fùait. The horse had come towards him from the lake, Cù Chulaind had put his two arms round its neck, and the two of them had circled all Eriu until at liast night fell and the horse was broken. (Cù chulaind found the Dub Sainglend in the same way at Loch Duib Sainglend)." <sup>84</sup>

Le mouvement d'"émergence" des deux chevaux trace une trajectoire /verticale/, du /bas/ vers le /haut/: "towards him from the lake".

Mais il arrive que le "lac" soit le lieu de résidence habituel du cheval surnaturel: "there were three lakes in Gleann na gCapall and there were three horses, one in each lake".

L' univers /aquatique/ se définit dans les deux passages cités comme /clos/ + /bas/ + /immobile/. Mais l'eau dormante n'est pas le

---

<sup>84</sup> *Bricriu's Feast*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.231

lieu exclusif de résidence du cheval. Ainsi en est-il de chevaux destructeurs de récoltes:

- " About fifty years ago in Faha there lived a man named Shawn Burns. He had a field of corn close to the shore and it was trespassed night after night. One night he stopped up watching it. He saw a multitude of grey horses coming in from the shore".<sup>85</sup>

La "mer", contrairement au "lac", est liée aux sèmes /ouvert/ + /mobile/, même si elle appartient toujours au monde du /bas/. Il devient alors possible d'effectuer un rapprochement entre le type de milieu /aquatique/ et celui du cheval qui en "émerge". Ainsi le "lac" est-il associé à des chevaux très différenciés par leur robe, et par certaines caractéristiques physiques. C'est le cas des deux montures de Cù Chulainn, dont nous avons cité la description dans l'analyse narrative du /cheval/. Le Liath Machae est "gris", "large de sabot", tandis que le Dub Sainglend est "noir" et "de sabot étroit", pour ne citer que quelques traits. D'autre part, chaque cheval est associé à un lac précis: jamais les chevaux de Gleann na gCapall ne résident dans le même lac, si bien que l'on sait quel cheval a commis le forfait d'enlever une jument, en examinant les traces de sabot, et leur direction (le lac du milieu, celui dans lequel réside le cheval noir).

En revanche, le cheval "marin" se fond dans un troupeau d'animaux identiques, surtout dans la couleur de leurs robes, uniformément grises. Ils accomplissent en tout point un PN/destruction/ identique, et seule l'intervention du fermier permet d'isoler une jument que rien ne distinguerait du reste du troupeau; il n'y a pas non plus d'animal que son comportement rendrait différent, pas de "chef" menant les autres. En fait, les chevaux marins de Faha, par le

---

<sup>85</sup> O' Sullivan, P.V., *Irish Superstitions ...etc.*, opus cit., p.84



parcours sémémique /gris/ + /uniforme/ + /nombreux/ évoquent parfaitement le mouvement des vagues, dont le rôle "destructeur" en bordure de champ est identique. Cette analogie ne fait que renforcer l'association du /cheval/ et de l'/aquatique/.

Cependant, quel que soit le milieu /aquatique/ dont il est originaire, le cheval conserve un rôle ambigu: il est destructeur de champs, alors que le cheval domestiqué (comme la jument grise de Faha) est aussi bénéfique. En ce cas, il aide à la mise en valeur du champ qu'il avait précédemment détruit. La jument grise, selon son statut /sauvage/ ou /domestique/, "détruit" le champ, ou le "met en valeur" et donne naissance à des poulains.

#### 4-b/ Cheval et figures du "parcours" en milieu /aquatique/.

Le cheval, nous l'avons vu, est le sujet opérateur d'un PN/parcours/, parfois lié à un PN/dressage/. Ce "trajet" est double: pendant le "dressage" le cheval parcourt l'espace d'une façon erratique, tout en passant en revue certains points de jonction entre le monde humain et le Sid, tandis qu'une fois le dressage accompli, il surmonte obstacles et difficultés de terrain au service de son maître.

Dirigé, le cheval n'en demeure pas moins, thématiquement, un "guide", dont la "rapidité" et le "pouvoir-surmonter-les obstacles" sont un élément du /pouvoir-faire/ attribué au guerrier. De plus, son lien naturel avec l'eau en fait un véhicule idéal pour le héros en partance, ou de retour de, vers l'Autre Monde, en quoi il est semblable au "bateau". Ainsi:

Oisìn, fils de Finn chef des Fianna, est entraîné par une belle femme du Sid, Niamh, à sa suite dans l'Autre Monde. Niamh lui apparaît de la manière suivante:

- " And it was not long till they saw coming towards them from the west a beautiful young woman, riding on a very fine slender white horse. A queen's crown she had on her head, and a dark cloak of silk down to the ground having stars of red gold on it (...) And in her hand she was holding a bridle having a golden bit, and there was a saddle worked with red gold under her. And as to the horse, he had a wide smooth cloak over him, and a silver crown on the back of his head, and he was shod with shining gold".

Lorqu'Oisìn, subjugué, accepte de la suivre, il monte en croupe:

- " And with that he kissed Finn his father and bade him farewell, and the rest of the Fianna, and he went up then on the horse with Niamh. And the horse set out gladly, and when he came to the strand he shook himself and he neighed three times, and then he made for the sea. And when Finn and the Fianna saw Oisìn facing the wide sea, they gave three great sorrowful shouts. And as to Finn, he said: "It is my grief to see you going from me, and I am without a hope...ever to see you coming back to me again".<sup>86</sup>

Ces deux passages méritent quelques éclaircissements:

- Le cheval surnaturel traversant les flots se différencie de ceux de Cù Chulainn car il n'est pas l'objet d'un /don/ émanant du monde surnaturel, il accompagne simplement la belle "messagère". Son harnachement est égal en somptuosité au vêtement de la jeune fille, indiquant que la monture rehausse le prestige de la cavalière.

- Les attributs du cheval, "blancheur" et "luminosité", n'ont aucun rapport avec la configuration de la "guerre". Cependant, le /lumineux/ est parfois associé au "triomphe", tant militaire que social, de son cavalier. Or Niamh est plusieurs fois qualifiée de "reine", et elle se dit fille d'un roi du Sid.

- Plus important pour notre propos, on peut observer un parallèle textuel entre les trois hennissements du cheval (semblables à ceux que pousse la jument de Faha appelant ses poulains) et les trois cris douloureux des Fianna voyant s'éloigner Oisìn.

---

<sup>86</sup> The Call of Oisìn, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.336

Le hennissement est manifestement un signal précédant le "trajet" vers le Sid, annonciateur d'un voyage qui est aussi un changement d'univers.

Quant aux cris des Fianna, ils n'expriment pas seulement la tristesse, mais bien le deuil, que Finn évoque dans ses dernières paroles à son fils. Ces trois cris sont en tout point identiques à ceux que les guerriers poussent près de la tombe de l'un des leurs, fraîchement tué:

- "Then the company of the Fianna that were there gave three great heavy shouts, keening for Diarmuid";

- "When (Grania's) people heard of the death of Diarmuid they gave three great heavy cries in the same way, that were heard in the clouds and the waste places of the sky";

- "And (Angus Og) and his people gave three great terrible cries on the body of Diarmuid";<sup>87</sup>

- "but when the full light came on the morrow, they knew them to be their own people...and they gave three great heavy cries, keening the friends they had killed in mistake";<sup>88</sup>

- "And all that was left of the Fianna gave three sorrowful cries after Osgar, for there was not one of the Fianna beyond him, unless it might be Finn or Oisìn".<sup>89</sup>

Ce qu'expriment ces trois cris, c'est la certitude des Fianna de ne jamais revoir Oisìn vivant, parce que le voyage vers l'Autre Monde, pour grande qu'y soit la félicité promise, n'en est pas moins un voyage à travers la mort.

Le rôle que joue le cheval n'est donc pas accessoire. En effet, il transporte les guerriers élus vers un sort des plus heureux, et il est de ce fait un "psychopompe" traversant les flots de la mort. Il n'est pas gratuit qu'il joue un rôle identique à celui de la "barque", celui

---

<sup>87</sup> The Boar of Beinn Gulbain, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., pp.305 à 307

<sup>88</sup> The quarrel with the Sons of Morna, in: *ibid*, p.326

<sup>89</sup> The Battle of Gabhra, in: *ibid*, p.331

de protéger son passager de tout contact avec l'eau, ou, s'il s'agit d'un retour sur terre, avec le sol. Trois extraits nous en montrent la signification:

- Oisìn, marié à Niamh, est saisi de nostalgie pour l'Irlande et les siens, et demande à la jeune femme de la laisser partir un moment. Niamh lui donne les conseils suivants:

"If you once get off the horse while you are away, or if you once put your foot to the ground, you will never come back again... you will be an old man, blind and withered, without liveliness, without mirth, without running, without leaping".<sup>90</sup>

-Dans un récit bien plus ancien, Connla, fils du roi Conn aux Cent Batailles, est attiré par une belle jeune femme, qui lui demande de le suivre dans l'Autre Monde, où le temps n'aura plus d'emprise sur lui, et où ils vivront à deux dans la félicité. Avant de s'éloigner une première fois devant les incantations des druides, elle lui lance une pomme magique, dont il se nourrit pendant un mois, à la suite de quoi la femme revient:

"C'est sur un siège élevé que Condle est assis, entre la mort à brève échéance et l'attente d'un trépas effrayant. Les vivants, ceux de la vie éternelle, t'invitent et t'attendent parmi les hommes de Tethra(...)

C'est pour cette raison que tu as un désir plus grand  
de t'éloigner d'eux sur les vagues  
pour que nous allions sur une barque de verre  
et que nous atteignons le Sid de Boadach (...)

Quand la femme eut fini de parler Condle sauta loin d'eux et ils furent dans la barque de verre, dans le coracle de cristal pur. Ils les virent de plus en plus loin, aussi loin que l'oeil pouvait suivre. Ils s'éloignèrent alors sur la mer. On ne les a plus vu depuis ce moment-là et on ne sait pas où ils sont allés".<sup>91</sup>

- Bran, parti avec quelques compagnons vers le Sid, atteignent l'Autre Monde. Puis la nostalgie les saisissant, ils remontent en barque vers l'Irlande:

---

<sup>90</sup> *Oisìn's Story*, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.339

<sup>91</sup> *Echtrae Condle*, in *Les Druides*, opus cit., p.285

"Ils partirent néanmoins et la femme leur dit qu'aucun d'entre eux ne devait toucher terre (...) Ils partirent alors et arrivèrent à l'assemblée du ruisseau de Bran. On leur demanda qui était venu sur mer. Il dit: "Je suis Bran, fils de Febal". "Nous n'avons pas connaissance de lui", dit l'autre, "c'est dans nos anciennes annales qu'il y a la navigation de Bran". (Un de ses compagnons) Nechtan sauta de sa barque. A peine eut-il touché la terre d'Irlande qu'il tomba en cendres comme s'il avait été en terre pendant de nombreuses centaines d'années. Bran chante alors ce couplet:

Le fils de Collbran a eu la grande folie  
de lever la main contre l'âge.  
Il a été jeté un flot d'eau claire  
sur Nechtan, sur le fils de Collbran.

Bran fit part ensuite à l'assemblée de toutes ses aventures depuis le début jusqu'à ce moment-là et il écrivit ces couplets en ogam. Ensuite il leur dit adieu et on ne sait où il est allé à partir de ce moment-là".<sup>92</sup>

De ces divers extraits, nous relevons que cheval et bateau ont en commun d'être des /contenants/ "protecteurs" tant du cavalier que du navigateur. Tant que ces derniers demeurent dans la barque, ou sur le cheval, aucun des effets de décalage temporel qui surviennent lorsqu'ils reviennent dans notre univers soumis au temps, rien ne peut leur arriver, les effets de ce décalage ne peuvent se faire sentir. Ceci est un trait commun à tous les animaux surnaturels, car prendre la forme animale revient à retourner à un état primordial, hors des contingences humaines. Le passage vers l'/éternité/ que symbolise le Sid est représenté par le passage à travers le monde /aquatique/, frontière normale entre les deux univers. Le deuxième passage est d'ailleurs éloquent. La jeune fille évoque la situation humaine de Connle en le montrant prisonnier d'un choix terrible: soit il refuse de la suivre et le "trépas effrayant", lot de tous les hommes, l'attendra au terme de sa vie

---

<sup>92</sup> voir *Les Druides*, opus cit., p.286

terrestre, soit il accepte un autre "trépas" qui est de la suivre, et après cette mort il renaîtra aux plaisirs éternels du Sid. Il s'opère un renversement de valeurs dans le texte, puisque, selon les termes de la messagère, ce sont les hommes qui sont, dans leur finitude, "morts". Elle les oppose aux êtres surnaturels qu'elle qualifie de "vivants". Mais l'obtention de cette félicité passe par la mort terrestre, ce qui explique le combat que livre le roi Conn pour l'arracher à sa langueur, qui montre l'emprise qu'a la femme sur Connle, et les cris de deuil que poussent les Fianna lors du départ d'Oisín.<sup>93</sup> Si la femme se confond avec la mort, le cheval-vaisseau est l'"auxiliaire", le transport par lequel la frontière /aquatique/ des deux univers est franchie. C'est un animal psychopompe, dont le folklore conserve quelques traits, sous forme de superstitions:

- "... much lore represents horses as being very close to the otherworld. They can, for instance, see ghosts which remain unseen to the human eye, and many accounts tell of a horse stopping at a particular place and not moving despite the efforts of its rider or driver. If one looks forward between the two ears of the horse, it is claimed that the spirit or shade which has caused it to halt can be seen"<sup>94</sup>;

- "When a horse that had been sold for some time returned to his old owner's home, this was taken as a herald of death. One should never remove a horse's shoe when he was dead. He still had journeys to go"<sup>95</sup>.

---

<sup>93</sup>La problématique de ce type de récit, et la tension qu'ils expriment, est superbement résumée par Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h en ces termes:

- "La mort n'était pas, pour les Celtes, la délivrance d'une vie de souffrances ou la punition d'une multitude de mauvaises actions. C'était, pour reprendre l'expression de Lucaïn, le milieu d'une longue vie. Le thème le plus élégant, l'un des plus attachants - l'un des plus mystérieux aussi - de la littérature mythologique insulaire est celui des déesses, ou plus simplement des femmes, que l'on envoie ou qui viennent chercher et entraîner dans leur éternelle félicité les mortels à qui elles ont donné leur amour (...) En outre... le thème est tragique car ce véritable ange de la mort qu'est la femme de l'Autre Monde emmène chaque fois le vivant dans un pays d'où, normalement, on ne revient jamais". *Les Druides*, opus cit., p. 284

<sup>94</sup> O' hOgàin, Dàithì, *Myth, Legend & Romance*, opus cit., article "horse", p.251

<sup>95</sup> O' Sullivan, P.V., *Irish superstitions etc...*, p.88

Cet aspect du cheval est clairement montré dans des textes mythologiques, puisque les chevaux de Cù Chulainn, notamment le Gris de Macha, savent que leur maître part pour son dernier combat et évitent de se faire atteler au char. Néanmoins, le folklore a inversé les rôles entre le cheval et l'homme sur lequel la femme du Sid a jeté son dévolu. Ce dernier est le seul à pouvoir voir la femme, comme nous l'apprend le texte d'*Echtrae Condle*, tandis que, dans le conte populaire, seul le cheval possède cette compétence, ce qui ne détruit pas le lien du cheval au monde surnaturel.

Ce lien est d'ailleurs si fort qu'un récit comme *Teig O'Kane and the Corpse* emprunte certains traits inhérents au cheval psychopompe.

Teig, jeune noceur, se trouve pris par la nuit de retour d'une beuverie. Une troupe de lutins l'encercle, et le force à prendre un cadavre sur son dos et à aller l'enterrer dans un cimetière parmi un liste de quatre, mission qu'il doit impérativement accomplir avant le lever du jour. Au début, Teig est plus que réticent, et les lutins lui mettent d'autorité le corps sur les épaules, dans une séance semblable à un "dressage" de cheval:

- "He rose, foaming at the mouth and cursing, and he shook himself, thinking to throw the corpse off his back (...) He could not throw it off, any more than a horse can throw off its saddle (...)

When the grey little man had done speaking, his comrades laughed and clapped their hands together. "Glic! Glic! Hwee! Hwee!" they all cried, "go on, go on, you have eight hours before you till daybreak, and if you haven't this man buried before the sun rises, you're lost"<sup>96</sup>.

Le cheval /aquatique/ sert donc de lien, de "transport", entre le monde humain et le Sid, dans la mesure où les récits lui attribuent

---

<sup>96</sup> anon., cité dans *The Wild Night Company*, ed. by Peter Haining, L'ondon; V.Gollancz (1970), p.26

un rôle thématique de "psychopompe". Le cheval peut ainsi relier figurativement l'/aquatique/ et la /mort/, relation arc-boutée sur le PN/trajet/.

Mais le cheval a cette capacité ambiguë de passer d'un état /sauvage/ au statut /domestique/, et que ce passage est représenté en surface par deux procédés: le "trajet" effréné du "dressage", course à travers l'espace terrestre /connu/, épreuve qualifiante pour le guerrier qui prouve ainsi sa valeur, et une sorte de "neutralisation", méthode dans laquelle interviennent des éléments naturels antithétiques de l'/aquatique/.

#### 4-c/ La neutralisation du cheval /aquatique/

- "He saw a multitude of grey horses coming in from the shore. He took a lump of earth and threw it at the horses. He struck one grey mare. He brought her home and worked her for three years and she had three foals".<sup>97</sup>

Dans ce passage, le "pouvoir-capturer" le cheval sauvage et destructeur est figuré par la "motte de terre" lancée sur le troupeau /aquatique/. On suppose alors que c'est ce contact entre la motte et la jument qui neutralise cette dernière. La jument étant elle-même issue des flots, il est permis de penser qu'elle est capturée en vertu d'une opposition radicale entre un élément /terrestre/ (la "motte") et /aquatique/ (la "jument").

Nous avons, d'autre part, vu que l'élément /aquatique/ est lié, comme le /terrestre/, à l'univers /chthonien/, lié au /bas/. Si la "motte de terre" semble antithétique de la jument issue des flots, c'est nécessairement sur un autre critère.

Cette opposition demeure ferme dans d'autres récits, et la "terre" joue un rôle éminemment "protecteur". C'est ainsi que le récit *The*

---

<sup>97</sup> voir *Irish Superstitions, etc...*, p.83



*Fairy Rabbit and the Blessed Earth of Tory* (où il n'est question d'aucun cheval) met en scène cette relation. Deux pêcheurs prennent la mer par beau temps, puis, sur une hauteur, aperçoivent un lapin au comportement étrange, qui tout-à-coup, semble responsable du déclenchement d'une tempête violente et inattendue:

- " God save us! they cried. The wave swept the curragh<sup>98</sup> half way over its crest. With that they saw another wave much worse than the first one. It struck the curragh amidship and capsized it, and before they had time to offer their souls to God and Mary another wave of the same kind broke over them, but they did not let go their hold of the curragh(...) As long as they lived both men held, and I heard my grand-father speak of it a score of times, that it was a fairy rabbit they had seen on the height above them and that it was trying to drown them. They had a grain of the earth of Tory in the curragh, and that surely is why it did not succeed".<sup>99</sup>

Dans les deux exemples cités la terre est un agent neutralisant des forces surnaturelles, qui dominant le monde /aquatique/. Dans les deux cas, ce dernier est un "agresseur": le cheval transgresse le seuil du champ, la vague transgresse celui que représente le curragh. Les deux univers sont hostiles l'un envers l'autre, du moins dans les contes populaires, et cette "agression" est représentée dans la dichotomie /terrestre/ vs /aquatique/.

Alors que l'eau n'a qu'un seul terme pour la désigner en irlandais ("uisce"), la terre a deux traductions possibles: "talamh" et "tìr".

" *Talamh* correspond à *tellus* et désigne la terre en tant qu'élément par opposition à l'air ou à l'eau. *Tìr* correspond à *terra* et désigne la terre en tant qu'expression géographique".<sup>100</sup>

---

<sup>98</sup> nom d'un bateau de pêche irlandais, à rame, à structure sans quille, fait à base de bois et de toile goudronnée, très utilisé dans toute la côte ouest du pays.

<sup>99</sup> Glassie, Henry, ed: *Irish Folktales*, Harmondsworth, Penguin (1987), pp.176-77

<sup>100</sup> voir Le Roux & Guyonvarc'h, art."terre" dans le *Dictionnaire des symboles*, opus cit., p.942

Dans le premier récit, la motte de terre lancée contre la troupeau de chevaux est /dure/, /solide/ et /ronde/ (= "talamh"), par opposition à l'/aquatique/ qui est /liquide/ et /léger/ (l'eau n'est pas "informe", dans la mesure où elle est représentée par le cheval gris).

Le deuxième exemple donne à l'élément /terrestre/ une signification qui penche aussi bien vers le mot "talamh" que vers le terme "tìr". En effet, c'est la "protection" contenue dans la motte de terre de Tory<sup>101</sup> qui permet aux pêcheurs d'éviter la noyade. La terre porte un nom, par opposition à l'eau, notamment la mer, qui n'a ni contour perceptible ni d'histoire. La terre, univers /connu/, a inscrit dans son relief des anecdotes et des batailles qui ont présidé à son baptême, tandis que, pour les anciens Irlandais, la mer n'est que la frontière entre le monde humain et le Sid. L'Autre Monde, parfois localisé dans une île, porte plusieurs noms ("tìr na nBàn", "tìr na mBeo", "Mag Meld", etc...) désignant un espace identique, et l'étendue d'eau encerclant l'île est indifférenciée, tout comme la troupe de chevaux gris qui détruit nuitamment les cultures.

Lancer une motte de terre contre l'un d'eux revient à l'isoler du reste du troupeau, à lui donner une identité. Ce n'est que lorsque le cheval est immobilisé que le fermier s'aperçoit qu'il s'agit d'une jument grise. Individualisée, elle acquiert une fonction "domestique" qui est le "trait", le "travail des champs", et la "mise à bas de trois poulains". Cette individualisation s'est faite par l'intermédiaire d'un élément lui-même /défini/, la "terre" (talamh).

Le /chthonien/ voit s'opposer en son sein l'/aquatique/ et le /terrestre/, comme l'/indéfini/, l'/inconnu/ et le /pluriel/ (l'/aquatique/) s'opposent au triplet /défini/ + /connu/ + /singulier/ du /terrestre/.

---

<sup>101</sup> Tory Island, au large de la côte du Donegal, dans le Nord-Ouest de l'Irlande.

Cependant l'/aquatique/, tel qu'il se manifeste dans le motif du "cheval", s'oppose également à tout univers /céleste/, qui, dans le récit *Gleann na gCapall*, est un élément du "pouvoir-neutraliser" le cheval /aquatique/, pendant un "orage" surnaturel provoqué de façon mystérieuse:

- "Some nights later, (the seventh son) ordered all the people indoors, telling them to close all doors and windows and to extinguish all fires and lights. There was a violent storm that night, thunder rumbling through the heavens and fiery shafts of lightning raging down the night sky. There was frenzied galloping and neighing too, but next morning... the people found that the missing mare had returned (...) From that time onwards no tracks were ever traced leading in or out of the lake".

Ce passage met en valeur plusieurs séries de contrastes, tels que:

/dedans/ vs /dehors/

et, sur l'axe de l'/igné/, /domestique/ vs /naturel/.

En effet, on relève deux types d'interdictions émises par le septième fils à l'encontre des villageois:

- /ne pas-devoir/ + PN /sortir/

- /ne pas devoir/ + PN /éclairer/

Le premier PN suppose en effet, qu'à l'extérieur (le /dehors/), se produit un évènement qui ne "doit pas être vu" (mode du /secret/) ou bien qu'il est dangereux de voir. La "disparition" des trois chevaux est liée à l'absence de témoins, mais, curieusement, par l'absence de "feu", de "lumière", dans les habitations, tandis que le /dehors/ est éclairé par les feux de l'orage. Le "feu" /céleste/ est un élément important du "pouvoir-neutraliser" les chevaux /aquatiques/. Sur le plan figuratif, la présence du feu /céleste/ exclut celle du feu /chthonien/, créant une relation du type:

-axe /spatial/: /dedans/ vs /dehors/

-axe de l'/igné/: /domestique/ vs  
/naturel/ => /bas/ vs /haut/

L'espace /social/ humain, /clos/ (représenté par la "maison") s'oppose à la fois à l'espace /haut/ qu'à l'espace /aquatique/, tous deux liés au monde /surnaturel/ (qui est /ouvert/, /illimité/).

Le "feu ouranien" se déchaîne d'autre part sur le cheval "aquatique", et l'absence de feu "domestique" (maison, forge) s'explique peut-être par la relation qui existe entre ce feu "chthonien" (par le sème de l'/igné/) et le cheval surnaturel. On assiste alors à un transfert des sèmes figuratifs selon que l'on passe du PN /destruction/ des récoltes par les chevaux à son anti-PN /destruction/ des chevaux par le septième fils:

	feu du /bas/	/dedans/ vs /dehors/ /lumineux/ vs /sombre/
=>	feu du /haut/	/dedans/ vs /dehors/ /sombre/ vs /lumineux/

L'opposition entre le cheval /aquatique/ et le feu /céleste/ est liée à la valeur attribuée à ces deux types d'intervention surnaturelle: au monde /aquatique/ sont données les valeurs /maléfique/ et /destructrice/ en rapport avec la /mort/, tandis que le monde /céleste/ est finalement lié aux sèmes /bénéfique/ et /destructeur/, lié à l'isotopie de la /vie/.

Il faut tout de même se défier de toute systématisation, qui ne tiendrait pas totalement compte des données fournies par des textes plus anciens. En effet, la christianisation a accentué la relation entre monde du /bas/ ("lac", "souterrain") et /mal/ (soumis au Diable), alors que le /haut/ serait corrélativement associé au /divin/ toujours /bon/. Or, les Celtes n'avaient pas présenté la dualité mode

humain/Autre Monde sur les mêmes prémices ni des valeurs semblables. D'une part la dualité Bien/Mal n'existait pas, seulement l'opposition entre Vrai et Faux, mais ensuite, les être surnaturels ne résidaient pas dans le ciel mais le Sid a été localisé au delà des mers en direction du soleil couchant, ou sous des tertres "magiques", véritables portes de l'Autre Monde.

L'/aquatique/ s'oppose bien au /céleste/, mais pas à l'/igné/, dont nous avons vu que le cheval y était associé, dans son aspect "destructeur" et "guerrier". Le cheval, nous le verrons, n'est pas le seul animal lié à cet élément /aquatique/, dans la mesure où l'eau est "l'élément fondamental de la création et dans lequel revient ou en lequel se transforme tout être vivant condamné ou contraint au retour à la primordialité".<sup>102</sup>

Le cheval, animal noble et qui annoblit, est un motif qui illustre bien son rôle dans la mise en scène de l'aspect guerrier de la souveraineté. Par son association avec l'/aquatique/, il est en contact avec l'univers surnaturel, tandis que son aspect /igné/ et /lumineux/ font de lui l'adjuvant du guerrier, et l'intermédiaire de sa promotion sociale. Ceci explique qu'en surface, le cheval puisse jouer deux rôles thématiques différents, celui du "guide psychopompe" (traversée de l'eau) et du "destructeur" (lié au "feu"). En tout état de cause, c'est un animal lié en profondeur à la /mort/, dont il représente l'aspect transitoire vers le Sid.

## C/ UNE DERIVATION FOLKLORIQUE DU CHEVAL: LE LAPIN.

---

<sup>102</sup> voir *Les Druides*, opus cit. , p. 384

L'apparition de ce motif animalier se limite à un petit corpus de contes populaires. Certains de ses traits caractéristiques sont fort proches de ceux du cheval, et font référence à des conceptions plus anciennes que l'apparition de l'animal dans des récits majoritairement oraux. Il devient alors intéressant de mesurer l'écart entre les deux animaux.

### 1/ Fonction narrative du lapin dans le récit.

Ses apparitions sont relativement rares. Le plus souvent, le texte l'utilise à la manière d'une fable d'Esopé, dans de petites vignettes moralisatrices dans lesquelles il symbolise l'enfant gourmand, ou imprudent, ou naïf...<sup>103</sup>

En revanche, il existe un récit où cet animal revêt un aspect plus inquiétant, dans sa relation avec des forces surnaturelles.

En voici le texte in extenso:

- " My grand-father, Donnchadh O' Duibhir, was a great fisherman, and as well as being a good seaman, he was a wonderful swimmer. Hewas a very strong man too. He used to go out fishing with a man from the east end of the island. It was in Port an Dùin he kept his curragh and it was on the north side of the island he did most of his fishing.

One fine summer evening he went east to meet his comrade and the two of them went to Port an Dùin. They took all the boat-gear and the curragh down to the edge of the strand and set out for the northern shore.

There is a place on the east of the island near the Dùn called Poll an Rutàin. It is a cavern open at both ends and it is a good shortcut compared with having to go round the nose of Tor Mòr. It was

---

<sup>103</sup> voir P.V. O'Sullivan, *Irish Superstitions etc...*, p. 75: "Another story was that of Muddy Paws, the rabbit who always got mud in his paws despite repeated warnings from his mother. One day a wily fox followed the muddy footprints to the door of the burrow and the entire family would surely have been devoured by the predator were it not for the diversion created by the heroic father. Maybe there was a moral there somewhere for little boys with messy hands."

through Poll an Rutàin they were going that evening. There was not a breath of wind and the sea was as smooth as a board.

They saw a rabbit sitting up on the height overhead and it seemed to them it was very bold. My grand-father drew in his paddles and began to beat them against the edge of the curragh, but not a hair did they move of the rabbit which did not stir from where it sat. The curragh was out on the water by then and both men began to shout and roar, but there seemed there was no hunting it away.

"Donnchadh, that is no natural rabbit!", said the man in the stern of the curragh to my grand-father.

With that they saw a great wave coming upon them.

"God save us!" they cried. The wave swept the curragh halfway over its crest. With that they saw another wave much worse than the first one. I struck the curragh amidship and capsized it, and before they had time to offer their souls to God and Mary another wave of the same kind broke over them, but they did not let go their hold of the curragh. My grand-father shouted to the other man to keep a good grip, and he himself began to swim and draw the curragh after him with one hand. He was not able to bring the curragh to land where he was, and he had to drag the curragh and the man hanging on it a long way. Well and good. He struggled on until he got the curragh in beside a flat rock and succeeded in landing his comrade. When they had come to themselves a little they turned the curragh but the two paddles were still afloat. Donnchadh went out swimming again and brought in the paddles. They both went out then and rescued the line-frames and other gear they had lost. They returned to Port an Dùin sodden wet, bruised, and exhausted.

As long as they lived both men held, and I heard my grand-father speak of it a score of times, that it was a fairy rabbit they had seen on the height above them and that it was trying to drown them. They had a grain of the earth of Tory in the curragh, and that surely is why it did not succeed."<sup>104</sup>

Il nous faut ici mesurer l'écart séparant le cheval du lapin.

---

<sup>104</sup> "The Fairy Rabbit & the Blessed Earth of Tory", in Glassie, Henry, ed., *Irish Folktales*, Harmondsworth, Penguin, (1987), p.176-77.

Tout d'abord, ce dernier ne prend pas part à autant de PN que son modèle. En effet, seul le cheval est impliqué dans un PN/parcours/, ou dans un PN/combat/, ce qui n'est pas le cas du lapin. Il ne fait aucun mouvement, aucun geste qui trahirait son action sur les flots, et le texte insiste beaucoup sur cette immobilité. Précisément, il semble que le /pouvoir-faire/ du lapin réside dans ce paradoxe qui ferait que l'action du lapin sur le déchaînement des vagues serait d'autant plus grande que son comportement se trouverait aux antipodes. En fait, le lapin surnaturel ne se distingue du lapin ordinaire que par une absence de traits inhérents à l'animal.

Il n'en demeure pas moins le destinataire d'un PN/destruction/ du bateau, et de la tentative de noyade qui en résulte. Le /pouvoir-faire/ magique des vagues est donc supposé transmis par le lapin, cependant que le mobile (le /vouloir-faire/) d'une telle action n'est jamais expliqué que d'une manière tautologique ("it was a fairy rabbit they had seen... and it was trying to drown them"). L'action réelle du lapin n'est visible que dans les effets produits, à savoir la tempête. Les vagues sont donc le sujet opérateur de ce PN.

En revanche, nous notons l'existence en filigrane d'un PN/protection/ assez particulier. En effet, les deux pêcheurs ne jouent pas de rôle décisif dans cet anti-PN, il en sont simplement, comme dans le précédent, le sujet d'état. Le seul sujet-opérateur est, curieusement, le "morceau de terre de Tory", ainsi que le dit le texte: "(the fairy rabbit) was trying to drown them. They had a grain of the earth of Tory in the curragh, and that surely is why it did not succeed". Sujet et anti-sujet sont particuliers, dans la mesure où le "protecteur" est un objet inanimé, qui tient le rôle le plus décisif de tout le PN. Bien sûr, le narrateur précise, au début du récit, trois points importants:



- le grand-père a une grande connaissance de son île et de la mer ("great fisherman", "good seaman"), élément d'un possible /savoir-faire/ dans un sous-PN /pêche/;

- il est fort ("strong man") et il sait très bien nager ("wonderful swimmer"), deux éléments d'un /pouvoir-faire/ dans un autre sous-PN /sortir des flots/, qui cependant demeure lui aussi la conséquence d'un PN/protection/ initial. Or, aucune des trois qualités mentionnées ci-dessus n'ont été décisives dans la protection de l'esquif, puisque seul le morceau de terre s'est magiquement imposé pour tenir les vagues en échec. D'ailleurs, le récit insiste bien sur l'importance primordiale de cette terre, puisque les qualités exceptionnelles de Donnchadh ne peuvent expliquer leur sauvetage à elles seules. Au contraire, étant donné ces qualités, cette brusque tempête ne peut qu'être d'origine surnaturelle. En fait, elles ne servent qu'à accréditer la "thèse" du "coup monté", puisque le /savoir-faire/ des deux pêcheurs leur aurait permis de ne pas sortir par mauvais temps et de se faire noyer par une vague de faible importance puisque l'un d'entre eux sait nager: la démarche du récit est aux antipodes de tout récit mythique, puisqu'il s'agit ici de convaincre un auditoire de la véracité des dires du narrateur. En quelque sorte, les qualités du pêcheur font partie de la /sanction/ du récit, et non pleinement de la /performance/, sinon à un degré moindre: cependant, elles se révèlent utiles au fur et à mesure du déroulement de la tempête, qui éclate en trois phases:

- la première vague "déstabilise" l'esquif; à cette première attaque la maîtrise des flots, l'expérience du pêcheur va répondre;

- la seconde vague fait chavirer le curragh, et les deux hommes utilisent leur force pour se cramponner au bateau;

- la troisième vague tente de les noyer, et le "savoir-nager" de Donnchadh se révèle utile.

Cependant, la volonté maléfique du lapin surnaturel n'est pas contrée par la /compétence/ des pêcheurs, pas même par l'apostrophe à Dieu lancée par les deux hommes ("God save us! they cried. the wave swept the curragh..."); en l'absence de terre, la noyade aurait été inévitable.

Le titre du récit, probablement ajouté par l'éditeur ou le collecteur, rappelle bien ce rôle salvateur: "The Fairy Rabbit & the Blessed Earth of Tory". S'ajoute la précision contenue dans "blessed" qui souligne la dichotomie entre deux univers, celui de la "terre", élément stable et naturel à l'homme, espace social et rassurant, et celui de la "mer", élément mouvant, changeant et dominé par les forces surnaturelles par essence hostiles à l'homme.

La motte de terre neutralisant l'eau est commune au cheval et au lapin, ce qui n'est peut-être pas simple coïncidence. L'eau représente la frontière idéale entre le monde humain et le Sid, situé parfois sur une île. L'animal en contact avec l'eau participe de sa nature; le cheval est ainsi le vaisseau qui conduit les héros vers l'Autre Monde, laissant deviner son lien profond avec la mort. Le lapin, nous le verrons, n'y est pas associé de la même manière.

Il est cependant frappant de constater que les animaux qui côtoient l'élément /aquatique/ le plus étroitement sont, à l'exception de l'oiseau, /domestiques/. Ceci est paradoxal car on pourrait penser que ce dernier trait fait de ce type d'animal un être plus proche du monde humain, donc plus enclin à respecter les règles de cet univers, par opposition aux animaux /sauvages/. Le lien de l'animal surnaturel avec l'/aquatique/ doit donc dépendre d'autres paramètres. En ce qui concerne le lapin, c'est sa position spatiale

par rapport aux pêcheurs et à l'élément liquide qui détermine son rôle figuratif dans le récit.

## 2/ Fonction et valeur figuratives du "lapin".

Aucune précision n'est donnée dans le récit quant à la taille et la couleur de l'animal. Selon la tradition populaire, "a lone rabbit was a sign of bad luck especially for the fishermen"<sup>105</sup>.

Son comportement est d'ailleurs révélateur de son origine surnaturelle. Ainsi le texte note-t-il l'écart entre un lapin "normal" et celui de Poll an Rutàin :

lapin normal	vs	lapin surnaturel
peureux	vs	téméraire ("bold")
craint le bruit	vs	ne craint pas le bruit
grégaire	vs	solitaire
mobile	vs	immobile

D'autre part, le contraste se poursuit entre l'inexplicable immobilité du lapin et le déchaînement des vagues:

<u>Lapin</u>	-	<u>Vague</u>
"very bold"	-	"a great wave coming upon them"
"not a hair did they move"		"the wave swept the curragh"
"did not stir from where"		"struck the curragh amidship"
"on the height overhead"		"another wave of the same kind"

Il existe bien une corrélation entre l'absence de mouvement du lapin et le déroulement de l'assaut des vagues. Il faut sans doute voir cette relation à la lumière de la superstition: tout ce qui semble dénoter un comportement anormal chez l'animal se retrouve dans le comportement de l'élément naturel qu'il semble commander; ici, la violence des flots est inexplicable en termes rationnels, c'est donc

---

<sup>105</sup> O'Sullivan, P.V., *Irish Superstitions etc...*, p.74

qu'une solution réside dans un enchantement maléfique, lié à ce lapin qui ne se comporte pas comme les autres.

Ici aussi on remarque l'écart le séparant d'un motif comme celui du cheval. Ce dernier est caractérisé par sa "rapidité", le mouvement qui l'anime, et surtout sa relation avec le guerrier. Là où le cheval se partage entre le /lumineux/ et l'/aquatique/, le lapin n'est vraiment lié qu'à l'eau, dans son aspect le plus /négatif/, celui de la /mort/. Aucun trait /guerrier/ ne peut lui être associé. Il semble qu'il y ait une double raison à celà: d'abord, le motif du lapin ne se trouve dans aucun des textes médiévaux relatifs à la mythologie irlandaise. D'autres influences sont intervenues, et dont la moindre n'est pas la christianisation qui s'est déjà faite depuis plus de dix siècles. Ensuite, parce que le lapin est plus associé à un type d'espace bien défini.

En outre, sa position dans l'espace par rapport aux pêcheurs est particulière. Ainsi:

- "there is a place on the east of the island near the Dùn called Poll an Rutàin. It is a cavern open at both ends and it is a good short-cut compared with having to go round the nose of Tor Mòr. It was through Poll an Rutàin they were going that evening. (...) They saw a rabbit sitting up on the height overhead and it seemed to them it was very bold."

Le terme "poll" désigne, en irlandais, un "trou", et le texte répète cette précision, "cavern open at both ends", "through".

Ce tunnel raccourci constitue un lien, un /passage/ entre l'île et la mer, un chemin "droit" et "rapide", par opposition au trajet conventionnel ("round the nose of Tor Mòr"), qui est au contraire "long" et "sinueux".

Le "tunnel", caractérisé par son aspect "isolant" s'entend comme un raccourci à la fois /spatial/ et /temporel/, sous forme de "transition".

On peut ainsi l'opposer au trajet "normal":

	raccourci	vs	trajet conventionnel
/spatial/ =	/droit/		/sinueux/
	/dedans/		/dehors/
	/dessous/		/dessus/
/temporel/ =	/direct/		/indirect/

L'imagerie associée au tunnel, très répandue, met en valeur l'idée de "transition", un changement à la fois spatial et temporel. Il est aussi, dans le récit, un "passage" /aquatique/, par lequel les deux pêcheurs se rendent sur leur lieu de pêche. Nous avons par ailleurs vu que l'eau est, pour les Celtes, l'élément qui met le mieux en communication l'univers humain et le Sid.

Il est également frappant de constater à quel point le lapin diverge du cheval dans sa relation avec l'Autre Monde par le biais de l'eau. Le cheval, de par son lien avec le cavalier, est presque assimilé à un esquif, dont le rôle est de transporter le "passager" vers le Sid, tout en l'isolant du contact, toujours dangereux, des flots représentant un état primordial. Le lapin, quant à lui, tient un rôle inverse, puisqu'il tente de faire noyer les deux hommes. Il y a, semble-t-il, une remise en question des valeurs que les Celtes attribuaient à la mort, qui n'était, selon Lucain, que le "milieu d'une longue vie", pleine de joie et de félicité éternelle. Ici, la chute dans les eaux provoque la mort, sans aucune référence à une quelconque vie dans le Sid. Le point de vue a donc tout-à-fait changé, et l'animal surnaturel n'est plus envisagé que comme un agent /négatif/, "maléfique". Seules quelques références à la frontière entre les deux univers demeurent. Ainsi le passage de Poll an Rutàin est

"isolé" du monde humain spatialement, puisqu'il est, en plus, situé en deçà de l'île, en contrebas de la falaise. Le monde surnaturel est de façon générale, à la fois /bas/ et /aquatique/, ce qui semble correspondre au "raccourci".

Le lapin domine ce "passage" car il se tient au dessus, sur un rocher surplombant l'entrée de Poll an Rutàin ("on the height overhead"), endroit d'où partent les trois vagues meurtrières. Afin que le lapin puisse "gouverner" l'eau au point de déclencher une tempête transformant l'eau /bénéfique/ (= source de revenus) en eau /maléfique/ (= source de mort), il faut que la conjonction lapin + tunnel + /aquatique/ soit pertinente.

Situé au dessous de la falaise, le "tunnel" appartient à la configuration du /bas/, à l'instar du /souterrain/, dont les récits surnaturels disent que cette partie du monde a été dévolue aux Tuatha Dé Danann (les dieux) après avoir été vaincus par les fils de Miled.

Conjugué à l'/aquatique/, il constitue un /passage/ vers l'Autre Monde, et les trois vagues déferlantes représentent bien un aspect, /maléfique/ cette fois, de la mort, transition elle-même nécessaire à ce passage. Ce voyage vers l'Autre Monde transitant par la mort, les anciens Irlandais l'ont représenté par l'alternance du flux et du reflux des vagues, ce dernier mouvement correspondant au départ vers le Sid. Cette figure de la vague, désignant la mort, est un trait courant de la poésie ancienne traditionnelle<sup>106</sup>.

---

<sup>106</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, *Les Druides*, opus cit., pp. 316-17:

-"La comparaison est immédiate avec quelques strophes du poème irlandais dit de la Vieille de Beara (Sentainne Berri) qui date du début du IX<sup>ème</sup> siècle. Le thème obsédant du flux et du reflux y revient sans cesse, évocateur de mort et de détresse:

Le reflux est venu vers moi comme une mer;

Le lapin, lié aux vagues destructrices, est comparable au cheval neutralisé par la motte de terre, ce qui en fait sans aucun doute un animal paradoxalement lié à l'aquatique/ et au Sid. Cependant, contrairement au cheval, il ne peut être assimilé à la vague, car il n'est jamais en contact direct avec l'eau, et l'on ne peut se fier à la couleur de sa robe pour établir un quelconque parallèle.

---

la vieillesse m'a jaunie  
 et bien que je m'en afflige  
 elle s'approche joyeusement de sa proie. (...)

Trois flots  
 s'approchent de la forteresse d'Ard Ruide,  
 un flot de guerriers, un flot de chevaux,  
 le flot des lévriers du fils de Lugaid.

La vague du flot  
 et la seconde, celle du reflux;  
 elles viennent toutes à moi  
 de façon que je les reconnaisse.

Le flot de la vague,  
 que le silence de ma cellule ne l'atteigne pas!  
 Bien que mon escorte soit grande dans l'obscurité  
 une main s'est posée sur eux tous. (...)

Ceci est beau pour une île de la grande mer:  
 le flot vient après son reflux;  
 mais moi, je ne m'attends pas  
 à ce que le flot vienne après que le reflux m'a touchée.

C'est tout juste s'il y a aujourd'hui un endroit  
 que je reconnaitrais.  
 Tout ce qui était dans le flot  
 est dans le reflux.

La Vieille de Beara est l'Irlande, malheureuse et déclinante, se souvenant avec une poignante mélancolie de sa splendeur passée. La vie et la mort sont dans l'alternance du flux et du reflux. Mais c'est avec le reflux que les trépassés s'en vont dans l'Autre Monde".

Il représente néanmoins un aspect isolé du motif du cheval, tant dans son aspect /aquatique/ que /destructeur/. Cependant, là où le cheval intervient directement en tant que sujet opérateur de ce PN, le lapin ne se situe pas au même niveau de dérivation (il en est davantage le /destinateur/) et il n'est lié qu'au mouvement destructeur des vagues, ce qui pourrait aussi l'associer à un trait /lunaire/ de façon marginale.

Sa position spatiale dominante au-dessus du tunnel fait également de lui une sorte de "guide" au rôle inversé, puisqu'au lieu de faire éviter les obstacles de la navigation aux pêcheurs, il tente de les précipiter dans un élément a priori hostile. Ce renversement de valeurs (le lapin est franchement "maléfique") est peut-être à mettre au compte d'une interprétation chrétienne et rationalisée du passage vers le Sid et de la signification de la mort comme transition dans ce contexte.



**CHAPITRE QUATRE:**  
**LE CHIEN OU LA PROBLEMATIQUE DE LA FRONTIERE.**

Les animaux du bestiaire surnaturel irlandais ont ceci d'intéressant qu'il forment une sorte de système, au sein duquel on entrevoit les oppositions, les parallèles et les comparaisons possibles. Ainsi avons-nous pu remarquer que le duo cheval-taureau prenait toute son importance dans l'image double de la "royauté", guerrière par le cheval (la rattachant par là à la deuxième fonction dumézilienne), féconde et pacifique par le taureau. Le porc, quant à lui, s'il représente un mets de choix prisé des banquets du Sid, ne peut être confiné à un quelconque fonction "nourricière"; au contraire, sa présence lors de banquets propices à la rencontre avec l'Autre Monde, fait apparaître son lien avec la fonction sacerdotale, magique. Consommer sa chair revient à participer à la vie des êtres du Sid.

Le chien ne peut se concevoir sans référence au guerrier, tant par son rôle que dans l'onomastique même. Il s'oppose tour à tour au porc (et au sanglier), et au couple cheval-taureau, car il incarne la fonction exclusivement guerrière, et un certain positionnement dans l'espace humain. Il fait l'objet de métaphores guerrières, et il n'est pas rare qu'un combattant particulièrement valeureux et féroce soit surnommé "Cù" (=chien).

La langue irlandaise dispose de plusieurs termes pour désigner cet animal:

- "gadhar", qui se rapporte au chien de chasse de meute;
- "cù", terme désignant plutôt le lévrier (l'actuel "Irish Wolfhound"), à la double fonction gardienne, protectrice ("cù

cosanta"= "chien de garde") et offensive, agressive envers l'adversaire ("cù fola"= le "limier", tandis que "cù allta"= le chien sauvage, est une périphrase désignant le "loup");

- "madra", terme plus général, se rapportant davantage au chien berger, au basset ("madra broic"), ou au terrier ("madra gearr", lit. "chien court"). Ce dernier mot est quasiment absent des textes anciens contenant une référence au chien, tandis que "cù" est le plus répandu.

#### A- FONCTION NARRATIVE DU CHIEN.

Ce n'est pas un hasard si le chien et le guerrier sont si liés, et le récit qui décrit la façon dont le jeune Sétantæ (lit. "le cheminant") acquiert le nom de Cù Chulaind en est la preuve.

Le jeune garçon, fils réel du dieu Lug et de Deichtine, soeur de Conchobar, montre très tôt ses aptitudes guerrières, et on lui prédit une vie glorieuse mais courte. Un jour, les Ulates sont conviés à un banquet par le forgeron Culand dans la plaine de Muirthemne. Sétantæ traîne derrière eux, si bien qu'on oublie sa présence. Or, Culand a lâché son redoutable chien de garde, qui se trouve nez à nez avec le jeune garçon:

"Do you expect anyone else?", "I do not", answered Conchubur, forgetting that his fosterling was yet to come."I have a watchdog", said Culand, "with three chains on him and three men on every chain. I will loose him now to guard our cattle and our herd, and I will close the courtyard".

By that time, the boy was on his way to the feast, and when the hound attacked him he was still at play (...) The hound's attack did not distract the boy from his play; Conchubur and his people, however, were so confounded they could not move. They could not believe that they would find the boy alive. But, when the hound attacked him, the boy threw away his ball and hurley and went at it

with his bare hands, he put one hand on the hound's throat and the other on its back and struck it against a pillar until every limb fell apart (...)

But Culand entered the house and said:"(...) As for myself, however, this was an evil feast. My life is lost, and my household are out on the plain, without our hound. It secured life and honour; it protected our goods and cattle and every creature between field and house. It was the man of the family"."No great matter that", replied the boy."I will rear for you a whelp from the same litter, and, until it is grown and capable of action, I will be the hound that protects your cattle and yourself. I will protect all Mag Muirthemni, and neither herd nor flock will be taken without my knowledge"."Cù Chulaind will be your name henceforth", said Cathub."<sup>103</sup>

On le voit, le destin du jeune héros se confond avec celui du chien qu'il a tué, car il y a bien une équivalence de fonction entre l'animal et le guerrier. Dans le cas de Cù Chulaind, la comparaison va plus loin, puisqu'au nombre de ses interdits (geissa), se trouve celui de manger de la chair de cet animal; lorsqu'il est contraint de le faire, sa mort est alors toute proche.

Le chien occupe plusieurs fonctions, que le récit énumère:

- il protège la maisonnée, et toutes les possessions y afférant ("I will protect your cattle and yourself");
- il agit comme un chef de famille, car il peut entreprendre une action de vengeance ou de punition ("man of the family", "secured life and honour");
- il participe à la prospérité de la famille, en protégeant ses biens et en maintenant l'ordre sur ses terres; c'est pourquoi on peut ranger dans cette catégorie de PN celui de la /chasse/, car il s'agit d'aider la communauté à se procurer de la nourriture<sup>104</sup>;

---

<sup>103</sup> *The Boyhood Deeds of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., pp.139-40

<sup>104</sup> "And then Bran made away from the leash that Finn was holding, and the pigs ran their best, but she came up with them, and took hold of a pig of them". *The Pigs of Angus*, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit. p.240;

- le chien, de par ses qualités de détection olfactives, sert de guide à son maître en suivant des traces, de gibier par exemple<sup>105</sup>. Quant à Cù Chulainn, il détermine l'identité de ses ennemis en examinant les traces de leurs roues de char<sup>106</sup>

-De plus, il ne faut pas perdre de vue le premier nom du jeune héros qui est Sétantae, "le cheminant", ironiquement mis en avant dans le récit *Mesca Ulaid (L'ivresse des Ulates)*.

Dans le corpus de textes qui nous a servi de base d'étude, nous avons pu constater l'émergence de deux figures de chiens qui dominent l'ensemble des récits. Pour les récits les plus anciens, il s'agit d'un chien plutôt métaphorique, Cù Chulainn, montrant ainsi le lien entre le chien et la fonction guerrière, et la chienne Bran, favorite de Finn pour la chasse, configuration extrêmement importante dans tout le cycle des Fianna. Celà montre également que le sexe de l'animal n'est en aucun cas un élément de différenciation dans la fonction qu'il occupe. Dans l'ensemble des PN de /chasse/, le guerrier et le chien oeuvrent de concert, se complètent. Le chien y est plus souvent l'/adjuvant/ de son maître, à qui il permet de tuer l'animal de son choix. En revanche, la configuration de la "guerre", et les PN qui s'y rattachent au niveau

"And about midday Bran made the best turn, and then she forced (the beast) to turn a second time". The Red Woman, *ibid.*, p.236;

"A great wild pig turned on the hounds of the Fianna and killed the most of them, but Bran made an attack on it then and got the best of it", The Shadowy One, *ibid.*, p.231.

<sup>105</sup> "But they were no sooner at the hill than the fawn vanished from the earth and they did not know where was she gone, and Finn went looking for her eastwards, and the two hounds went toward the west", The Hunt at Slieve Cuilinn, *ibid.*, p.242.

<sup>106</sup>- "Cù Chulainn got into the chariot and tried for a long time to reckon up the army from their tracks.

"Even you don't find it easy", Laeg said.

"Still it is easier for me than you", Cù Chulainn said, "with my three talents of sight and intellect and reckoning. I have made up a count now... There are eighteen troops of three thousand here, as I count them, but the eighteenth troop of three thousand has been divided out among the whole army. That is what is mixing up the count, the three thousand Galeòin" in: *The Tàin*, ed. by Th. Kinsella, *opus cit.*, p.72

narratif, met en scène le guerrier humain, qui fait alors l'objet de métaphores canines: l'un se substitue à l'autre, et nous essaierons de voir dans quelle mesure cette différence est importante. Le chien de Culand, tué par Cù Chulainn, est en fait redondant, puisque, textuellement, sa mort permet de donner au jeune garçon un statut de "protecteur" typiquement réservé au guerrier confirmé. On retrouve donc le chien comme sujet d'état d'un PN/tuer/, et comme /pouvoir-faire-reconnaître/ son adversaire vainqueur dans la phase de /sanction/. Il sert donc de "faire-valoir", rehaussant le statut du jeune garçon, qui, dans le texte, n'a que sept ans. Le but de l'action héroïque étant de glorifier celui qui l'accomplit, la présence du chien aux côtés du combattant n'ajoute rien, ou plutôt ôte du prestige au héros. Le chien est un auxiliaire intégral du guerrier, tout comme celui-ci est soumis à son tour à l'autorité conjointe du roi et du druide. Un exemple de ce rôle /adjuvant/ du chien nous est fourni par l'extrait suivant:

- "It is badly you got your learning in the city of learning", said Brian (to his brothers), "when you cannot tell an enchanted beast from a natural beast". And while he was saying that, he struck his two brothers with his Druid rod, and he turned them into two thin, fast hounds, and they began to yelp on the tracks of the enchanted pig. And it was not long before the pig fell out from among the (other pigs), and not one of the others made away but only itself, and it made for a wood, and at the edge of the wood Brian gave a cast of his spear that went through its body".<sup>107</sup>

Le chien permet au chasseur de tuer la proie choisie; il est un élément de sa /compétence/ (= son /pouvoir-pouvoir-faire/), et ses qualités sont résolument tournées, et exploitées, vers la performance à accomplir.

---

<sup>107</sup> The Sons of Tuireann, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.44

Le chien, dans la syntaxe narrative du texte, se situe à deux niveaux de dérivation: dans la phase d'acquisition de la /compétence/, le chien est un /faire-pouvoir/ du héros (voir l'extrait ci-dessus), et, dans la /performance/ elle-même, il est un élément de son /pouvoir-faire/.

Un autre aspect de la fonction du chien, plus discret, réside dans sa capacité à mettre en oeuvre un /savoir/ surnaturel au service d'une /performance/ précise à accomplir, sans en dévoiler l'origine: dans le passage cité plus haut, Brian insiste sur cet élément cognitif, qui fait défaut à ses frères, et qui revient dès lors qu'ils sont transformés en chiens ("badly you got your learning in the city of learning", "cannot tell from", "yelp on the tracks"). De même, la chienne Bran revient près des Fianna, un mystérieux morceau de bois dans la gueule, seul capable de consumer la chair de porcs druidiques:

- "Then Bran, that had great sense and knowledge, went away and she came back bringing three logs along with her, but no one knows what wood it was they came from. And when the logs were put on the fire they lit up like a candle, and it is with them the pigs were burned".<sup>108</sup>

La nature du /savoir/ de Bran n'est jamais explorée: seul en est décrit l'élément qui sert l'action; la chienne "peut" et "sait-faire", et c'est seulement lorsque son maître risque de "ne pas pouvoir accomplir" sa performance qu'elle intervient. Un récit tel que The Hound développe très bien cette problématique du /secret/ du /savoir/ du chien, représenté en surface par une "barrière de feu"; trois étranges jeunes hommes et un grand chien, venus d'Iruath (le "pays du froid" identifié plus tard à la Norvège) se font engager

---

<sup>108</sup> The Pigs of Angus, *ibid*, p.241

comme serviteurs de Finn et promettent abondance et protection aux Fianna, à condition que leur isolement soit respecté:

"And it is the way the young men from Iruath used to be, in a place by themselves apart from the Fianna, and their hound in the middle between them; and at the fall of night there used a wall of fire to be around them, the way no one could look at them"<sup>109</sup>.

De plus, les raisons invoquées par les trois hommes sont assez étranges:

"We have a reason... but do not ask it of us, whether we are short or long on the one path with you. But we will tell you this much... every third night, one of us three is dead and the other two are watching him, and we have no mind for anyone to be looking at us".<sup>110</sup>

Cet interdit, combinant le /devoir-ne-pas-savoir/ de Finn et le /ne pas vouloir-faire-savoir/ des trois hommes s'explique surtout parce qu'il s'opère, à l'intérieur du cercle de feu, une /métamorphose/, notamment du chien:

" And the great hound they used to see everyday at the hunting was at this time no bigger than a lapdog, that would be with a queen or a high person".

La /métamorphose/ fait partie du rôle narratif du chien. En effet, nombreux sont les chiens, dans les récits, qui ont la forme canine pour /paraître/ et "sont" en fait humains. Ainsi en est-il de Tuirenn, jeune femme aimée de Iollan, et future mère de Bran, célèbre levrier de

Finn<sup>111</sup>.

---

<sup>109</sup> *ibid.*, p.165-169

<sup>110</sup> *ibid.*, p. 166

<sup>111</sup> The Birth of Bran, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.148-49-"Before Iollan made that marriage (with Tuirenn) he had a sweetheart from of the Sidhe... and there came great jealousy on her when she knew he had taken a wife. And she took the appearance of Finn's woman messenger, and she came to the house where Tuirenn was and said:"Finn sends health and long life to you, quenn, and he bids you to make a great feast; and come with me now... till I speak a few words with you, for there is hurry on me". So Tuirenn went out with her, and when they were away from the house the woman of the Sidhe took out her dark Druid rod from under her cloak and gave her a blow of it that changed her into a hound, the most beautiful that was ever seen".

Nous le verrons plus loin, le héros Cù Chulainn est aussi sujet à des transformations particulières, et peut-être que la référence au chien de son nom n'y est pas étrangère.

En ce là, le chien est semblable à bon nombre d'animaux surnaturels, dont le /paraître/ n'est pas stable, cachant le plus souvent un être d'apparence humaine sous leur peau.

## B/ ANALYSE PARADIGMATIQUE DU MOTIF DU CHIEN.

Le principal obstacle à l'analyse du motif est le manque de descriptions détaillées. En revanche, celles de guerriers étroitement associés au chien sont plus nombreuses. Ce lien entre ces deux "personnages" est loin d'être superficiel, et ils tiennent un rôle narratif semblables. Cette relation culmine dans Cù Chulainn, de par son rôle de défenseur des terres d'Ulster et par le sémantisme de son nom. Sans vouloir faire l'étude complète du guerrier à travers celle du chien, il nous semble important de ne pas totalement les dissocier. De leur confrontation pourront s'éclairer certains traits caractéristiques de l'animal.

### 1/ le /lumineux/ chez le chien : /chatoyant/ vs /igné/

Comme pour le cheval, le chien est doublement lié à tout trait désignant la "lumière": elle peut être un élément soulignant le /pouvoir-faire/ du chien dans une performance guerrière (combat ou chasse), se mettant au service de l'action; énergie destructrice,



elle est en rapport avec le "feu", et nous la désignons par le sème /igné/.

Elle s'oppose au /chatoyant/, car ce dernier trait est purement "visuel" et sert à distinguer l'animal en fonction de sa robe, et surtout de sa beauté; comme pour le cheval, celà fait partie de la /reconnaissance/ de la valeur du chien d'entre les autres.

Ainsi le chien surnaturel partage ce trait /chatoyant/ avec le guerrier. Comparons par exemple les passages suivants:

- le chien:

\* "there was not a colour in the world but that was on that hound";<sup>112</sup>

\* "brillant me paraît le tertre où il est  
"cerfs rouges" "chiens ...aux membres colorés" "chien rouge"<sup>113</sup>

<sup>112</sup> The Hound, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit. , p.165

<sup>113</sup> "Guth gadhair", "La voix d'un chien", trad. et présentation Jacques Verrier, in *Ossianiques*, Paris, Orphée La Différence (1989), pp.22 à 25:

"La voix d'un chien sur la colline des rois  
brillant me paraît le tertre où il est;  
c'est souvent que nous y faisons cuire le gibier  
entre la montagne et la mer.(...)  
Pour moi la chasse était étonnante  
il y avait tant de cerfs rouges abattus par eux,  
tant de chiens actifs aux membres colorés  
qui venaient au devant d'eux dans la montagne.  
Bran et Sceolang aboyant,  
ses propres chiens tenus par le roi,  
comme ils étaient beaux les chiens de Finn,  
en bonté, en valeur, en action (...)  
J'ai entendu la voix d'un chien rouge  
sur la pente près du fleuve;  
elle a égaré le souvenir de ma tête,  
la voix du chien, une voix harmonieuse".

"Guth gadhair ar Chnoc na Rìogh,  
geal liom an sìodh ara bhfuil;  
ba minic linn fulacht fiann  
idir an sliabh agus muir (...)  
Dar linn dod éachtach a sealg  
ba'mdhò damh dearg leòtha ar làr;  
ba'mdhò cù dathbhallach dian  
a thagath sa sliabh n-a ndàil.  
Bran agus Sceolang le sceimh  
a choin féin i làimh an rìogh;

- le guerrier:

\*"the man has long, braided, yellow hair with three colours on it: dark brown at the base, blood-red in the middle and golden yellow at the tip (...) A fair, scarlet tunic round him and embroidered with gold and silver; a speckled shield with a border of white gold in his hand; barbed, five-pointed spike in his red-flaming fist"<sup>114</sup>;

\*" The man has long, braided, beautiful hair; his face is half-red and half-white and bright and glistening all over. His cloak is blue and dark crimson. In one hand a dark shield with a yellow boss and an edge of serated bronze, in the other, which burns red, a red-burning spear".

Ce que ces différents passages nous révèlent, c'est la valeur ornementale de l'équipement guerrier dans des descriptions ne mentionnant pas de combat. Les armes sont un objet d'admiration, et les mots appartenant à l'isotopie du /lumineux/ abondent, tandis que tout passage mettent en scène une bataille insistent sur leur aspect /tranchant/, par exemple. Il en est de même pour le chien, chaque fois qu'il est décrit dans son aspect /bénéfique/ pour l'homme, dans son rôle de "pourvoyeur de gibier". En ce cas, il est "dathbhallach" (multicolore), mot présent dans le tout premier extrait cité. Dans ce poème les image de chasse victorieuses dominant, avec une certaine insistance sur le mot "dearg" ("rouge"), qui désignent le sang des cerfs abattus, en correspondance avec le statut offensif du chien; on retrouve ce terme dans une métonymie ("gadhair dheirg") qui fait se déplacer la

mar ba bhreàgh le Fionn na coin,  
 ar a maith's a ngoil 's a gniomh (...)  
 Do chuala guth gadhair dheirg  
 ar an leirg làimh leis an sruth;  
 do mhearugh cuimhne mo chinn  
 glòr ar gadhair is binn guth."

<sup>114</sup> *Bricriu's Feast*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.235-37, également pour le passage suivant.

couleur rouge des cerfs morts vers le chien. Cette caractéristique "chatoyante" demeure attachée à lui quelles que soient, par ailleurs, les transformations qui peuvent l'affecter. Ainsi le chien du récit The Hound, précédemment cité, change de taille, mais pas de couleur de robe, qui reste "multicolore". Cela nous montre que ce trait fait partie intégrante de l'Être/ de l'animal, lui donnant un aspect "positif" associé au /beau/, qui tient aussi bien de ce qui est offert au regard (le /paraître/) que des "capacités" bénéfiques qu'il met en oeuvre pour servir l'homme.

Tout différent est l'élément /igné/, présent dans les descriptions du chien et du guerrier. Nous avons déjà noté son lien avec le sème /destructeur/, associé au cheval. L'association des sèmes /lumineux/ et /igné/ est réalisée dans le portrait de Cù Chulainn:

- "The sad, dark man in the chariot is the most beautiful man in Eriu. He wears a beautiful scalet tunic, and over his white breast the opening is fastened by a brooch ornamented with gold, and his chest heaves violently. Eight dragon-red gems in his two eyes; his bright shining, blood-red cheeks emit vapours and missiles of flames. Above his chariot he performs the hero's salmon-leap, a feat for nine men".<sup>115</sup>

On peut dire que l'opposition entre les deux sèmes se résume à deux termes, qui ne sont pas employés dans le même contexte, "breast" et "chest". Le premier mot est associé au /lumineux/ ("bright-shining"), au /chatoyant/ grâce au contraste entre le "rouge" de la tunique et la "blancheur" de la peau. Il évoque dans le récit l'univers du /beau/, souligné par une expression comme "the most beautiful man in Eriu". A ce groupe s'associe tout le champ sémantique du /précieux/, se rapportant aux bijoux, mais aussi aux

---

<sup>115</sup> *Bricriu's Feast*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.237

yeux ("ornamented with gold", "gems"). Mais la description part dans une autre direction avec une expression comme "his chest heaves violently". Ici, le mouvement de la poitrine est mis en avant, ainsi que le phénomène, propre à Cù Chulainn, de la fureur guerrière: "blood-red cheeks emit vapours & missiles of flames". De même, "above the chariot", "performs", "feat", "leap" sont des termes qui sont aussi liés à un mouvement, une /performance/, tandis que le précédent groupe est plutôt associé au /visuel/. D'une certaine manière, l'/igné/ résulte de la "luminosité" du guerrier, mais ce sème met davantage en valeur ses capacités à combattre, à détruire l'ennemi, et la réaction de Medb à cette description de Findabair est bien la crainte, aussi la cour de Cruachan fait en sorte d'apaiser immédiatement cette fureur engendrée par la course afin qu'elle ne se retourne pas contre eux.

Le chien n'a pas cette ambivalence, car malgré cette dichotomie entre /igné/ et /lumineux/ que l'on retrouve dans le motif, l'animal n'inspire la crainte que dans les rangs ennemis ou parmi le gibier, et non chez les hommes. Il peut émettre de la chaleur, mais elle ne traduit pas l'état de fureur guerrière, comme c'était le cas de Cù Chulainn.<sup>116</sup> Elle est un autre élément de son "pouvoir-détruire", et ne nécessite pas un transe particulière. Par ailleurs, cela se traduit dans une expression comme "angry, small-headed dogs"<sup>117</sup>, tandis que la référence au /lumineux/ est aussi présente dans le "harnachement" du chien et dans sa silhouette:

"small-headed, white-breasted hound, having a collar of rubbed gold and a chain of old silver...a yellow-spotted hound by a chain of bright bronze"<sup>118</sup>.

---

<sup>116</sup> "When the dog heard that he turned to the King of Ulster's sons, and there rose a dark Druid wind that blew away the shields from their shoulders... When that was done the dog came and breathed on them, and they turned to ashes at the moment", The Hound, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.169

<sup>117</sup> The Wedding at Ceann Slieve, in: *ibid*, p.226

<sup>118</sup> *ibid*, p.227

Le chien possède tous ces aspects réunis de façon concomitante: il peut être à la fois "lumineux" et "violent"; en revanche, il est parfois soumis à des métamorphoses qui touchent sa /taille/ , comme nous l'a montré le récit The Hound. Il n'en est pas ainsi de Cù Chulainn, qui ne peut cumuler les deux aspect en même temps. Ainsi la fureur guerrière, génératrice d'énergie, se traduit-elle par un spasme violent et déformant, le "rìasthartae"<sup>119</sup>:

- "war-spasm", "monstrous thing", "hideous", "shapeless", "shook", "furious twist", "switched to the front", "stretched to the wape of his neck", "red bowl": "sucked one eye so deep into his head" "weirdly distorted": "Malignant mist and spurts of fire - the torches of the Badb - flickered red in the vapourous clouds that rose boiling above his head, so fierce was his fury", "The hair of his head twisted like the tangle of a red thornbush stuck in a gap"; "Then, tall and thick, steady and strong, high as the mast of a noble ship, rose from the dead cntre of his skull a straight spout of black blood darkly and magically smoking like the smoke from a royal hostel".

---

<sup>119</sup> en Français, "convulsion", "contorsion"; "rìasthartae uime": il fut pris de convulsions. En voici un exemple:

- "The first war-spasm seized Cù Chulainn, and made him into a monstrous thing, hideous and shapeless, unheard of. His shanks and his joints, every knuckle and angle and organ from head to foot, shook like a tree in the flood or a reed in the stream. His body made a furious twist inside his skin, so that his feet and shins and knees switched to the front. The balled sinews of his calves switched to the front of his shins, each big-knot the size of a warrior's bunched fist. On his head the temple-sinews stretched to the wape of his neck, each mighty, immense, measureless knob as big as the head of a month-old chid. His face and features became a red bowl: he sucked one eye so deep into his head that a wild crane couldn't probe it onto his cheek out of the depths of his skull, the other eye fell out along his cheek. His mouth weirdly distorted: his cheek peeled back from his jaw until the gullet appeared, his lungs and liver flapped from his mouth and and throat, his lower jaw struck the upper a lion-killing blow, and fiery flakes large as a ram's fleece reached his mouth from his throat. His heart boomed loud in his breast like the baying of of a watch-dog at its feet or the sound of a lion among bears. Malignant mist and spurts of fire - the torches of the Badb - flickered red in the vapourous clouds that rose boiling above his head, so fierce was his fury. The hair of his head twisted like the tangle of a red thornbush stuck in a gap; if a royal appletree with all its kingly fruit were shaken above him, scarce an apple would reach the ground but each would be spiked on a bristle of his hair as it stood up on his scalp with rage. The hero halo rose out of his brow, long and broad like a warrior's whetstone, long as a snout (...) Then, tall and thick, steady and strong, high as the mast of a noble ship, rose from the dead cntre of his skull a straight spout of black blood darkly and magically smoking like the smoke from a royal hostel when a king is coming to be cared for at the close of a winter day".

Le passage cité montre que la métamorphose de Cù Chulainn est décrite à l'aide de termes renvoyant au bestiaire: "crane", "lion", "bears", "snout" et "bristle" (qui évoquent le sanglier), "watch-dog"; elle s'opère également dans le "mouvement", l'/inversion/ ("dessus-dessous", "dedans-dehors") et de la /verticalité/: "rose", "above", "mast".

Tout ceci s'oppose catégoriquement à l' /être/ du jeune guerrier, dont le principal souci est de se faire voir sous un aspect plus favorable, montrant combien l'état de fureur est incompatible avec l'aspect /lumineux/ et /beau/ qui le caractérisent d'habitude.<sup>120</sup>

Dans ce second exemple, nous voyons que le centre se déplace de l'"animalité" vers ce qui distingue le plus l'homme: l'armement, le travail des bijoux, des tissus; les cheveux ont perdu cet aspect "végétal" ("thornbush") et on décrit avec minutie l'ordre des tresses et leur harmonie réciproque. L'/igné/ s'oppose au /lumineux/ comme le /paraître/ à l'/être/, sauf que l'un et l'autre aspect font tout de même partie intégrante du guerrier. Le chien aussi assume certains traits se rapportant au /lumineux/, élément purement

---

<sup>120</sup> Les deux passages sont extraits de *The Tàin*, trad. de Th. Kinsella, Dublin, Dolmen Press, (1969), pp155-57:

"Cù Chulainn came out the next morning to view the armies and display his noble fine figure to the matrons and virgins and young girls and poets and bards. He came out to display himself by day because he felt the unearthly shape he had shown them the night before had not done him justice. And certainly the youth Cùchulainn mac Sualdaim was handsome as ha came to show his form to the armies. You would think he had three distinctive heads of hair - brown at the base, blood-red in the middle, and a crown of golden yellow. This hair was settled strikingly into three coils on the cleft at the back of his head. Each long loose-flowing strnad hung down in shining splendour over his shoulders, deep-gold and beautiful and fine as a thread of gold. A hundred neat red-gold curls shone darkly on his neck, and his head was covered with a hundred crimson threads matted with gems. he had four dimples in each cheek - yellow, green, crimson and blue - and seven bright pupils, eye-jewels, in each kingly eye. Each foot had seven toes, and each hand seven fingers, the nails with the grip of a hawk or a gryphon's clench. He wore his entire raiment that day. This is what he wore: a fitted purple mantle, fringed and fine, folded five times and held at his white clear breast by a brooch of light-gold and silver decorated with gold inlays - a shining source of light too bright in its blinding brilliance for men to look at. A fretted silk tunic covered him down to the top of his warrior's apron of dark-red royal silk. He carried a dark deep-red crimson shield - five disks within a light-gold rim - and a gold-hilted sword in a high clasp on his belt, its ivory guard decorated with gold. Near him in the chariot he had a tall grey-bladed javelin with a hard, hungry point, rivetted with bright-gold".

"visuel" donnant une certaine valeur à l'animal, un statut plutôt noble<sup>121</sup>. Ce contraste pourrait être résumé de la façon suivante:

**/manifestation/**

chien: "angry"

"huge"

guerrier: "rìasthartae"

**/immanence/**

"gentle" (axe du /comportement)

"no bigger" (axe de la /taille/)

"fine figure"

et, sur l'axe global de l'/inversion/ dans la forme corporelle:

/étiré/: "stretched"

/non-étiré/ "fine"

/inversé/ "shapeless"

/non-inversé/ "handsome", "noble"

/raide/ "cropped", "spiked"

/souple/: "coils", "locks", "loose-

"spiked", "bristle"

flowing", "curls" (chevelure)

/informe/ "sucked one eye"

/formé/: "bright pupils", "eye jewel"

"other eye fell out along"

"kingly eye"

/igné/: production de chaleur;

/lumineux/ production de lumière;

/domaine du /tactile/

domaine du /visuel/

"malignant mist & spurts of fire"

"shining splendour"

"torches of the Badb"

"gems", "brightpupils", "eye-jewel"

"flickered red vaporous clouds"

"shining source of light"

"black blood", "darkly"

"crimson threads matted with gold"

"smoking"

"blinding brilliance"

/pouvoir-faire/

/être du faire/

PERFORMANCE

RECONNAISSANCE

Le /lumineux/ intervient pour contredire l'/igné/ dont la fonction est strictement limitée au champ de bataille, et il se pose, dans le récit, comme l'unique forme véritable du guerrier, le reste n'étant que lié

---

<sup>121</sup> "And the whelp I asked of you is Fail-Inis, the whelp belonging to the king of Ioruaidh, the Cold Country. And all the wild beasts of the world would fall down at the sight of her, and she is more beautiful than the sun in his fiery wheels", in : The Sons of Tuireann, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit. p.49

à sa fonction sociale. Mais ces deux pôles demeurent antithétiques dans la mesure où l'/immanence/ tend à montrer l'aspect "rassurant", "protecteur" du guerrier, tandis que le pôle de la /manifestation/ est nettement dirigé vers la "destruction" de l'ennemi. Pour le chien, la distorsion est moins nette, car il ne subit pas de telles métamorphoses, et le changement de taille ne se place pas sur le même rapport de force. Seulement, le guerrier montre mieux comment la double fonction du chien s'articule dans un motif unique.

La lumière, sous ses deux aspects de l'/igné/ et du /lumineux/, est étroitement associée à la fonction guerrière car son rôle est d'éblouir et de déruire, jouant ainsi à la fois sur l'esprit ( le /lumineux/) et le corps (l'/igné/). Mais ces éléments se retrouvent dans une isotopie du /solaire/ que l'on décèle à la "raideur" des cheveux, à l'émission de chaleur et de lumière et par la référence aux couleurs chaudes, rayons démultipliés par l'association à des nombres (5, 7, 100) qui tendent à décrire le /multiple/.

Quant au chien, sous son aspect /lumineux/ il est associé lui aussi au "solaire", dans la mesure où il est hiérarchiquement supérieur aux autres animaux, comme le montre la note 121. Des termes comme "fall down", "sun in his fiery wheels" montrent la fascination exercée par le /beau/ qui a une valeur de /reconnaissance/ sociale. Au /lumineux/ s'ajoute une référence à l'/igné/ ("fiery wheels") par opposition au "cold country" dont le chien est originaire. En fait, "Ioruaidh" est identique au mot "Iruadh", dont les trois hommes et le mystérieux chien dans The Hound sont issus. Par opposition au sème /igné/, le /lumineux/ est source d'énergie bénéfique: il éclaire comme le soleil, servant de point de repère dans le corps social. Ce rôle est mis en valeur par le



chien qui distribue des largesses sous forme d'or qu'il fait apparaître de sa gueule (en une sorte de métonymie), tandis qu'il en fait aussi jaillir des flammes:

" and the three young men went to the place where the hound had his bed a little way off from the path, and the hound threw out of his mouth before them the three times fifty ounces of gold and three times fifty of silver, and they gave them to the men of poetry, and they went away".<sup>122</sup>

On voit que ce n'est plus le chien qui a le /brillant/ pour attribut, mais il le distribue à ses alliés, car son rôle est de répandre ses bienfaits sur un groupe donné.<sup>123</sup>

On voit donc se dessiner une dichotomie entre deux pôles de la fonction du chien (et du guerrier), l'un, tourné vers la guerre, la "destruction" des ennemis, correspondant à un pôle de /mort/, tandis que le second se situe aux antipodes du premier, tout de "protection" et de "dons bénéfiques", pôle essentiellement de /vie/:

POLE /MORT/

POLE /VIE/

le chien= guerrier, utilisant l'/igné/ pour détruire l'opposant

le chien= protecteur, mettant en valeur le sème /lumineux/

le chien= destructeur, éloigne lui

le chien= nourricier, qui ramène à

de lui l'ennemi (centrifuge), qui /dedans/

ses alliés (force centripète) au

se situe au /dehors/, hors des ...)

à l'intérieur des frontières (maison

---

<sup>122</sup> The hound, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.166

<sup>123</sup> "As to the hound ... as long as there are deer in Ireland he will get provision for the Fianna every second night", *ibid.*, p.165

"To the people that were nearest to the hound when he came into the house, it would seem like as if a vat of mead was being strained, and to others there would come the sweet smell of an apple garden", *ibid.*, p.167

limites du territoire                      dans tout espace /circonscrit/.  
(espace /non-circonscrit/)

La frontière entre les deux aspects se résume à une limite spatiale prédéterminée (maison, province, royaume, etc...) qui sépare deux ennemis humains, ou le monde humain et l'Autre Monde. L'ambivalence du chien réside en ce qu'il se tient précisément sur cette frontière.

## 2/ L'isolement du chien, à la frontière de deux univers.

Le tableau qui précède met en valeur la double fonction du chien dans les récits irlandais: il est à la fois bénéfique pour le groupe auquel il apporte sa "protection", et "destructeur" envers les ennemis de ce groupe. Nous avons également remarqué que la /compétence/ du chien ne fait l'objet d'aucun éclaircissement dans les textes: en aucun cas l'origine du /pouvoir-faire/ et du /savoir-faire/ n'est révélée, et on n'observe seulement que leurs effets dans le déroulement narratif.

Concrètement, le chien "protège" et "surveille" un espace donné, défini comme appartenant à un groupe social de taille plus ou moins importante:

- maison et terres attenantes (ex: les biens du forgeron Culand);
- une région bien déterminée (ex: la plaine de Muirthemni);
- une province (ex: Cù Chulaind défendant l'Ulster contre le Connacht).

Le chien protège l'univers découlant de l'isotopie du /dedans/ contre toute agression. Dès lors, il ne peut que s'opposer à tout ce qui constitue le /dehors/, quoiqu'il adopte une "attitude" similairement agressive de celle des ennemis. Seul trait capable de

réunir les deux aspects opposés du chien, la "frontière", visible dans le double rôle narratif du chien, et la singularité de l'animal par rapport à ces deux univers. En effet, le chien participe de ces deux mondes, rendant son isolement plus tangible.

#### 2-a/ L'isolement, l'individualité.

Le chien n'est pas toujours seul au sens exact du terme, mais son appartenance au monde surnaturel (quant à sa /compétence/) le différencie des habitants du /dedans/ qu'il est chargé de "protéger". C'est ainsi que le grand chien d'Iruath, /adjuvant/ de Finn dans le récit The Hound, est accompagné de trois êtres du Sid, qui se tiennent dans un isolement rigoureux:

- " And it is the way the young men from Iruath used to be, in a place by themselves apart from the Fianna, and their hound in the middle between them; and at the fall of night there used a wall of fire to be around them, the way no one could look at them".<sup>124</sup>

Le mur de feu entourant les trois hommes et le chien a la même fonction que le tertre qui recouvre les résidences du Sid, ou l'océan qui isole les îles merveilleuses. Seulement, il nous faut nous souvenir que l'élément /igné/ a un rapport étroit avec le sème /destructeur/, donc avec la configuration de la "guerre". Cela nous indique assez le lien qu'entretiennent chien et univers guerrier. Comme les autres types de "frontières" il représente un /devoir-ne-pas-savoir/, interdit imposé aux Fianna. Le mur caractérise aussi sûrement la présence d'êtres surnaturels que le /brillant/ est un signe visuel de la puissance du chien "protecteur".

De même, Bran et Sceolan, chiens de Finn, se détachent du reste de la meute parce qu'ils sont dotés d'une intelligence humaine, héritée de leur mère Tuirenn, un moment métamorphosée en chienne:

---

<sup>124</sup> in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.169

- "The fawn stopped and lay down on the smooth grass, and Bran and Sceolan came up with it, and they did not harm it at all, but went playing about it, licking its neck and its face".<sup>125</sup>

Les deux chiens ont les premiers décelé que la biche était le résultat d'une métamorphose. De même, nous avons vu que Bran est la seule à avoir trouvé une bûche magique pouvant consumer des porcs druidiques.<sup>126</sup>

La singularité du chien surnaturel et son isolement se retrouvent chez un guerrier comme Cù Chulainn. En effet, il est le seul guerrier sujet aux "rìasthartae", convulsions provoquées par un état de grande fureur; d'autre part, il est le seul à ne pas souffrir des douleurs imposées aux Ulates par la malédiction de Macha, leur imposant un état de grande faiblesse en temps de grand danger pour eux.<sup>127</sup>

De par sa naissance surnaturelle (il est fils de Deichtine et du dieu Lug), et parce qu'il ne réside pas en Ulster mais dans Mag Muirthemni, il échappe à la malédiction. Cù Chulainn est un guerrier hors-normes, ce que décrit d'ailleurs le récit de la *Tàin Bò Cuailnge*. Le jeune guerrier parvient à imposer aux armées de Medb un pacte selon lequel chaque jour un guerrier lui sera envoyé pour combattre contre lui. Or, le combat singulier se déroule toujours selon des règles précises, qui veulent que seuls des combattants de force et de rang équivalent puissent s'affronter. Celà

---

<sup>125</sup> *Oisín's Mother*, in *ibid.*, pp. 149-50.

<sup>126</sup> "Then Bran, that had great sense and knowledge, went away, and she came back bringing three logs along with her, but no one knows what wood it was they came from. And when the logs were put on the fire they lit up like a candle, and it was with them the pigs were burnt", *The Pigs Of Angus*, in *ibid.*, p.241.

<sup>127</sup> "As she gave birth she screamed out that all who heard that scream would suffer from the same pangs for five days and four nights in their times of greatest difficulty (...) For nine generations any Ulsterman in those pangs had no more strength than a woman on the bed of labour. Only three classes of people were free from the pangs of Ulster: the young boys of Ulster, the women and Cù Chulainn", in *The Tàin*, opus cit., p.8

permet de distinguer leur personne, leur armement les plus heuts faits de leur carrière. On le voit, cette "individualité" n'est pas un trait négatif, mais une marque de "distinction".<sup>128</sup>

Cet isolement fait référence au trait /individuel/ comme s'opposant au /collectif/, élément de "valorisation", de /reconnaissance/ pour le guerrier comme pour le chien. C'est dans ce sens "glorifiant" qu'il faut rapprocher ce trait inhérent au chien et au guerrier de la remarque de Cù Chulaind le jour où il prend les armes pour la première fois, qui n'est pas sans rappeler le choix d'Achille:

- "A good day, then," said Cathub (the druid), "-for he who takes arm today will be great and famous - and short-lived". "Wonderful news that", answered Cù Chulaind, "for if I am famous, I will be happy to live just one day".<sup>129</sup>

Ce désir de "singularité", couplé à la "reconnaissance" sociale, se retrouve dans la prédilection des hauts personnages pour la généalogie. Comme l'expliquent Fr. Le Roux et Ch. J. Guyonvarc'h, "tout se passe comme si le grand ennemi de la société celtique avait été l'oubli. La condition première de l'existence étant de ne pas être anonyme, tout était prévu pour empêcher la seule mort véritable qu'était l'oubli du nom. Le premier rôle du druide, ou plutôt de l'historien spécialisé (sencha), était de maintenir et de perfectionner les preuves de la légitimité de la souveraineté. Il est ainsi plus d'une famille princière irlandaise ou galloise dont la généalogie couvre un demi-millénaire".<sup>130</sup>

Là encore, le /singulier/ se décline en deux aspects apparemment opposés, celui de l'/isolement/ et celui de la /distinction/, dichotomie qui fonctionne aussi bien dans le groupe du /dedans/ que vis-à-vis des ennemis, du /dehors/.

---

<sup>128</sup> Dans le récit Tàin Bò Cuailnge, les morts infligées au cours d'une grande bataille ne sont mentionnées qu'à titre "comptable", afin de démontrer le grand nombre de pertes; en revanche, un combat singulier peut occuper plusieurs pages, voire un chapitre entier comme celui qui oppose Cù Chulainn et son frère d'armes Ferdia.

<sup>129</sup> *The Boyhood Deeds of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.140

<sup>130</sup> *Les Druides*, opus cit., p.88

## 2-b/ Le chien et la frontière.

### 2-b-1/ Nature de la frontière: la "délimitation".

La frontière territoriale que le chien a pour fonction de surveiller doit être matérialisée par quelque signe visible, compréhensible par les gens du /dedans/ comme ceux du /dehors/. Pour les premiers, il s'agit de la limite du monde /connu/ et familier puisque, chez les Celtes, fait partie du territoire tout ce qui porte un nom, dont la toponymie retient l'origine, démarche identique à celle du généalogiste et du poète chantant les hauts-faits d'un héros. La "délimitation" par le seul moyen écrit utilisé par les Irlandais d'avant la christianisation, l'ogam, se faisait sur l'emplacement de stèles funéraires<sup>131</sup>; sinon, ce type d'écriture servait à des opérations magiques telles que l'ex-voto, l'imprécation et la malédiction.

Cependant Cù Chulainn, en dépit du fait qu'il n'est pas druide et donc n'est pas censé manier l'ogam facilement, se sert de telles inscriptions à l'attention de l'armée de Medb en marche sur l'Ulster, afin de leur en interdire l'entrée, sous forme de défi guerrier. L'ogam, écriture sacrée, a valeur performative auquel nul ne peut se soustraire:

- "We are waiting because of this spancel-hoop... There is an ogam message on the peg. It says: "Come no further, unless you have a man who can make a hoop like this with one hand out of one piece. I exclude my friend Fergus". "It is clear Cù Chulainn did this", said Fergus (...)"<sup>132</sup>

---

<sup>131</sup> -"Cries of grief were raised and his grave and marker were made", *The Death of Aife's Only Son*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.152;

- "L'ogam qui est grvé sur la pierre, les héros blessés à mort tombèrent tout autour de lui. Si Fian le combattant est vivant, le souvenir de l'ogam vivra longtemps", in: *Les Druides*, opus cit., p.195

<sup>132</sup> *The Tàin*, ed. by Th. Kinsella, opus cit., pp.70-71. LA suite du passage confirme cette impression:

"Fergus gave it into the druids' hands and chanted:

Le passage met l'accent sur l'opposition entre deux PN antagonistes, dont l'un a pour sujet opérateur Cù Chulainn, et l'autre l'armée de Medb. Plus encore, le texte revient sur un conflit de /compétence/ du sujet ("l'armée de Medb") entre un "vouloir-franchir" la frontière et le "devoir-ne-pas-franchir", le tout motivé par le /ne-pas-pouvoir-faire/ des guerriers du Connacht: en effet, il leur est impossible d'accomplir une /performance/ identique à celle de Cù Chulainn.

Celui-ci précise un élément dans son message: que Fergus, qui demeure son père de lait et son ami malgré son départ d'Ulster, n'est pas concerné par l'interdit. En d'autres termes, il lui est permis de franchir le seuil de la province sans encombre. La frontière est

"This hoop: what does it mean to us?

What is the riddle of the hoop?

How many men put it here?

A small number? A multitude?

Will it bring the host to harm

If they pass it on their way?

Druids, discover if you can

The reasons it was left here."

The druids answered:

"It was a great champion made it

And left it as a trap for men,

an angry barrier against kings,

one man, single-handed.

The royal host must come no further,

according to the rule of war,

unless you have a man among you,

who can do what he has done.

This is the reason, and no other,

why the spancel-hoop was left".

Then Fergus told them:

"If you ignore this challenge and pass by, the fury of the man who carved that ogam will reach you even if you are under protection, or locked in your home. Unless someone can watch this hoop of challenge he will kill one of you before morning".

donc un barrage en même temps qu'un seuil d'entrée pour qui est reçu par son "gardien", chien ou guerrier, et il est le seul à pouvoir lui donner un sens plutôt que son contraire.

Selon le cas, elle se positionne différemment sur l'axe du /mouvement/ et sur celui de la /position/ spatiale:

axe du /mouvement/=	/immobile/ vs /mobile/
	"waiting" vs "pass", "way"
	"no further" vs "come"
	"trap" vs "pass by"
	"angry barrier" vs "ignore challenge"

axe de la /position/=	/fermé/ vs /ouvert/
-----------------------	---------------------

Ce schéma nous montre à quel point le chien tient un rôle de pivot, puisque c'est lui qui attribue une fonction à la frontière, selon la nature de ceux qui veulent entrer: sa fonction est discriminatoire, car il est chargé de "trier".

### 2-b-2/ fonction discriminatoire du chien à la frontière.

Si l'on devait représenter la frontière par une porte, le chien en serait sans nul doute la clef. Son attitude, soit amicale soit hostile, dépend avant tout de sa faculté de discernement: il lui faut reconnaître l'ami de l'ennemi, et il dispose pour celà de plusieurs atouts: des ressources sensorielles étendues, et un code du "parcours" spatial très précis.

\* les ressources sensorielles.



"Cù Chulainn got into the chariot and tried for a long time to reckon up the army from their tracks.

"Even you don't find it easy", Laeg said.

"Still it is easier for me than you", Cù Chulainn said, "with my three talents of sight and intellect and reckoning. I have made up a count now", he said. "There are eighteen troops of three thousand here, as I count them, but the eighteenth troop of three thousand has been divided out among the whole army. That is what is mixing up the count, the three thousand Galeòin".<sup>133</sup>

Le guerrier est ici nanti d'une compétence se composant d'un /pouvoir/ et d'un /savoir-faire/ qui servent à accomplir son PN /reconnaissance/. Il faut noter à quel point ce "savoir" du guerrier est orienté vers la /performance/; il n'en fait qu'un usage concret, en devenant une sorte de sixième sens qui lui est propre. C'est dans ce sens concret qu'il nous faut comprendre le mot "intellect", un "don" surnaturel particulièrement utile, puisqu'il lui sert à faire la différence entre les régiments de l'armée de Medb. Ce "savoir" concret est à rapprocher de celui que met en oeuvre Bran lorsqu'elle revient avec les bûches magiques (voir plus haut), puisqu'il ne s'agit pas d'autre chose que de la mise en oeuvre d'un PN /consumer/, dont le chien est l'adjuvant.

Le chien-protecteur des biens et des gens utilise ses cinq sens, ainsi que les éléments naturels, pour mener à bien sa performance. Ainsi avons-nous relevé:

- le sixième sens englobant l'ensemble des moyens sensoriels: "I feel the presence of the armies tonight", Cù Chulainn said to his father"<sup>134</sup>; ce verbe "feel" peut aussi s'interpréter en représentant de l'ouïe, que l'on sait aigüe chez les chiens, ou chez un guerrier éponyme, Cù Chulainn;

---

<sup>133</sup> *The Tàin*, opus cit., p.72

<sup>134</sup> *The Tàin*, opus cit., p.68

- le toucher: "and (the hound) would go three times around Finn, and three times he would put his tongue upon him" (The Hound, p.167);
- le goût: "to the people that were nearest to the hound when he came into the house it would seem as if a vat of mead was being strained" (ibid, p.167);
- l'odorat: "to others there would come the sweet smell of an apple-garden"" (p.167);
- la vue: "it is a pity you not to keep a better watch over the plain"<sup>135</sup>;

\* l'utilisation des éléments.

Cet usage intensif des sens est justifié par le rôle du chien: il incarne l'éveil, la vigilance, le /conscient/. Mais un autre aspect de son /pouvoir-faire/ est l'utilisation qu'il fait des éléments naturels:

- l'eau: "And any drink anyone of the three (men of Iruath) would ask for, th dog would put it out of his mouth into the vessel"<sup>136</sup>;  
" It would seem as if a vat of mead was being strained";
- le feu: "the dog came and breathed on them, and they turned to ashes on the moment" (ibid, p.169);
- l'air: "the dog sent a blast of wind" (ibid., p.169);  
"There rose a dark Druid mist that blew away the shields from their shoulders" (p.169).

Le chien ne commande pas aux éléments, mais il en utilise les ressources dans le cadre de sa double fonction de protection et de destruction; en celà il se différencie du druide, dont l'insigne de l'obéissance des éléments à son pouvoir est la baguette de coudrier,

---

<sup>135</sup> The Sons of Tuireann, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.44

<sup>136</sup> The Hound, in ibid, p.169

matérialisant ainsi un /pouvoir-faire/ abstrait et magique. En aucun cas le chien n'est accompagné d'un objet équivalent, mais le chien utilise les éléments, dont la force agissante semble se concentrer en lui (il es fait émaner de son corps). Par les éléments le chien reconnaît les amis des ennemis, car ces éléments, comme les astres, sont le support des serments des Celtes; ils en garantissent le respect, et ainsi la parole devient loi, sur laquelle on ne peut revenir.<sup>137</sup>

L'association du chien aux éléments a peut-être une valeur identique, dans la mesure où l'animal (ou le guerrier) garantit la protection de la frontière, et la destruction de ceux qui passent outre: la fonction équivaut à un serment, car il est rare qu'un guerrier se retourne contre son camp. Enfin, les éléments sont un élément de "punition" des ennemis, ou de ceux qui ont failli à leur parole et ont franchi une frontière (comme les trois fils du roi d'Ulster, venus espionner les trois hommes d'Iruath, malgré la promesse de ne pas le faire).

\* la position dans l'espace.

Le rôle gardien du chien est au coeur d'une problématique spatiale: nous avons vu que l'animal se situe, figurativement, à la frontière, et qu'il est le pivot d'un axe "vie"/"mort" auquel sa double fonction protectrice et destructrice le rattache. De plus, le chien dispose de divers éléments l'aidant à mettre en oeuvre cette fonction (moyens sensoriels, éléments naturels, dont le pouvoir "lieur" garantit que

---

<sup>137</sup> "LA formule habituelle du serment irlandais est "je jure par les dieux que jurent ma tribu" (tongu do dia toinges mo thuadh)... et les exemples d'emploi en sont innombrables. Mais le seul dieu qui le patronne est le Dagda, dieu de l'amitié et des contrats, d'après le texte de la Courtise d'Etain. Les éléments interviennent comme garants, à qui on demande de châtier éventuellement le parjure", in: *Le dictionnaire des Symboles*, opus cit., p.866. A noter, pour renforcer cette remarque, que le Dagda est aussi le dieu régissant le temps atmosphérique...

l'animal accomplit bien sa fonction). Mais ces rôles offensifs/défensifs se définissent selon la manière dont le chien parcourt l'espace. Ceci est surtout représenté dans le monde guerrier, et la façon dont il faut s'aborder, déterminée par rapport à la position respective de leurs chars.

Cette relation est fondée sur l'axe gauche-droite, qui permet de signifier à la personne en face la nature de ses propres intentions. Cette "circumnambulation" (lit."mouvement autour de") est définie en ces termes par les auteurs de l'ouvrage *Les Druides*:

- " Quand on se déplace il est onc souhaitable de respecter le sens du soleil, de gauche à droite dans la moitié cachée du monde et de droite à gauche dans la moitié claire, ce qui rejoint les nottions romaines de dexter/sinister. Le cocher de la reine Medb fait faire au char un tour à droite quand il veut conjurer les mauvais présages qui s'accumulent. C'est le deisil (des= "droit"), et la coutume se serait conservée en Irlande, pendant très longtemps, de faire une ou trois fois le tour du cimetière, lors d'une inhumation, dans le sens du soleil".<sup>138</sup>

Ce passage montre que les deux directions ont une valeur strictement opposée; (du point de vue de l'observateur) le côté droit est associé au /bénéfique/, tandis que le côté gauche se voit attribuer une valeur /maléfique/. Il est alors facile, par simple équation, d'associer le côté droit au /dedans/, et le gauche au /maléfique/. D'ailleurs, c'est bien parce que Cù Chulainn, ivre de fureur inassouvie, a momentanément "oublié" cette règle qu'il se dirige, de manière hostile, vers les siens à Emain Macha:

- " When Cùchulaind arrived at Emuin, the watchman said "A man in a charoit is approaching, and he will shed the blood of every person here"(...) Cù Chulaind turned the left side of his chariot towards Emuin, and that was a geiss to the fort; he said "I swear by

---

<sup>138</sup> opus cit., p.301

the god the Ulaid swear by, unless a man is found to fight me, I will shed the blood of everyone in the fort".<sup>139</sup>

L'univers /connu/ ainsi structuré fait apparaître des équivalences de ce style:

droit	gauche
/bénéfique/	/maléfique/
/pacifique/	/agressif/
/amical/	/hostile/

fonction "protectrice" vs "fonction destructrice".

Le mouvement vers la gauche coïncide avec la guerre, l'hostilité et la mort. De même, ce côté gauche est assimilé à la partie /sombre/ de l'univers, domaine de la mort et du Sid. Selon un tel critère, le chien protégerait contre l'ennemi, et contre les être surnaturels, a priori hostiles au genre humain...

Outre la position spatiale du chien, le "parcours" du territoire (considéré comme "surface") délimite la shère d'action du chien, et par conséquent la frontière séparant le /dedans/ du /dehors/.

\* le parcours concentrique du chien dans l'espace.

Le chien "patrouille" aux confins du monde qui lui est confié. Animal ou guerrier, ses différents parcours évoquent l'image du "cercle". Ainsi:

- " and at the fall of night there used to be a wall of fire to be around them" (The Hound, p.169);

- "...apart from the Fianna, and their hound in the middle between them".

---

<sup>139</sup> *The Boyhood Deeds of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.146

Le chien, dans ces extraits, se situe au centre de l'univers dont il a la garde, assumant sa fonction de pivot dans l'univers connu. Il peut ainsi prendre une grande importance, au point d'usurper au personnage du "roi" certains de ses attributs.<sup>140</sup> Mais il ne faut pas en déduire qu'ils ont des fonctions identiques. Dans le récit The Hound, le chien punit les coupables d'un parjure, sur l'injonction des trois hommes d'Iruath. Or, le chien a toujours eu pour fonction de punir ceux qui transgressent, qu'il s'agisse d'une invasion spatiale ou d'un serment. De plus, le chien n'incarne pas le principe "régulateur", générateur de paix, donc d'abondance, mais il fait appliquer les règles imposées par un bon souverain. Ainsi il peut protéger et guérir:

- "It is our wish, Finn, to send the hound that is with us to go around you three times in every day, and however many may be trying to hurt or rob you, they will not have the power to do it after that".<sup>141</sup>

C'est le triple trajet circulaire qui protège Finn. Cela permet de créer un espace /clos/, centré sur une personne royale (bien que Finn ne soit pas roi, il en assume certains traits, comme l'autorité, le pouvoir de décision sur les Fianna). Le "cercle" est, dans un autre contexte, également synonyme de "protection":

- " (the Fianna) heard a great outcry among the hounds, that wens gone into some narrow place. And when they followed them there, they saw the five hounds, and in the middle of the ring was a young boy with high looks".<sup>142</sup>

Pour résumer, le chien a pour principale fonction la reconnaissance des ennemis et le parcours de l'espace qu'il est chargé de protéger. Il constitue un seuil entre le monde du /dedans/ et celui du /dehors/.

---

<sup>140</sup> "Well, noble and brave one and just one, take notice of the treachery that is done to you by Finn" , in: The Hound, ibid, p.169

<sup>141</sup> The Hound, in: ibid, p.167

<sup>142</sup> Oisín's Mother, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.151

C'est ainsi que l'on peut superposer ces figures spatiales du "cercle" (/clos/+ /limité/) à la fonction "protectrice " de l'animal. L'espace est à la fois une surface que l'on parcourt, dont on identifie les composants, les points d'incidence avec l'Autre Monde. Mais il est aussi une circonférence, au pourtour de laquelle se tient le chien, qu'il garde et protège, mettant alors en avant la notion de "frontière".

**CHAPITRE CINQ:**  
**LES ANIMAUX SURNATURELS /SAUVAGES/  
ET LEUR LIEN AVEC LE MONDE /CHTHONIEN/**

REMARQUE PREALABLE.

1/ nature de l'Autre Monde

Le mot irlandais désignant l'Autre Monde est "Sìd", ce qui, étymologiquement, signifie "paix". Ce monde, où règne l'éternité des dieux, est le "lieu" où les héros les plus prestigieux se rendent, de même qu'il s'agit aussi du séjour des défunts. Le contact entre le monde humain et le Sid sont donc nécessaires, et certains types de lieux servent de passerelle, ce que nous aborderons dans la dernière partie de cette étude.

Pour le moment, nous nous limiterons à constater que deux voies semblent être privilégiées: la navigation, le franchissement de l'eau, car le Sid est parfois représenté par une "île" ou, plus rarement, par un palais sous les flots, et la descente dans un monde souterrain, "chthonien", car, selon certains textes, le Sid se situerait également sous terre, et les points de jonction en seraient les "terres" et les "collines".

Seulement, toutes les navigations ne sont pas accomplies en direction du Sid (on voyage aussi vers des destinations concrètes, comme Albu - l'Ecosse - ou un île comme celle de Tory au large du Donegal), et ce qui caractérise l'Autre Monde, c'est la sortie des pivots de notre perception que sont le temps et l'espace; le Sid demeure une "terra incognita", parfois atteinte au prix d'une grande errance.

Il est important de souligner que jamais les Celtes n'ont fait des cieux la résidence divine, et il n'existe pas de clivage entre dieux



"ouraniens" et dieux "chthoniens". Même les dieux et les "démons" (ce qui est un peu simplificateur) conservent entre eux des liens avant tout "familiaux":

"Ainsi le dieu Lug "possède toutes les capacités et assume ou transcende toutes les fonctions de tous les autres dieux. Son épouse est Eithne, personnification allégorique de la souveraineté, et sa mère adoptive est Tailtiu, qui est la "terre" d'Irlande. Mais sa mère Eri(u), autre nom de l'Irlande, est de la race des Fomòire et son grand-père Balor est tué par lui d'une pierre de fronde à la fin de la bataille de Mag Tured. Lug a donc la double appartenance et le double pouvoir sur le monde céleste et infernal".<sup>1</sup>

Les résidences divines sont donc liées à l'isotopie du /bas/, et malgré les grandes apparences de morcellement de l'espace divin, il n'y a qu'un seul Sid. Nous le verrons, la difficulté réside en ce qu'il faut rendre accessible à un entendement humain un concept comme celui de l'éternité (a-temporalité, non-espace), tout en laissant entendre que cet Autre Monde est toujours en rapport étroit avec celui des hommes.

Le Sid est partout mêlé à la vie des hommes, et il intervient en toutes circonstances, comme le montrent les récits. Certains animaux ont pour rôle de mettre en relation les représentants des deux univers, en attirant et en guidant les hommes vers le Sid, ou en les affrontant. Ces animaux se divisent en plusieurs groupes: ce sont des animaux /sauvages/, et nous distinguerons les animaux qui accomplissent ce "trajet" sur un espace /terrestre/ connu du guerrier, correspondant à la "forêt" et à la "plaine", de ceux, comme

---

<sup>1</sup> Le Roux Fr. & Guyonvarc'h, Ch.J., *La société celtique*, Rennes, Ouest-France (1990), pp.108-109.

l'oiseau, qui sortent en quelque sorte de l'espace humain pour accomplir ce "trajet".

Le groupe d'animaux que nous allons maintenant étudier effectuent un parcours /terrestre/, et il sont au nombre de trois: le "sanglier", le "cerf", et le "lièvre".

Ils parcourent l'espace linéairement avant de disparaître vers le /bas/ (souterrain, terte, flots), contrairement au chien, qui délimite et parcourt un espace /connu/ et /circulaire/.

## 2/ Justification du corpus d'animaux.

En général, le point commun entre tous les animaux qui font l'objet de notre analyse est qu'ils mettent en relation le monde humain et le Sid. Celà peut se faire de différentes façons, notamment par un parcours de "guidage" vers l'Autre Monde, qui trouve sa justification dans une /métamorphose/ préalable d'un être surnaturel anthropomorphe en animal "sauvage".

Le sanglier, le cerf et le lièvre font l'objet d'une poursuite parce que, narrativement, ils sont l'objet O d'un PN/chasse/, et s'introduisent dans le Sid, où le "poursuivant" est en fait attendu. Le cas du lièvre est un peu plus complexe. Il faut d'abord noter que sa présence dans les récits mythologiques est inexistante, sauf en tant que vil gibier.<sup>2</sup> Il y a donc un écart chronologique de mention entre les deux groupes d'animaux. Le lièvre apparaît, au détriment du sanglier et du cerf, dans bon nombres de contes populaires, et parfois emprunte certaines caractéristiques des récits décrivant des cerfs. Ainsi le lièvre est objet de chasse parce qu'il se livre à des méfaits sur les vaches en leur soutirant le lait par magie ou en le

---

<sup>2</sup> "They hunted seven deers to Ràith Crùachan and seven foxes and seven hares and seven wild boars", *The Cattle-Raid of Froech*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.116

tétant. Ce lièvre est invariablement le /paraître/ d'une vieille femme malveillante, qui se fait prendre en chasse, blesser, et que l'on retrouve alors sous sa véritable apparence, mais blessée au même endroit que le lièvre magique. Le PN /vol/ n'existe pas en relation avec le motif du cerf, et ce n'est pas sans conséquence lorsqu'on examine les deux animaux. La divergence entre cerf et lièvre tient à plusieurs faits:

- historiquement, la chasse au cerf est devenue l'occupation des aristocrates, à l'exclusion des autres. Or, les récits populaires sont transmis dans un milieu paysan, loin des préoccupations des nobles; en revanche, ces fermiers se livraient au braconnage, dont le lièvre est la première victime. Ce dernier ne fait pas l'objet exclusif d'un PN /chasse/, mais cette performance a lieu afin de détourner le lièvre maléfique de ses larcins, ce qui change la perspective du récit;

- le récit lui-même a subi quelques transformations dûes à un changement de point de vue: il est possible que le lien entre "vieille femme" et "animal" est fort ancien, mais qu'il s'est opéré un glissement vers le "maléfique" sous l'influence du christianisme, qui a, dans bien des cas, "satanisé" des croyances anciennes. La vieille femme est devenue ainsi une "sorcière", terme qui est complètement absent du lexique irlandais (le mot "cailleach" désigne la vieille femme, à l'origine une nonne, quant au terme "beandraoi", il signifie "magicienne", ou littéralement "femme-druide"; c'est dire si le druide a baissé de réputation depuis St Patrick; quant à "bean feasa", il signifie en anglais "wise woman" sans qu'il s'y ajoute une connotation diabolique);

- il a pu se produire des glissements sémantiques entre le "lièvre" et le "cerf". En effet, la tradition orale rapporte que le lièvre était

désigné dans les campagnes sous l'expression de "petit cerf" ("garr-fhia", ce qui a donné "giorra"), et peut-être cette proximité sémantique contribue-t-elle à l'assimilation des deux animaux dans un certain nombre de PN. Le lièvre peut, à l'instar de la biche, "attirer" le chasseur vers un lieu surnaturel, mais celà est plus rare. Il est possible que la proximité sémantique entre hase et biche soit un embryon d'explication, lorsque les locuteurs s'expriment en anglais (le mot est le même, "doe"), tandis que la confusion n'existe pas en gaélique (biche= "eilit", hase= "giorra bainneann").

Le lexique dispose de plusieurs termes désignant le "cerf", la "biche" et le "faon". En irlandais, ce sont, respectivement, "fia" (dont l'homonyme féminin est traduit en anglais par "wilderness"), "eilit" et "oisìn". En préfixe, "fia" signifie "sauvage", tandis que le cerf "roux" d'Irlande se dit "rua phoc" ("poc" désignant le mâle, anglais "buck"). Quant à "oisìn", il est aussi le prénom du fils de Finn Mac Cumhal et de Sadb, femme du Sid métamorphosée en biche. Le terme s'applique à des individus de moins de un an, mais le terme désigne aussi un biche dans certains récits. Soit le conteur n'a pas tenu compte de la différence des termes, ce qui est étonnant, soit le sexe et l'âge de l'animal dans les récit n'a que peu de rapport avec le "contenu" humain de la forme animale. Un seul critère semble constant, c'est que biche et faon sont tous les deux "jeunes", qu'elle que soit l'orientation sexuelle (biche ou mâle) de l'animal, sauf dans le cas d'Oisìn:

- "we sent that bare-headed girl in the shape of a foolish fawn" (Donn, son of Midhir).

Seul le sexe de l'individu humain prenant la forme animale déterminerait alors le genre du mot "fawn" dans les version anglaises de récits ("Finn... set the hounds after the fawn, and as

near as they kept to her...)<sup>3</sup> De même, le mot "biche" est peu employé même dans des cas où la différence de sexe est importante. Ainsi dans Oisín's Mother, le texte désigne la mère du mot "deer", alors que "doe" est logiquement attendu. Il n'est pas cependant inintéressant de constater que le terme "eilit" ("biche") désigne en gaélique une femme grande et mince. Peut-être faut-il y voir plus qu'une simple coïncidence dans cette association de l'animal et de la femme.

Dans l'ensemble, les récits irlandais emploient parfois indifféremment le terme désignant l'animal sauvage et l'animal domestique, ce qui complique singulièrement la tâche de classification. Ainsi:

Il existe en gaélique deux mots désignant le "porc" et le "sanglier", respectivement "muc" et "collach" (ou encore "torc allta", lit. "verrat sauvage", ou bien "fiachollach"). Ces mots sont souvent traduits par "boar" ("sanglier") ou par "pig" ("porc"), ce qui nous oblige à tracer une ligne un peu artificielle entre le porc, objet d'un PN /élevage/, et le sanglier, objet d'un PN /chasse/, ce qui constitue notre unique critère de sélection.

Ces quelques points lexicaux ainsi soulevés, nous allons pouvoir poursuivre l'analyse syntaxique puis paradigmatique des trois animaux concernés. D'une façon générale, les animaux "sauvages" ont pour rôle d'attirer le guerrier/chasseur vers l'Autre Monde, en suscitant son désir de poursuite, tout en lui faisant accomplir un trajet dans l'espace qui lui feront perdre ses habituels repères: jamais le PN /chasse/ ne constitue une fin en soi dans la mesure où

---

<sup>3</sup> The Hunt at Slieve Cuilinn, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.242.

le monde surnaturel utilise ce stratagème afin d'entrer en communication avec le "poursuivant". L'animal intervient dans le récit dans la phase de /manipulation/: un destinateur, qui serait un être du Sid, envoie l'animal vers le chasseur afin de l'attirer dans l'Autre Monde (il /fait-vouloir/ le héros); la performance du chasseur n'aboutit pas, à l'inverse du PN sous-entendu (/attirer/) dont il est la conséquence logique.

## I/ LE CERF

### I-A/ FONCTION NARRATIVE DU "CERF".

#### 1/ Le PN /chasse/ vs le PN /poursuite/.

La "chasse" est une configuration très présente dans les récits mettant en scène des animaux sauvages, mais son but change selon le texte. Il arrive parfois que l'animal ne soit pas tué, mais que sa capture soit un élément de la "glorification" du chasseur, rehaussant la valeur de sa performance. C'est ainsi que Cù Chulainn, encore enfant, cherche à se couvrir de gloire devant les guerriers d'Ulster en chassant des proies difficiles; toujours revient dans sa bouche l'expression "would the Ulaid think it better to bring them back dead or alive?"<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup>- "When (Cù Chulaind and Ibor the charioteer) reached Sliab Fùait, they found a herd of deer before them. "What beasts are these that are so nimble?" asks Cù Chulaind. "Deer", replied the charioteer. "Would the Ulaid think it better to bring them back dead or alive?", asked Cù Chulaind. "Alive, for not everyone could do that, but all can bring them back dead. But you are not capable of bringing any back alive", said the charioteer. "Indeed I am", replied Cù Chulaind. "Whip the horses and drive them into the bog". Ibor did that; the horses struck fast in the bog, and Cù Chulaind lept out and seized the nearest, finest deer. He lashed the horses out of the bog, then, and tamed the deer immediatly and bound it between the chariot pole", in: *The Boyhood Deeds of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.145

-L'animal est seulement capturé dans le but de mettre en valeur l'habileté du jeune héros, car sa fonction est "valorisante": ses qualités ("nimble", "fast") servent de repoussoir au /pouvoir-faire/ de Cù Chulaind, toujours associé à la difficulté ainsi qu'à la beauté ("finest deer"). Le cerf a une fonction esthétique importante, même s'il s'agit du trophée qu'il représente (peau, bois, etc...) à l'issue d'un PN /chasse/:

- "The harp bags were of otterskin and were decorated with parthien leather ornamented with gold and silver. The kidskin about the harp was as white as snow and had dark grey eyes in the middle, the covering of linen about the strings were white as swan's down. The harps were of gold and silver and white gold, with the form of snakes and birds and hounds in gold and silver on them; and as the strings moved, these forms would make circuits around the men".<sup>5</sup>

La "chasse" au cerf apparaît cependant assez souvent dans les récits dits du "cycle de Finn" (irl. "Fiannaiocht") plus tardifs (à partir du XII<sup>ème</sup> siècle jusqu'au XVI<sup>ème</sup>), car elle constitue, avec la "guerre", la principale activité des Fianna, troupe de guerriers libres au service d'un roi, et soumis à un chef, Finn Mac Cumhal. Mais il ne faut pas voir de lien étymologique entre Finn (lit. "lumineux") et le mot "Fianna", qui se définit comme suit:

- "The word "fianna" was used in early times for young hunter-warriors. Such groups were a social reality in many early societies, and it was part of a warrior's training to live for a period in the wilderness in order to learn how to hunt and fight. The singular of "fianna" was "fian", a cognate of the Latin "venatio" ("hunting") and of the word which appears in English as "win".<sup>6</sup>

La chasse est donc un contexte naturel de ces récits, mais il faut la considérer comme un préalable à une "mise en présence" des

---

<sup>5</sup> *The Cattle-Raid of Froech*, *ibid.*, p.117.

<sup>6</sup> O'hOgàin, *Dàithì, Myths, Legends & Romances*, opus cit., p.203.

guerriers et du "monde surnaturel". D'ailleurs, les différences entre une partie de chasse "ordinaire"<sup>7</sup> et la poursuite d'un animal du Sid sont importantes, et tiennent en premier lieu au fait que, contrairement à la "chasse" ordinaire, la "chasse" d'un animal surnaturel n'a pas pour but de "tuer" le cerf<sup>8</sup>.

Les deux catégories de récits laissent apparaître plusieurs éléments qui divergent.

D'abord, la chasse "surnaturelle" insiste sur la poursuite seule, tandis que l'autre type nous montre surtout le résultat du PN, c'est-à-dire les animaux morts; dans l'autre groupe de récits, jamais le cerf surnaturel n'est tué, ni même rejoint par ses poursuivants.

Ensuite, la chasse "ordinaire" est "bruyante" ("shouts were heard... so that...") car ceci est un élément du /pouvoir-faire/ des chasseurs, qui affolent ainsi le gibier avant de lancer les chiens sur leur traces. En revanche, c'est l'absence de bruit et de confusion qui caractérisent l'autre série de "chasse": Finn appelle ses chiens, mais nul ne l'entend ("neither hound nor man heard him"). De plus, la poursuite s'effectue avec un nombre restreint de poursuivants,

---

<sup>7</sup>\* chasse ordinaire: "Finn and the Fianna made a great hunting one time on the hill of Torc that is over Loch Lein and Feara Mor(...) And the shouts they gave in the turns of the hunt were heard in the woods all round, so that they started the deer in the wood, and sent the foxes wandering, and the little red beasts climbing rocks, and badgers from their holes, and bird flying, and fawns running their best. Then they let out their angry small haeded hounds and set them hunting. And it is red the hounds of the Fianna were that day, and it is proud they were of their hounds that were torn and wounded before evening:"The Wedding of Ceann Slieve, in *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.226.

voir aussi:The Cave of Ceiscoran, ibid., p.204:

-"And there was lying on the hillside a great heap of deer, and wild pigs, and hares, and badgers, dead and torn".

<sup>8</sup> Donn Son of Midhir, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.205:

\* poursuite d'un cerf surnaturel:" One time the Fianna were at their hunting at the island of Toraig to the North of Ireland, and they roused a fawn that was very wild and beautiful, and it made for the coast, and Finn and six of his men followed after it through the whole country". De même:" Finn was one time out on the green at Almhuin, and he saw what had the appearance of a grey fawn running across the plain. He called and whistled to his hounds then, but neither hound nor man heard him or came to him, but only Bran and Sceolan. He set them after the fawn, and near as they kept to her, he himself kept nearer to them" in:"The Hunt at Slieve Cuilinn, ibid., p.242



contrairement à la chasse ordinaire: "Finn and six of his men", "only Bran and Sceolan", contre la multitude de chasseurs habituels et la meute de la partie de chasse ("Finn and the Fianna").

Afin de les différencier encore mieux, nous réserverons le terme de "chasse" au premier groupe de récits cités, tandis que le second sera désigné par le terme "poursuite".

Ensuite, la trajectoire dans l'espace est totalement différente. Alors que la "chasse" insiste sur la confusion et le chaos semés par les chasseurs, la "poursuite" ne décrit qu'un seul et même trajet, que l'on sait pré-établi, se déroulant dans le plus grand calme, d'abord parce que le cerf surnaturel n'est pas rejoint. Ainsi nous opposerons:

"started the deer", "sent the foxes wandering", "litttle red beasts climbing", "badgers from their holes", "birds flying", "fawns running their best"

vs

"followed after it", "after the fawn", "near as they kept to her he himself kept nearer to them".

Enfin, l'unique cas de cerf surnaturel tué ne fait pas partie d'une "chasse" ni d'une "poursuite" ordinaires. Aucun des Fianna et des chiens ne parvient à rejoindre l'animal, et c'est un chien du Sid, appelé par une étrange femme rouge, qui en vient à bout.<sup>9</sup> Par contraste, tout élément de violence est absent de la poursuite, contrairement à la "chasse", qui emprunte beaucoup de termes à la configuration de la "guerre".

---

<sup>9</sup> "There is a fine deer at the foot of that tree beyond", said the Red Woman, "and I will rouse it for you" (...) but (Finn and the men) could not come up with it. Then the Red Woman came to them and she said: "I think you are tired now with following after the deer; and call your hounds now... and I will let out my own little dog after it (...) And then the Red Woman brought out a little hound as white as the snow of the mountains, and put it after the deer; and it was not long till it had come up with the deer and killed it (...) As to the deer, Finn knew there was enchantment on it, so he left it there after him", in: The Red Woman, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.236-37

Dernière comparaison, le cerf surnaturel fait l'objet d'un tabou alimentaire, ce qui ne semble pas le cas des animaux tués dans une partie de chasse.

Tout ceci nous permet d'avancer que la poursuite de l'animal surnaturel n'emprunte que par accroc certains éléments relevant de la configuration de la "chasse", parce que leur fonction dans le récit est très différente: la "chasse" a pour but de mettre en valeur le /pouvoir-faire/ du chasseur (lié ensuite à la configuration de la "nourriture", car il mange le gibier), tandis que la "poursuite" ne fait que l'attirer dans un lieu surnaturel afin de le "mettre en présence" avec le destinataire de la "poursuite": elle n'est qu'un moyen parmi tant d'autres pour provoquer le "vouloir-poursuivre" du chasseur. Ce dernier est victime d'une illusion lui faisant croire que le cerf est un gibier ordinaire, et c'est peut-être pour cela que les deux PN ont des points de ressemblance en surface.

La "poursuite" s'arc-boute, d'autre part, sur un PN qui lui sert de préliminaire, la /métamorphose/, car le cerf surnaturel est le résultat de la transformation d'une jeune fille en animal, dont le rôle est d'attirer le chasseur vers le Sid.

## 2/ le PN /métamorphose/.

Cette opération, qui constitue le /pouvoir-faire-vouloir/ le chasseur est le plus souvent de nature "transitive": la jeune fille est transformée en animal; ainsi:

- "And we sent that bare-headed girl beyond to Toraig in the North in the shape of a foolish fawn" (Donn, Son of Midhir, p.205);

- "And when Finn was alone late that evening, a beautiful young woman having a rich dress came before him, and she told him it was she herself was the fawn he was after hunting that day."And it is for refusing the love of Fear Doirche, the Dark Druid of the Men of Dea",she said,"I was put in this shape".<sup>10</sup>

La /métamorphose/ touche principalement des femmes de l'Autre Monde:

-"But they were no sooner at the hill than the fawn vanished from them, and they did not know where she was gone (...) It was not long till Finn came to a lake, and there was sitting on the brink of it a young girl, the most beautiful he had ever seen, having hair the colour of gold, and a skin as white as lime, and eyes like the stars in time of frost".<sup>11</sup>

La /métamorphose/ est d'autre part temporaire, le /paraître/ animal cédant toujours la place à l'/être/ humain, même si ce changement dure des siècles en termes humains: la forme animale est un retour à l'état primordial, mettant son "contenu" à l'abri des influences tant spatiales que temporelles.

Le corrolaire de ce PN est celui qui succède immédiatement la "poursuite", que l'on pourrait définir comme la /disparition/ de l'animal, sous terre principalement. On ne retrouve pas cet épisode dans tous les récits, puisque, dans Oisin's Mother, Sadb, victime d'une métamorphose, va au devant des chasseurs car elle sait qu'elle y trouvera une protection. Lorsqu'il est présent, cet épisode décrit le moment où, ayant entraîné le chasseur vers le Sid, le cerf disparaît soudainement:

---

<sup>10</sup> Oisin's Mother, in *ibid.*, p.150

<sup>11</sup> The Hunt at Slieve Cuilinn, in *ibid.*, p.242; ce passage illustre, à son tour, l'influence du sexe de l'être /contenu/ dans la forme animale sur le genre grammatical du terme qui le désigne. Ici, "fawn" est lié à "she", qui fait référence à la jeune fille.

- "And then the fawn put down its head and vanished from them, and none of them knew where was it gone to" (Donn Son of Midhir, p.242).

Cette /disparition/ supporte toutes les figures de rupture de l'espace, c'est-à-dire le "passage" d'un espace humain connu vers celui de l'Autre Monde. Elle souligne la désorientation du chasseur face à un univers qui se joue des habituelles contraintes auxquelles les hommes sont soumis. Ceci nous amène à analyser le type d'espace dans lequel se meut le cerf. La /métamorphose/, elle, nous renseigne sur les traits inhérents à ce motif, et de quelle façon ils sont essentiels à la mise en oeuvre de la "poursuite".

D'une manière générale, les différents moments narratifs s'agencent sur une isotopie du "terrestre" comme suit:

-a/ "rapidité": elle correspond au "pouvoir-échapper" du cerf, /compétence/ antagoniste de celle du chasseur;

un autre élément vient se mêler à la transmission de la /compétence/ du cerf, c'est sa beauté, maintes fois soulignée. Elle est bien sûr liée à la /métamorphose/, et le "savoir-être"beau constitue un élément du /savoir-pouvoir-faire-vouloir/ de la jeune fille;

-b/ la "poursuite" correspond à la phase de /performance/;

-c/ la "disparition", point d'achèvement de la séquence narrative, correspond à une phase de /sanction/, au cours de laquelle on constate que le chasseur n'a "pas-pu-capturer" le cerf, ni n'a su mettre en oeuvre ce PN.

## I-B/ QUELQUES TRAITS FIGURATIFS INHERENTS AU CERF.

Thématiquement, le "cerf" est un "messenger" de l'Autre Monde, car sa fonction est d'attirer des guerriers (qui sont aussi des chasseurs) vers le Sid, comme la précédente étude nous l'a montré. Il ne s'agit pas du seul animal surnaturel qui tienne ce rôle, mais il se distingue par son lien avec l'isotopie du /terrestre/. D'autre part, la "beauté" du cerf joue un rôle dans la mise en place de la "poursuite".

### 1/Le code esthétique.

Le mot irlandais désignant la "biche" est "eilit", et ce terme s'applique, au sens figuré, à une jeune femme élancée, par analogie avec la démarche de l'animal, et ses longues jambes fines. Cette métaphore a pour conséquence d'appliquer à l'animal des termes réservés à la description de la femme, ce qui détermine le sexe de l'animal, car parfois le "cerf" ou le "faon" désignent en fait une biche. IL n'y a donc aucune distorsion entre le /paraître/ humain et celui de l'animal. C'est ainsi que "a beautiful fawn" devient, dans le même récit, "a beautiful woman", "flower of Almuin, beautiful gentle Sadb"<sup>12</sup>;

Si l'animal-/contenant/ est défini d'une certaine façon, la femme-/contenu/ aura des caractéristiques identiques.

Dans Donn Son of Midhir, précédemment cité, le parallèle est évident:

- "a fawn that was very wild and beautiful" -> "bare-headed girl",  
"nice young girls".

De même, dans le récit The Hunt of Slieve Cuilinn:

- "What had the appearance of a grey fawn" -> "a young girl, the most beautiful he had ever seen, having hair of the colour of gold,

---

<sup>12</sup> Oisin's Mother, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., pp. 205 & 207

and a skin as white as lime, and eyes like the stars in time of frost"<sup>13</sup>. (Le parallèle se fait entre "grey" et "lime")

Cette corrélation concerne à la fois le critère /beau/ (oeil de biche & "eyes like the stars...") mais encore celui du comportement:

- "very wild" fait écho à "bare-headed girl", la tête nue étant, chez une femme, signe de folie ou de sauvagerie; la caractéristique qui revient le plus souvent est celle de la "couleur", qui oscille entre le "gris" de la robe de la biche et la clarté de la peau de la jeune femme ("grey"-> "as white as lime"), et que ces deux éléments s'appliquent à la même partie du corps de l'animal et de la femme (la peau).

La luminosité est également importante, mais se limite à la description des yeux ("like the stars in the time of frost").

Le /blanc/ et le /brillant/, désignés tous deux par l'adjectif "fionn" (irl. moderne), semblent inhérents au monde surnaturel, et ce n'est pas un hasard si c'est ce mot qui revient le plus fréquemment, par opposition à "bàn" ("blanc"), qui, par extension, désigne ce qui est "clair" et "pâle", car:

-"L'adjectif irlandais FIND, FINN, signifie, comme ses équivalents brittoniques (gallois GWYN, breton GWENN) et le gaulois VINDOS, "blanc, beau, brillant, bienheureux". Le blanc est aussi et surtout la couleur sacerdotale (et royale), encore que ce soit, techniquement, une absence de couleur. La tunique, le manteau blancs du druide sont attestés à d'assez nombreux exemplaires".<sup>14</sup>

Le cerf, comme la femme qui adopte son apparence, est beau parce qu'il incarne la perfection du Sid (le blanc est "immaculé" et "lumineux") et son essence immuable et surnaturelle (le blanc est une "non-couleur"), par opposition avec le monde humain. Celà

---

<sup>13</sup> ibid, p.242

<sup>14</sup> Le Roux Fr., & Guyonvarc'h Ch.J., *Les Druides*, opus cit., p.368.

suscite chez le chasseur le désir de se l'approprier (/vouloir-faire/), qui est aussi un /devoir-faire/ selon un code héroïque fondé sur la bravoure et l'exploit exceptionnel (par exemple, la capture de cerfs par Cù Chulaind, au lieu de leur chasse).

## 2/ Les figures du /terrestre/.

a/ l'espace (servant de cadre à la /poursuite/) est /connu/ et /continu/.

Le PN /poursuite/ se déroule dans un cadre spatial qui n'a rien de mystérieux, car il sert de cadre aux "parties de chasse", ainsi qu'aux exploits guerriers des Fianna; ils portent un nom, et appartiennent au monde "humain" familier, tels que "island of Toraig, to the North of Ireland", "through the whole country till... Slieve nam-Ban" (montagnes situées dans le comté de Tipperary), ainsi que nous le décrit Donn Son of Midhir.

De même: "on the hill of Torc that is over Loch Léine and Feara Mòr" (Co. Kerry), "till they came to pleasant green Slieve Echtge" (Co. Galway), "and from that it spread over other green-topped hills, and through thick tangled woods, and rough red-headed hills, and over the wide plains of the country"<sup>15</sup>; "mountains of Bearna Mòr" (Co. Donegal)<sup>16</sup>, "Gleann-na-Smol"<sup>17</sup>, "green of Almhuin" (Co. Kildare) "to Slieve Cuilinn in the province of Ulster"<sup>18</sup>.

Il était crucial pour le narrateur de récits mythiques comme la *Tàin Bò Cuailnge* de fournir des repères spatiaux précis, dans la mesure où certains lieux devaient le nom à des épisodes de ce récit:

---

<sup>15</sup> The Wedding at Ceann Slieve, in: *Gods & Fighting Men*, p.226

<sup>16</sup> The Shadowy One, *ibid.*, p.233

<sup>17</sup> The Red Woman, p.233

<sup>18</sup> The Hunt of Slieve Cuilinn, *ibid.*, p.242

- " Quand au début de la *Tàin Bò Cuailnge* est relatée la mobilisation de l'armée irlandaise et la marche vers la frontière d'Ulster, l'itinéraire est indiqué longuement, avec une précision d'annuaire (...) La liste comprend soixante noms de lieux. Le conteur était soucieux de fournir une explication compréhensible dans un cadre familial. Il n'est pas un texte qui ne soit truffé de toponymes ou de noms de personnes, supposant de la part de l'auditeur ou du lecteur une bonne connaissance de la topographie et de l'histoire locale"<sup>19</sup>.

En revanche, cette précision toponymique perd de son sens dès lors que le "poursuivant" a pénétré dans le Sid: aucune description de l'Autre Monde (marin ou souterrain) ne possède de géographie précise, nous fournissant l'élément d'opposition suivant:

monde humain -> /contingent/ vs /illimité/ <- Autre Monde  
                                   / connu/ vs /inconnu/

De même, la "poursuite" se déroule d'une traite, dans un cadre temporel naturel, sans rupture ni dilatation de la durée, éléments présents lors du "passage" d'un univers à l'autre.

L'autre ligne de partage entre "espace terrestre" et "espace surnaturel" tient aussi à la disposition des lieux, que se répartissent le Sid (dans son point de jonction avec le monde humain) et le champ d'activité du chasseur. C'est ainsi que nous voyons se dessiner une opposition entre espace /plat/, domaine dans lequel se déroule la "poursuite" (figure de la "plaine") et espace /souterrain/, entrée vers l'Autre Monde (figures de la "montagne").

b/ le /plat/ vs le /souterrain/.

La "plaine" (irl. "magh") est le théâtre de la course du cerf et du chasseur. Elle offre un profil "horizontal", ce qui met en valeur la "linéarité" du trajet effectué, car les obstacles naturels sont

---

<sup>19</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, *Les Druides*, p.92



minimisés. Parallèlement, une telle configuration ne peut que mettre en avant les traits caractérisant cerf et poursuivant, notamment la "rapidité" dans la course, facilitée par l'absence d'obstacles à la progression; d'autre part, cette "continuité" est mise en évidence par une série d'adverbes indiquant la position respective du tandem poursuivant-poursuivi tout au long de la course:

"started before them"

"followed after it"

"he set (the hounds) after the fawn"

"near as they kept, he... kept nearer".

Par contraste, la "montagne" (irl. "sliabh"), la "colline" ("cnoc") et la vallée encaissée ("gleann") sont des figures de l'obstacle, qui freinent, voire arrêtent toute progression, et qui en délimite les bornes temporelles et spatiales:

- "Finn and six of his men followed after (the fawn) till they came to Slieve-nam-Ban, and then the fawn put down its head and vanished into the earth" (Donn Son of Midhir, p.205);

- "(Finn) set (the hounds) after the fawn, and near as they kept to her, he himself kept nearer to them, till at last they reached Slieve Cuilinn in the province of Ulster (...) They were no sooner at the hill than the fawn vanished from them" (The Hunt at Slieve Cuilinn, p.242).

Obstacles à la course rapide et aisée, la "montagne" est loin de se rattacher à la configuration du /vertical/, qui serait lié à l'isotopie du /haut/. En fait, l'animal ne franchit pas la montagne, mais s'enfonce dans ses flans, dans un mouvement rappelant davantage la "descente": "put down its head", "into the earth", "at the hill...the fawn vanished"; la montagne est liée au /bas/, et sa "verticalité n'est

pertinente que dans la mesure où elle sert de "barrage", de "frontière" entre les deux mondes, qui ne serait qu'une excroissance du /bas/. C'est ainsi que cette configuration de la "frontière" s'oppose radicalement à celle de la "course" en ce qu'elle introduit une "rupture" spatiale, et temporelle.

Alors que la "plaine" réunit des éléments comme le /plat/, le /continu/, l'/ouvert/ (car il n'y a pas d'obstacle ni de changements dans la nature de l'espace traversé), le /connu/, la "montagne" véhicule des traits tout-à-fait contraires; elle est /accidentée/, elle introduit un élément de /discontinuité/ en arrêtant la "course" et en servant de "porte" d'entrée vers le Sid, qui est lui-même un univers /inconnu/ du poursuivant, et qui se présente comme un lieu /clos/ (car le cerf pénètre dans la montagne).

Malgré les apparences, la "plaine" est un espace du /dehors/, que l'on traverse, tandis que la montagne, par le truchement de l'entrée du cerf dans ses flans, représente un /dedans/ mystérieux, et sa forme extérieure ne joue aucun rôle dans l'opposition.

Ce qui frappe, c'est que la scission des deux univers ne laisse que peu de place à la communication, à cause de leur radicale différence, mais qu'un lien s'instaure grâce à l'animal, qui "attire" le chasseur jusque dans son "repère". Mais ce lien n'est que temporaire, car, en l'absence du cerf, il est très difficile de débusquer l'entrée du Sid, d'un point de vue humain, puisque de telles contraintes n'existent pas pour les habitants de l'Autre Monde<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> Bodb Dearg, in: *Gods & Fighting Men*, p.77:" But as to the Tuatha de Danaan after they were beaten, they would not go under the sway of the Sons of Miled, but they went away by themselves. And because Manannan, son of Lir, understood enchantments, they left it to him to find places for them where they would be safe from their enemies. So he chose out the most beautiful of the hills and valleys of Ireland for them to settle in; and he put hidden walls about them, that no man could see through, but they themselves could see through them and pass through them"

Seuls les hommes voient un "barrage" dans la figure de la "montagne", tandis que cette distinction s'évanouit pour les êtres surnaturels, dont la /compétence/ leur permet de voyager indifféremment d'un univers à l'autre (leur /pouvoir/ et /savoir-faire/ est représenté en surface par la "baguette de coudrier" ou "Druid rod").

Dans les descriptions, le Sid semble n'être pas différent du monde humain, sauf que tout y est superlatif: très /beau/ , très /paisible/, etc... Les banquets sont éternels et les être du Sid n'ont nul besoin de chasser pour se procurer de la nourriture. Le Sid est la perfection absolue, dont le mode humain n'est que le reflet, cassure dont rend compte sa structure sociale, alors qu'il n'y a pas de hiérarchie dans l'Autre Monde.

C'est pourquoi les récits décrivant la "poursuite" d'un cerf n'insisteront pas tant sur la différence radicale des deux univers que sur la "cassure" elle-même, figurée par la "montagne", qui en est la frontière.

Le milieu naturel (relief, arbres) rendent compte du Sid comme un monde /clos/, dont la forme offre un aspect /circulaire/. Ainsi:

- " And (the deer) cared and sheltered (Oisìn), and it was in a wide place... having hills and valleys and streams and woods in it, but that was shut in high cliffs on every side, that there was no way of escape from it"<sup>21</sup>.

Cette forme "circulaire" évoque un univers /clos/, un /dedans/ bien séparé du monde extérieur, même si les habitants du Sid peuvent en sortir facilement, ce qui n'est pas le cas des hommes, à l'exception d'un héros particulièrement valeureux. Le monde des dieux n'est

---

<sup>21</sup> Oisín's Mother, in: *Gods & Fighting Men*, p.149

pas distinct, chez les Celtes, du monde des morts<sup>22</sup>, duquel nul ne revient, justifiant ainsi toutes les figures de "barrières" que l'on retrouve dans les récits.

D'ailleurs, certains récits de funérailles de héros exceptionnels décrivent le passage vers le Sid, comme celui de la mort de Diarmuid, tué par un sanglier surnaturel. A l'issue du combat, le dieu Oengus Og emporte le corps de Diarmuid vers le Sid, alors que Grania, compagne du héros, ne peut s'y opposer:

- " 'I was never one night since the time I brought you to Brugh na Boinne, being nine months old, without keeping watch and protection over you till last night, Diarmuid, grandson of Duibhne, and now your blood has been shed and you have been cut off sharply (...) And lift up his body now', (Oengus) said, 'and bring it to the Brugh in the lasting rocks. And if I cannot bring him back to life... I will put life into him the way he can be talking to me every day'.<sup>23</sup>

Le Sid, d'où nul ne peut s'évader, rappelle bien l'isotopie du /chthonien/, qui convient également à la figure de la "tombe" (/bas/ + /clos/)<sup>24</sup>.

La trajectoire du cerf, qui débute dans le monde humain (en "surface") pour se rendre dans le Sid, lieu de mort et de vie

---

<sup>22</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, *Les Druides*, p.280-81: " Bien différente dans la forme et dans son extension, donc dans son importance, est la conception irlandaise d'un Au-Delà, ou plutôt d'un Autre Monde où les défunts mènent une existence paradisiaque (...) Les défunts y trouveront un sort enviable par comparaison à celui des vivants de notre monde. Tout y est beau, jeune, attirant et pur. Cet Autre Monde porte en irlandais un nom spécifique... c'est le Sid (forme moderne Sidh), pluriel side, mot qui signifie étymologiquement "paix".

<sup>23</sup> *Diarmuid & Grania*, in: *Gods & Fighting Men*, p.307

<sup>24</sup> "Brù na Boinne" signifie littéralement "Auberge de la Boyne". Ce terme désigne le site de Newgrange, qui, avec ceux de Knowth et Dowth, constitue une série de tumuli néolithiques dans la vallée de la rivière Boyne (ou Boann en vieil-irlandais). Déjà très ancien à l'époque celtique, ce tumulus était attribué au dieu Oengus Og qui en avait fait sa résidence. De même que le mot "Auberge" n'est pas à prendre dans son sens primaire, toute mention de ce terme dans d'autres récits évoque celle d'un tertre, possédant les mêmes caractéristiques "souterraines" que la montagne. De fait, le tertre de Newgrange ressemble étrangement à une colline. Dans le récit *Togail Bruidne Da Derga* (La destruction de l'auberge de Da Derga), un tel lieu est la résidence d'une divinité chthonienne régnant sur les morts, servant de théâtre à la mort d'un personnage royal.

nouvelle n'est pas sans évoquer le rôle thématique de l'animal "psychopompe", d'autant plus que les "poursuites" vont en direction du Sid, et non l'inverse.

Le "cerf", /contenant/ de la "femme", véhicule la "beauté" précisément pour cette raison. Lié à la mort, il "attire" beaucoup plus qu'il n'effraie, car l'Au-Delà n'a pas ce caractère de jugement de péchés, notion inconnue des Celtes de l'Antiquité. La messagère du Sid promet une félicité éternelle à qui la suit dans son trajet. Mais l'espace du Sid demeure ambivalent, et il n'est pas seulement séducteur, mais aussi un lieu inquiétant où se jouent des combats et des morts violentes; cependant, le cerf ne participe pas de ce genre de récits. Il se dissimule au regard, tout comme le Sid lui-même, et la jeune femme prend un /paraître/ amical afin de détourner le chasseur vers l'Autre Monde (c'est le cas de la jeune fille de The Hunt of Slieve Cuilinn), il peut chercher une protection dans la métamorphose (cas de Cian dans The Sons of Tuireann), ou s'approprier les vertus de l'animal, mais dans tous les cas, l'/être/ diffère de son /paraître/.

Le temps offre aussi une démarcation entre la "poursuite" et la "disparition" du cerf dans la montagne. C'est ainsi que le premier PN se déroule toujours de jour, malgré des conditions climatiques parfois difficiles:

- "It happened one day that Finn and Oisín and Caoilte and Diarmuid and Lugaidh's son went up on top of Cairn Feargall and their five hounds with them";<sup>25</sup>

- "It happened that day that no one stopped with Finn but only Diorraing, son of Domhar"<sup>26</sup>;

---

<sup>25</sup> The Hospitality of Cuanna's House, in: *Gods & Fighting Men*, p.211

<sup>26</sup> The Wedding at Ceann Slieve, *ibid.*, p.226

- " They all said that the day was too misty to go hunting; but there was no use in talking: they had to do as Finn bade them. So they made themselves ready and went on towards Gleann-na-Smol, and they were not gone far when the mist lifted and the sun came shining out"<sup>27</sup>.

En revanche, le Sid ne s'offre aux regards qu'à la faveur de la nuit: la forme de la montagne s'estompe, pour laisser place à celle de la résidence:

- "The end of the day is come", said Finn then, "and we will not follow (the Fianna) tonight. And go now to the wood...and bring timber"(...) So Diorraing went to the wood, but he was not gone far till he saw a fine, well-lighted house of the Sidhe before him"<sup>28</sup>;

- "Is there any place we can find shelter tonight? Caoilte made himself supple then, and went over the elbow of the hill southwards. And when he looked around him he saw a house full of light, with cups and horns and bowls of different sorts in it"<sup>29</sup>.

L'opposition entre l'/immanence/ et la /manifestation/ du Sid et de ses habitants (dont la femme-cerf) est donc de deux sortes, /spatiale/ puis /temporelle/. Ainsi:

- opposition /spatiale/: le /chthonien/=> /dehors/ vs  
/dedans/

"montagne" vs "résidence"

- opposition /temporelle/: /temporaire/ vs  
/permanent/  
/nocturne/ vs /diurne/

---

<sup>27</sup> The Red Woman, *ibid.*, p.233

<sup>28</sup> The Wedding at Ceann Slieve, p.226

<sup>29</sup> Donn Son of Midhir, p.205

En effet, la "durée" de la vision du Sid fastueux est limitée au déroulement de la nuit, qui forme contraste avec l'aspect "lumineux" de la résidence ("shining chair", "fine-lighted house", "house full of light").

En revanche, au petit matin, palais, maison et habitants ont disparu, et rien ne demeure que le site naturel (la "montagne"):

- " And when they awoke at the rising sun on the morrow, it is outside on the mountain of Bearnas they were, where they first saw the wild pig" (The Shadowy One, p.232);

- " And when the sun rose and lighted up the house on the morrow, a mist came into the head of each of the three (Fianna), so that they fell as if dead on the floor. But after a while they rose up again, and there was nothing to be seen of the house or of the people of the house, but they had all vanished" (Finn and the Phantoms, p.239)

- "And when (the Fianna) awoke in the morning, it is where they were, at the top of the Cairn Feargall, and their dogs and their arms beside them" (The Hospitality of Cuanna's House, p.214);

- " When morning came, the Ulaid found themselves east of the Bruig - no house, no birds, only their horses and the boy with his colts"<sup>30</sup>.

A la lumière de ces oppositions, nous pouvons tenter de dresser un schéma esquissant l'organisation du monde "chthonien" dans sa relation avec le Sid:

/chthonien/

Ce qui est "implicite"	vs	ce qui est "explicite"
= l'/invisible/	vs	= le /visible/
=> la "culture"	vs	=> la "nature"
le Sé= "la femme"	vs	le Sa= "le cerf"

---

<sup>30</sup> *The Birth of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.132

/être/ vs /paraître/

La relation du monde surnaturel chthonien avec le "cerf" présente le Sid sous un aspect lumineux et paisible.

En revanche, le motif du "sanglier", autre élément de l'isotopie du /chthonien/, illustre les rapports conflictuels entre le monde humain et l'Autre Monde, basés sur la "laideur" et la mort violente.



## II/ LE SANGLIER

### II-A/ COMPOSANTE NARRATIVE.

Dans les récits où le motif du "sanglier" est présent, on note que la trame narrative est sous-tendue par trois PN successifs, que l'on retrouve toujours.

#### 1/ le PN /métamorphose/.

Il se présente sous deux formes. D'abord, il s'agit d'une opération transitive, et un être humain ou surnaturel est changé en sanglier. C'est ainsi que, dans le récit The Pigs of Angus, le dieu transforme ses guerriers, parmi lesquels son fils, en sangliers afin d'attaquer les Fianna, avec lesquels il s'était querellé:

- " And then Bran made away from the leash that Finn was holding, and the pigs ran their best, but she came up with them, and took hold of a pig. And at that Angus said: "O Bran, fosterling of fair-haired Fergus, it is not a right thing you are doing, to kill my own son" (p.240);

- " "O Finn, father of Oisín, it is sorrowful to me the loss of my own good son is. For as to the black pig that came before you on the plain... it was no common pig that was in it, but my own son.... And it is a pity for you, sweet daring Bran", (Angus) said, "fosterling of Fergus of the thirty woods and plains, that you did not do something worth praise before killing your own foster-brother" (p.241).

Il arrive, ensuite, que cette /métamorphose/ soit le résultat d'une opération réflexive, dans le but d'acquiescer, pour le sujet opérateur,

les qualités inhérentes à l'animal, ou bien une "protection" (une dissimulation). Le père de Lug, Cian, se transforme en sanglier pour échapper à ses poursuivants, les fils de Tuireann:

- " Then Cian said: "If my two brothers had been here, it is a brave fight we would make; but since they are not, it is best for me to fall back". Then he saw a great herd of pigs near him, and he struck himself with a Druid rod that put on him the shape of a pig of the herd, and he began rooting up the ground like the rest."<sup>31</sup>

- "And the pig began to scream, and with that a very tall man came out of the hill and he asked Finn to let the pig go free. And when he agreed to that, the man brought them into the hill of the Sidhe at Glan-deirgdeis; and when they came to the door of the house he struck the pig with his Druid rod, and on the moment it changed into a beautiful young woman, and the name he called her by was Scathach, The Shadowy One".<sup>32</sup>

Ce second passage appelle trois remarques:

- l'opération, transitive, est ici envisagée dans son mouvement contraire, à savoir le passage de l'animal vers l'humain. Ceci montre quelle est la répartition des rôles du /contenant/ (l'animal) et du /contenu/ (l'humain): le sanglier ne tient lieu que de /paraître/, qui plus est à titre temporaire, puisque le "but" de cette métamorphose est, encore une fois, d'attirer les Fianna vers l'une des entrées du Sid dans ce récit, de même qu'elle offre à la jeune fille la "protection" du /contenant/, l'opération s'effectuant sur le mode du /secret/.

- Contrairement aux autres textes déjà cités, le /contenu/ n'est pas un homme, mais une belle jeune fille, à l'instar du motif du "cerf", mais il s'agit d'un cas relativement isolé. Cependant, il faut aussi y

---

<sup>31</sup> The Sons of Tuireann, in *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.44

<sup>32</sup> The Shadowy One, in: *Gods & Fighting Men*, p.231

voir l'indépendance du motif par rapport au sexe de son /contenu/ humain.

- L'opération se déroule sur la frontière même entre Sid et monde humain, représenté par le /dehors/ ("when they came to the door"). Le Sid est bien représenté sous la forme d'une résidence /souterraine/ ("came out of the hill") close (un /dedans/). La /métamorphose/ se déroule sur le point de rupture des deux univers, montrant que le passage d'un monde à l'autre suppose l'abandon des artifices (représentés par le /contenant/ animal) car ils n'ont de valeur que par rapport aux chasseurs qu'ils ont pour fonction d'attirer. Cette rupture qui se dessine à la frontière du Sid s'accompagne parfois d'un changement plus profond. Le /contenant/ animal abolit les contraintes de la vie humaine, dont le cours est suspendu pour accorder à l'être ainsi métamorphosé un statut d'immortalité. Dans le récit The Birth of Diarmuid, Donn, son père, est invité avec les Fianna dans la résidence d'Oengus. Diarmuid est admiré pour sa beauté, ainsi que son frère de lait, le fils de l'intendant du dieu. Jaloux, Donn étouffe l'enfant et fait croire à la culpabilité des chiens de Finn. Mais le coupable est démasqué et l'intendant décide de venger la mort de son fils:

- "Then the steward came again, having a Druid rod with him, and he struck his own son with the rod, and he made of him a wild boar, without bristle or ear or tail".<sup>33</sup>

Le sanglier, "vivant", /contient/ un jeune garçon "mort": à la /métamorphose/ se superpose une /résurrection/, mais pas au sens habituel du terme. L'enfant ne renaît pas à la vie tel qu'il était, mais sous un /paraître/ animal. D'autre part, le sanglier se distingue de ses congénères par plusieurs traits, ou plutôt par l'absence ce

---

<sup>33</sup> in *Gods & Fighting Men*, p.250

certaines traits: pas d'oreilles, pas de soies, pas de queue. Ces éléments le désignent comme un animal surnaturel à la fonction très précise, tandis que le but d'autres métamorphoses est au contraire, de "dissimuler" le /contenu/ humain, ce qui n'est pas le cas dans cet exemple. De par son apparence, le sanglier de Slieve Gullion est reconnaissable entre tous, car c'est celui qui devra donner la mort à Diarmuid.

## 2/ le PN /rencontre/.

Il est basé sur un déplacement dans l'espace, mais il s'oppose au PN /poursuite/ associé au motif du cerf. Ce dernier est axé sur la trajectoire de l'animal qui part du point de rencontre avec le chasseur, dans l'univers humain, pour s'achever à la frontière du Sid, représentée par la "montagne", la "colline".

Le sanglier, quant à lui, se dirige vers le chasseur-guerrier, et il se révèle un /opposant/ redoutable, toujours en provenance du Sid.

Ainsi:

- "It was on the mountain of Bearnas Mòr (Finn) was hunting and a great wild pig turned on the hounds of the Fianna and killed most of them..." (The Shadowy One, p.231);

- "And (the Fianna) were not long then with their hounds till they saw on the plain to the east a terrible herd of great pigs, every one of them the height of a deer" (The Pigs of Angus, p.240);

- "With that the wild boar rose up and ran out of the open door; and he was called afterwards the Boar of Slieve Gullion, and it was by him Diarmuid came to his death at the last" (The Birth of Diarmuid, p.250).

On le voit, ce PN est à l'opposé du PN /poursuite/ associé au motif du "cerf". Ce dernier met surtout l'accent sur la "direction" de la

trajectoire de l'animal, qui va du point de rencontre entre l'animal et le "chasseur", et de l'univers humain vers le Sid. Le PN /rencontre/ procède différemment: le "sanglier" vient à la rencontre du héros en provenance du Sid. Cette "inversion" syntaxique n'est pas sans importance: dans le PN /poursuite/, se dessine en surface la configuration de la "chasse", tandis que l'attitude "menaçante" du sanglier constitue le préliminaire à un /affrontement/, ce qui distribue les rôles actantiels d'une autre façon, ainsi que les parcours figuratifs qu'ils sous-tendent.

### 3/ le PN /attaque/ et la configuration de la "guerre".

Le contexte des récits est celui de la "chasse", mais elle se teinte de connotations "guerrières", dans la mesure où l'affrontement entre chasseur et sanglier se fait sur une base d'antagonisme sanglant, car l'un et l'autre essaient de "détruire" l'adversaire:

- "And it was all over Slieve Cua the hunt went, and Slieve Crot and from Magh Cobha to Cruachan, and to Fionnabraic and to Finnias. And at evening when the hunt was over, there was not one pig of the whole herd without a hurt, and there was but a hundred and ten pigs left living. But if the hunt brought destruction on Angus, it brought losses to the Fianna as well, for there were ten hundred of their men missing besides serving lads and dogs"<sup>34</sup>.

- "A great wild pig turned on the hounds of the Fianna and killed the most of them"<sup>35</sup>.

Sanglier et chasseur sont les sujets opérateurs de deux PN antagonistes au but réciproque et identique, /détruire/ l'adversaire. Que le contexte soit celui de la chasse ou non, le texte met en

---

<sup>34</sup> The Pigs of Angus, in: *Gods & Fighting Men*, p.241

<sup>35</sup> The Shadowy One, *ibid.*, p.231

évidence les forces en présence, le /pouvoir-faire/ inhérent à chaque sujet.

La /compétence/ des deux opposants est passée en revue, et les "armes" du guerrier-chasseur sont mises sur le même plan que les défenses naturelles de l'animal, créant une opposition /offensif/ vs /défensif/ caractéristique de la "guerre". Nous prendrons appui sur l'extrait du récit de la mort de Diarmuid dans son combat contre le Sanglier de Slieve Gullion<sup>36</sup>:

- "The boar came up the face of the mountain "(...)Then (Diarmuid) put his fingers into the silken strings of the Gae Buidhe, and took a straight aim at the boar and hit him full in the face"; "Diarmuid drew the Beag-alltach", " full stroke at the back of the boar", "but neither did that make a wound on him, but it made two halves of the sword". " the boar made a brave charge at Diarmuid", that ...brought him down; "And then the boar made a rush at him, and ripped him open, that his bowels came out about his feet. But if he did Diarmuid made a cast at him with the hilt of his sword that was in his hand yet, and dashed out his brains, so that he fell dead there and then".

Diarmuid est doté d'un équipement guerrier complexe, composé de deux lances (Gae Dearg & Gae Buidhe), servant au "combat" à

---

<sup>36</sup> Diarmuid and Grania, *ibid.*, p.303:- "The boar came up the face of the mountain and the Fianna after him. Diarmuid loosed Mac anChuill from his leash then, but that did not serve him, for he did not wait for the boar, but ran from him. "It is a pity not to follow the advice of a good woman", said Diarmuid, "for Grania bade me this morning bring the Mòr-alltach and the Gae Dearg with me". Then he put his fingers into the silken strings of the Gae Buidhe, and took a straight aim at the boar and hit him full in the face; but if he did, the spear did not so much as give him a scratch. Diarmuid was discouraged by that, but he drew the Beag-alltach, and made a full stroke at the back of the boar, but neither did that make a wound on him, but it made two halves of the sword. Then the boar made a brave charge at Diarmuid, that cut the sod from under his feet and brought him down; but Diarmuid caught hold of the boar on rising, and held on to him, having one of his legs on each side of him, and his face to his hinder parts. And the boar made away headlong down the hill, but he could not get rid himself of Diarmuid; and he went on after that to Ess Ruadh, and when he came to the red stream he gave three high leaps over it, backwards and forwards, but he could not put him from his back, and he went back by the same path till he went up the height of the mountain again. And at last on the top of the mountain he freed himself and Diarmuid fell on the ground. And then the boar made a rush at him, and ripped him open, that his bowels came out about his feet. But if he did Diarmuid made a cast at him with the hilt of his sword that was in his hand yet, and dashed out his brains, so that he fell dead there and then".

distance, de deux épées (Mòr-alltach & Beag-alltach) pour le corps-à-corps: les armes les plus puissantes ne sont d'ailleurs pas avec lui pour ce combat.

Ce sont des éléments plutôt /offensifs/, qui induisent l'"attaque" comme stratégie, et elles ont été façonnée de main d'homme: elles appartiennent à l'isotopie du /culturel/, car elle ne sont pas le "prolongement" du guerrier, mais les figures de son /pouvoir-faire/, des "auxiliaires".

Le sanglier possède lui aussi une panoplie /offensive/, principalement ses défenses ("ripped"), et sa "masse" ("charge"), qui ne sont utilisables que dans le corps-à-corps avec l'adversaire, et qui répondent à l'épée.

De plus, l'animal peut aussi se "protéger"( système /défensif/) grâce à l'épaisseur de sa peau ("did not... give a scratch", "(no) wound"). Le sanglier est lié à l'isotopie du /naturel/, car tous ses moyens de défense sont le prolongement de ses organes.

La /performance/ s'accomplit sous le signe du "combat singulier", alliant des traits comme l'/aigu/ ("armes"),le /rectiligne/ ("mouvement", "trajectoire"), le /vertical/ (mouvement d'ascension et de descente: "up the face of the mountain"vs "headlong down the hill", "brought him down" vs "rising", "high leaps" vs "fell on the ground"). La /sanction/ ne fait que confirmer la teneur "destructrice" de la /performance/, puisque l'on retrouve alliées le parcours figuratifs de la "blessure", de la "mort", à la couleur /rouge/ ("Gae dearg", "Ess Ruadh", "red stream") dont nous avons vu qu'elle caractérisait l'isotopie du /guerrier/.

Les forces en présence sont d'ailleurs à peu près équivalentes dans la plupart des récits, les morts et les blessés s'équilibrant dans les deux camps.

Le conflit se prolonge dans la phase de /manipulation/ des deux PN contradictoires. Dans le récit de la mort de Diarmuid, ce dernier est soumis à deux /compétences/ contradictoires:

**a/** /Destinateur/= Angus ("I was never one night... without keeping watch or protection over you") => /destinataire/= Diarmuid => /compétence/= /devoir-ne-pas-faire/+/pouvoir-faire/ ("Angus knew it well when he put bonds on you not to go hunting pigs") => /performance/= "tuer le sanglier".

Il existe bien un conflit dans la /compétence/ du sujet opérateur: Diarmuid peut, a la capacité de tuer le sanglier, et c'est son devoir de guerrier, vis-à-vis des Fianna, mais il s'agit d'un interdit posé par le Destinateur; comme nous allons le constater, cette opposition place Diarmuid dans un dilemme insoluble: ou bien il obtempère devant Angus et il renie son "code de l'honneur" des Fianna (combattre et chasser), ou bien il se soumet à ce code et il perd la vie. C'est d'ailleurs sur celà que Finn base sa "vengeance", méditée après l'enlèvement de Grania, sa fiancée, par Diarmuid.

**b-** l'autre relation Destinateur/Destinataire unit Diarmuid à Finn, qui représente l'autorité humaine, face à l'autorité divine qu'incarne Angus. Mais Finn se distingue par ses intentions "négatives" à l'égard de Diarmuid: "I give my word", said Diarmuid, "you made this hunt for my death, Finn ". La /compétence/ du guerrier se décompose comme suit:

- /ne-pas-devoir-ne-pas-faire/: "let us leave this hill to (the boar) now (said Finn);it would be best for you Diarmuid... for it is the earless Green Boar of Slieve Gullion"; mais Finn feint seulement de l'écarter (discours /mensonger/);

- /ne-pas-vouloir-ne-pas-faire/: "I will not quit this through fear of (the boar)".



Le sanglier, lui, ne connaît aucun conflit de /destinateurs/, mais il s'agence dans le récit à un autre niveau de dérivation. Ainsi le PN /détruire/ se structure comme suit:

- /destinateur/= l'intendant d'Angus => /destinataire/= le sanglier;
- /compétence/= /devoir-faire/ ("I put you under bonds") + /pouvoir-faire/ ("bring Diarmuid to his death") ; contrairement à Diarmuid, le sanglier "obéit" aveuglément à son père, qui lui a rendu la vie sous un autre /paraître/ que le sien.
- /performance/= "tuer Diarmuid";
- /sanction/= "your life will be no longer than his life".

On peut noter une convergence entre les deux /destinateurs/, Finn et l'Intendant, puisque tous deux ont pour but de faire mourir Diarmuid, s'opposant en cela à Angus. Cependant, le PN /détruire/ dont le sanglier est le sujet opérateur préexiste: depuis son plus jeune âge, Diarmuid est "destiné" à mourir des blessures infligées par le sanglier, de même que ce dernier doit périr de la main de son adversaire. En fait, le conflit ne concerne que deux destinateurs situés au même niveau de dérivation, Angus et son Intendant, l'un protégeant, l'autre voulant détruire, le jeune guerrier. Finn n'est seulement que l'expression d'une destinée déjà programmée: il représente simplement les circonstances matérielles de son accomplissement.

Nous pouvons d'autre part tirer une seconde remarque de ce conflit de destinateurs: si le guerrier-chasseur peut être "manipulé" par un destinateur "humain" et/ou "surnaturel", le sanglier est uniquement une "émanation" du Sid, son instrument, et ne saurait intervenir autrement dans les affaires des hommes. Le monde surnaturel

domine la dimension cognitive du récit, au sein duquel elle est représentée par la vague figure de la "destinée".

## II-B/ ANALYSE FIGURATIVE PARADIGMATIQUE.

### 1/ Le sanglier est un aspect /négatif/ du Sid.

Le motif du "sanglier" est toujours lié à la "mort violente", montrant ainsi le Sid sous son aspect /négatif/, un monde chthonien (comme nous l'avait fait entrevoir le "cerf") qui est aussi la résidence des morts. Ainsi:

- "A terrible herd of great pigs, every one of them the height of a deer. And there was one pig out in the front of the rest was blacker than a smith's coal, and the bristles on its head were like a thicket of thorn-trees"<sup>37</sup>;

Dans le récit *Tògail Bruidne Da Derga (The destruction of Da Derga's Hostel)*, le roi Conaire, aux prises avec des pillards menés par ses frères de lait qui l'ont trahi, viole l'un après l'autre les interdits (irl."geissa") imposés lors de son accession au trône. Sur la route le menant vers l'auberge de Da Derga, où il livrera son dernier combat, il fait une étrange rencontre avec un couple "monstrueux" évoquant quelques traits du sanglier:

- "...a man with short black hair, and one eye and one hand and one foot<sup>38</sup>. (...) a huge, black, gloomy, big-mouthed, ill-favoured woman; if her snout were thrown against a branch, the branch would support it, while her lower lip extended to her knee"<sup>39</sup>.

---

<sup>37</sup> *The Pigs of Angus*, p. 240

<sup>38</sup> Un oeil, un bras (ou main) et une jambe (ou pied), permet d'identifier un être, même monstrueux, comme surnaturel, lié au "pouvoir-prédire": cette cérémonie s'accomplissait chez les Celtes un oeil fermé, une jambe repliée et un bras derrière le dos du voyant; celui-ci transmet un /savoir/ surnaturel orienté vers le /futur/, qui ne remet d'ailleurs pas en cause le cours des événements. Dans ce récit, l'alliance du /laid/ et de ce /savoir/ trahit une issue fatale pour Conaire.

<sup>39</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.72:

"His hair was rough and bristling; if a sackful of wild apples were emptied over it, each apple would catch on his hair, and none would fall to the ground. If his snout were thrown against a

Le géant et sa compagne partagent de nombreux traits figuratifs empruntés au "sanglier":

-l'homme: "short", "bristling", "rough hair", "snout";

- la femme: "snout";

- le sanglier: "short", "bristles".

A celà s'ajoute tout une série de termes renvoyant à la couleur noire: "black" (trois fois), "gloomy".

Comme pour confirmer l'association du "sanglier" à la "mort", le texte insiste sur l'aspect /mutilé/ de l'animal: "singed", "squealed".

De plus, les instruments du géant, ainsi que les soies de leur chevelure, sont /aigües/: "rough", "short", "catch on", "stick", "yoke", "forked iron pole". L'animal que transporte l'homme est destiné à être mangé, mais toutes les apparences récuse cette finalité: l'animal est "vivant", "brûlé", contrairement à la description de la nourriture d'un festin<sup>40</sup>.

Nous remarquons donc un lien étroit entre la /couleur/ et la /nuit/, car le "sanglier" est "noir", et la deuxième partie du récit se déroule pendant la nuit de Samain ("after sunset", p.76). Ce moment est important car Samain représente le changement, la transition entre l'année qui s'achève et le nouvel an. La nuit, quant à elle, est placée sous le signe d'Ogmé, frère du Dagda parfois surnommé Elcmar ("grand envieux")<sup>41</sup>.

---

branch, it would stick there. As long and thick as an outer yoke each of his shins; the size of a cheese on a withe each of his buttocks. In his hand a forked iron pole; a singed pig with short, black bristles on his back, and it squealed constantly. Behind him came a huge, black, gloomy, big-mouthed, ill-favoured woman; if her snout were thrown against a branch, the branch would support it, while her lower lip extended to her knee".

<sup>40</sup> voir à ce propos la description, donnée dans le sous-chapitre consacré au "porc", du porc de Bricriu dans *Bricriu's Feast*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.223.

<sup>41</sup> *Les Druides*, p.409:

- "Il n'y a pas explicitement de "dieu de la nuit" mais, implicitement, la nuit appartient à Ogmé (Ogmios) comme le jour appartient au Dagda. Recoupant le concept de divinité souveraine double (en termes védiques Mitra-Varuna, qui est duel et non pluriel), le concept celtique du temps regroupe en vingt-quatre heures "un jour et une nuit", selon l'expression irlandaise *là*

Quant au /noir/, il s'inscrit dans un système classificatoire des diverses fonctions sociales indo-européennes mises en évidence par G. Dumézil. A sa suite, Fr. Le Roux et Ch. J. Guyonvarc'h nous font remarquer que le terme sanskrit désignant ce qui est devenu en Inde les "castes" se traduit exactement par le mot "couleur" (*varna*). Or le /noir/ est une "non-couleur", en dehors du traditionnel système celtique qui retient le "blanc" pour le sacerdoce, le "rouge" pour le guerrier, et l'ensemble "bleu", "vert" et "gris" (en irl., *glas* signifie aussi bien "vert" que "gris") pour la fonction de production. Le noir est "hors-catégorie" parce qu'il représente l'informel, le chaos. Faut-il en déduire que le sanglier doit sa symbolique à une telle association?

En fait, il faut nuancer ce propos, parce que tous les "sangliers" de nos récits ne sont pas noirs, mais souvent associés au "rouge", comme le Sanglier de Slieve Gullion. Le "noir" est surtout en rapport avec la "nuit", et avec des connotations "destructrices" et /négatives/, puisque cette nuit de Samain est le cadre de la mort d'un roi qui a failli à ses interdits. D'ailleurs, le contexte violent de l'épisode est souligné par la grande part faite à la couleur /rouge/, couleur de "sang" et de massacre, associée à l'aspect sinistre du /noir/:

-Conare et sa troupe rencontrent sur leur chemin vers l'auberge un bien étrange trio:

"Red tunics and red mantles they wore, and red shields and spears were in their hands; they rode red horses, and their heads were red. They were entirely red, teeth and hair, horses and men" (p.69-70)

---

*ocus oidche*. Ce là explique la conception "polaire" du temps entièrement identique à celle de l'Inde: un jour et une nuit équivalent à une année (six mois de jour et six mois de nuit), cependant qu'une année est le résumé ou le symbole du Temps dans sa totalité, c'est-à-dire de l'Éternité suivant la dualité du couple Oengus/Dagda ("jeune" et "vieux")

Ces trois hommes "rouges" (Deirg) sont un autre interdit de Conare:

"there is a geiss against three Deirgs preceding me into the house of Deirg" (p.70).

Ce mystérieux "Deirg" n'est autre que Da Derga lui-même, lit. "le dieu rouge", que les trois mystérieux cavaliers désignent plus loin comme "Dond Tétscorach of the Sìde". Il s'agit bien d'une divinité /chthonienne/ liée aussi à la /mort/, selon les trois Deirg:

- "Weary the horses we ride. We ride the horses of Dond Tétscorach of the Sìde. Although we are alive, we are dead." (p.71)

Cette nuit de Samain est, par voie de conséquence, liée à la "guerre", au "combat", et à la "mort", comme le montre la prédominance de la couleur /rouge/:

- "A fair woman upon whom the red embroidery of slaughter has settled." (p.70)

- "Cutting off of lives, satisfaction of crows, sustenance of ravens, din of slaughter, whetting of blades, shields with broken bosses after sunset" (p.71).

- "There are many to whom (this hand) served drinks of death at the entrance of the hostel tonight" (p.106).

- "wounding exploits", "clouds of blood will come to you"(p.80), "he did not attend a feast where he did not shed blood" (p.102), "my wounds are not white" (p.105).

De plus, la plus grande partie du récit consiste en descriptions d'équipement "militaire", et de la vaillance de chaque combattant (pp.77 à 102).

Il faut voir cette association du /rouge/ et du /noir/ dans la configuration de la "guerre" par opposition avec toute la première partie du récit décrivant l'accession de Conare au trône, et son règne heureux avant qu'il ne viole ses interdits, le vouant à une mort certaine.

D'une part, son élection se fait au petit jour pendant les fêtes de Samain, ainsi que la promulgation des interdits imposés (vs la "nuit de Samain" fatale), montrant une opposition /jour/ vs /nuit/.

Enfin, le "sanglier" /noir/ et les hommes /rouges/ s'opposent point par point aux "oiseaux" surnaturels qui font monter le jeune Conare sur le trône en lui indiquant les interdits qui pèsent sur lui; ces oiseaux sont tous /blancs/: "he saw huge, white-speckled birds" (p.65).

Ces derniers lui promettent un règne prospère en échange du respect de ses "geissa": "There is a bull feast (in Temuir), and it will make you a king"; "your bird-reign will be distinguished" (p.66).

En revanche, les trois Deirg, le couple monstrueux avec le sanglier, puis une horrible vieille femme prédisent la bataille et la mort de Conaire:

-Les trois Deirgs: "Tidings from the hostel. A road for ships. A gleam of javelined men, fían-valorous in their wounding exploits(...) The great ardour of a generous king warms you, heats you. Through ancient enchantments a company of nine yields (...) Cutting off of lives, satisfaction of crows, sustenance of ravens, din of slaughter, whetting of blades, shields with broken bosses after sunset"; (p.70-71)

-Le géant au sanglier: "It has long been known that you would come here" (p.71);

- la vieille femme: "I see that neither hide nor hair of you will escape from this house, save what the birds carry off in their claws" (p.76).

Le /blanc/, associé au /jour/ et au /beau/ (les oiseaux sont "beaux"), sous-tend une série de figures "positives", par opposition avec le groupe /noir/ + /rouge/ + /laid/ caractérisant les trois personnages qui délivrent un /savoir/ surnaturel.

Le "lieu" de la prophétie a aussi son importance: l'espace de la prophétie des oiseaux est le "rivage", à la frontière entre le monde humain et l'eau, passage obligé vers le Sid, lorsque celui-ci est décrit comme une île merveilleuse:

- "Then (Conare) took his sling and stepped from his chariot and followed the birds until he reached the ocean. The birds went on the waves, but he overtook them" (p.65-66).

Par contre, le Sid offre un aspect nettement plus sinistre dans le récit *Tògail Bruidne Da Derga* : il se présente sous la forme de l'auberge, qui n'a rien à voir avec le sens ordinaire du mot. Ici, l'irlandais "bruidhen" se rapporte à une résidence surnaturelle, où l'on sert bien des festins, mais qui est en fait une entrée vers le monde des morts, qui ne se distingue pas de celui des dieux. Contrairement au "rivage" de la première partie du récit, l'auberge est un espace nocturne, /chthonien/ et /clos/<sup>42</sup>.

Le bâtiment ne possède qu'une porte, par rapport aux "sept" entrées, aux sept chambres de la résidence. Ceci laisse supposer que seule l'entrée est possible, mais pas la sortie: il y a une disproportion entre la capacité d'accueil du bruidhen et l'unicité de cette porte. Or, malgré son étendue, le bruidhen demeure un espace /clos/, donc "limité"; en fait, il semble qu'il puisse contenir autant de guerriers que l'on veuille.

---

<sup>42</sup> *ibid*, p.69 et p. 76:

- "...and the road we are on goes to (the hostel), for the road goes through the house. There are seven entrances to the house, and seven apartments, between each two entrances; there is only one door, however, and it is placed at the entrance against which the wind is blowing. With the great multitude that you have here, you can go on until you reach the centre of the house. If it's there that you go, I will go ahead and light a fire for you (...)

Conare went into the hostel, then, and everyone took his seat, geiss or no geiss; (...) Da Derga came to them after that, with three fifties of warriors; each man had long hair to the nape of his neck and a short green mantle reaching to his buttocks; each man wore short, speckled trousers and carried a great thorn club with a band of iron around it. "Welcome, popa Conare", said Da Derga. "If the greater part of the men of Eriu were to accompany you, I would still feed them"

Des expressions telles que "with the great multitude that you have here, you can go on until you reach the centre of the house", "if the greater part of the men of Eriu were to accompany you I would still feed them" démontrent que le concept d'espace est sans importance. "Accompany you" met l'accent sur la relation du Sid et de la mort, puisque l'on sait que ce terme, qui s'adresse à Conaire, lui signifie déjà qu'il est voué à une mort proche.

Le texte insiste sur le lien entre la "porte" et la "mort": "There are many to whom (this hand) served drinks of death at the entrance of the hostel tonight". La "porte" représente le "passage " entre les deux univers, et l'insistance sur le nombre "sept" s'oppose à la mesure celtique du temps: en effet, les druides comptaient la durée des siècles (de trente ans) après le sixième jour de la lune. Il est probable que le "sept" du récit renvoie à un lieu en dehors de la temporalité terrestre.

L'espace /chthonien/ dans lequel évolue le "sanglier" se différencie donc de celui auquel se rattache l'oiseau selon les modalités suivantes:

"oiseau"	"sanglier"
/ouvert/	/clos/
/diurne/	/nocturne/

Ce sont des relations inhérentes au /paraître/ du Sid, tel que les hommes peuvent le percevoir de l'extérieur. Mais il se différencie beaucoup de la résidence, /chthonienne/ elle aussi, que les textes associent à la "poursuite" du "cerf", et qui se caractérise par son /paraître/ fastueux <sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> Ainsi nous opposerons à la description de l'auberge de Da Derga l'extrait suivant:  
 -" (Caoilte) saw a house full of light, with cups and bowls of different sorts in it. (He) stood a good while before the door of the house, that he knew to be a house of the Sidhe, thinking would it be best going and get news of it, or to go back to Finn and the few men that were with him. And he made up his mind to go into the house, and there he sat down on a shining chair in



Le contraste est grand entre la résidence de Da Derga, remplie de guerriers prêts à en découdre et dont on décrit longuement les exploits, et celle de Midhir, où chaque guerrier se retrouve "neutralisé" par la présence de belles jeunes femmes. Le Sid est un lieu ambigu, où se côtoient la "mort" et la "vie" nouvelle, et ces deux aspects se partagent selon l'animal qui sert d'introduction à l'Autre Monde, /beau/ et /pacifique/ dans le cas du "cerf", /laid/ et /guerrier/ dans celui du "sanglier".

La "laideur" guerrière associée au "sanglier" ne peut se concevoir sans une relation profonde avec la mort. De nombreux éléments montrent comment ces trois traits se complètent, en particulier la figure des trois cavaliers rouges ("the three Deirgs").

## 2/ "passage" et "résurrection"

Ils font d'une part partie de la liste de tabous que Conaire ne doit pas enfreindre, puisqu'il lui est défendu de se faire précéder par eux dans la demeure de Da Derga. Ce dernier est une divinité régnant sur les morts, et les trois hommes font part au roi des présages néfastes entourant sa visite, sans que ce dernier puisse les arrêter. Nous avons vu, dans le chapitre consacré au /cheval/, que ce dernier avait, en autre fonction, celle de conduire les guerriers vers l'Autre Monde, se comportant ainsi comme un "psychopompe", sur qui le temps ni l'espace n'ont d'emprise.<sup>44</sup>

Ce rôle pourrait être confirmé par l'une des frises ornant le chaudron de Gundestrup: on peut y voir une figure divine, un

---

the middle of the floor, and he looked around him, and he saw, on the one side, eight-and-twenty armed men, each of them having a well-shaped woman beside him. And on the other side he saw six nice young girls, yellow-haired, having shaggy gowns from their shoulders" in: *Donn Son of Midhir*, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.205

<sup>44</sup> Ainsi, dans *Oisín and St Patrick*, "if you once get off the horse, you will be an old man, blind and withered(...) and in the minute all the years came on me, and I was lying on the ground, and the horse took fright and went away and left me there", in: *Gods & Fighting Men*, p.339-40.

immense chaudron devant elle. Sur un côté, des guerriers (plus petits que le dieu) à pied sont l'un après l'autre plongés dans le chaudron et en ressortent, représentés au dessus, en cavaliers. Selon les auteurs des *Druïdes*, le chaudron est :

"l'un des quatre principaux talismans des Tuatha Dé Danann, attribué au Dagda. Il fonctionne comme chaudron d'abondance, comme moyen de résurrection et comme symbole de souveraineté" (p.374).

La position /première/ du cheval, et son association avec la classe guerrière aristocratique, font croire que les guerriers à pied sont "morts", puis ressuscités dans un vie supérieure, celle du Sid, où, paradoxalement, il n'y a pas normalement de guerriers.

Autre symbole de ressurrection, la "massue", est présente dans le texte, puisqu'elle se trouve entre les mains des guerriers de Da Derga: bien des récits racontent comment le Dagda peut tuer en assenant un coup de massue et faire revivre en touchant le mort de l'autre bout <sup>45</sup>.

Il n'est pas non plus impossible de voir dans la remarque des trois hommes rouges "although we are alive we are dead" un référence au /passage/ vers la vie parfaite du Sid que constitue la mort.

Le sanglier est lui aussi l'objet d'un PN /résurrection/ dans le récit de l'enfance de Diarmuid, dans lequel l'intendant d'Angus fait revivre son fils tué par le père de Diarmuid sous les traits du futur Sanglier de Slieve Gullion:

- "The the Steward came again, having a Druid rod with him, and he struck his own son with the rod, and he made of him a wild boar,

---

<sup>45</sup> voir notamment *Mesca Ulad (The Intoxication of the Ulaid)*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, pp. 206-207.

without bristle or ear or tail (...) With that the boar rose up and ran out of the open door"<sup>46</sup>.

La résurrection s'accompagne ici de traits /privatifs/ qui assurent l'appartenance de l'animal à l'Autre Monde, rangés en groupes ternaires "ni oreilles, ni soies, ni queue", tout comme ceux caractérisant le couple monstrueux du récit *The Destruction of Da Derga's Hostel*: "one eye, one arm, one leg".<sup>47</sup>

Cette résurrection semble assurée par le passage à la forme animale, qui, nous l'avons vu, soustrait l'individu qui adopte ce /paraître/ au temps et à l'espace. Cependant, certains récits font apparaître une dichotomie entre les modalités de ce retour à la vie et certains rituels comme celui de la "crémation". Ainsi, dans The Pigs of Angus<sup>48</sup>, on oppose la "crémation" ("burn their ashes") à la "résurrection" ("if we leave the pigs the way they are, they will come to life again")

A la /résurrection/ s'oppose l' /élimination/, PN réalisé par Bran, qui fournit le /pouvoir-faire/, représenté par le "bois magique". Le "feu" du bûcher est /chthonien/, car il est alimenté par un "bois" (par opposition au "feu solaire"), et le "sanglier" fait aussi partie de cette isotopie. Le rituel n'est pas précisé outre mesure, mais il faut

---

<sup>46</sup> voir *Gods & Fighting Men*, p.250.

<sup>47</sup> Les défunts, qui renaissent dans le Sid, sont toujours représentés comme des hommes, mais certains traits leur manquent toujours. Ainsi, dans un récit de Nennius, du IX<sup>ème</sup> siècle de notre ère, sont décrits des guerriers dans une tour de verre au milieu des flots, et qui ne répondent pas lorsqu'on les interroge (in : *Historia Britonum*), car les morts sont, pour les Celtes, muets (voir aussi Mac Cana, Prionsias, *Celtic Mythology*, Newnes Books, London, 2nd ed. 1984, p.129).

<sup>48</sup> *Gods & Fighting Men*, p.241:

- "But if the hunt brought destruction on Angus, it brought losses on the Fianna as well, for there were ten hundred of their men missing beside serving-lads and dogs.

"Let us go to Brugh na Boinne and get satisfaction for our people", said Oisín then. "That is the advice of a man without sense", said Finn; "for if we leave these pigs the way they are, they will come to life again. And let us burn them ... and throw their ashes in the sea".

Then the seven battalions of the Fianna made seven fires to every battalion; but for all they could do, they could not set fire to one pig. Then Bran, that had great sense and knowledge, went away and she came back bringing three logs along with her, but no one knows what wood it was they came from. And when the logs were put on the fire they lit up like a candle, and it is with them the pigs were burnt; and after that their ashes were thrown into the sea"

voir dans le nombre de bûchers (sept) par bataillon, qui sont eux-mêmes sept, une indication de magie attachée aux nombres. Le chiffre "six" étant à la base de la structure temporelle des Celtes, le nombre "sept",  $6 + 1$ , introduit un nouvel ordre, au-delà de l'organisation du temps humain. Selon les auteurs de l'ouvrage *Les Druides*, le feu est lié à certaines fêtes celtiques, notamment celle de Samain, qui a lieu tous les ans à Tlachtga:

- " C'est là que fut institué le feu de Tlachtga, où les druides d'Irlande se réunissaient en assemblée la nuit de Samain pour faire des sacrifices à tous les dieux. C'était à ce foyer qu'ils brûlaient leurs offrandes et il était obligatoire, sous peine de sanction, d'éteindre les feux d'Irlande cette nuit-là"<sup>49</sup>.

Il semble que seule l'association feu + bois soit la seule à interrompre le processus de résurrection. D'ailleurs, ce dernier est associé à la configuration du "banquet" dans la plupart des récits: les porcs magiques sont tués, mangés, et renaissent le lendemain (mais ils sont bouillis dans un chaudron, et non pas rôtis). Ces traits font surgir une isotopie de l'/humain/, en tant qu'elle fait référence à des activités accomplies par des hommes, avec ou sans les dieux, tandis que le "rituel" de la crémation est en seul rapport avec le sacrifice fait aux dieux, donc avec l'isotopie du /divin/. L'animal surnaturel n'est pas consommé, car il renferme des enchantements<sup>50</sup>, par opposition avec le "porc", spécialement engraisé à cet effet.

Cette insistance à associer "sanglier" et "résurrection" est renforcée par une nouvelle corrélation entre l'animal et la configuration de la "guérison":

---

<sup>49</sup> opus cit., p.167

<sup>50</sup> C'est ainsi que le cerf surnaturel levé par "the red woman" (dans le récit du même nom) n'est pas mangé par Finn, "for there was enchantment on it".

- " And the skin I asked of you...is the pig-skin of Tuis, king of Greece, and it heals all the wounds and all the sickness of the world, and whatever danger a man may be in, if it can but overtake the life in him, it will cure him (...) and it is what the Druids of greece said, that it is not in itself this virtue was, but in the skin, and they skinned it, and the skin is there ever since".

Ici encore, il est question de la "peau" de l'animal qui agit sur la maladie ou la blessure, qui prend le rôle du /contenant/ par rapport à la "chair" consommée. La peau est ce que l'on voit de l'extérieur, et elle englobe en elle la "forme" même de l'animal. La chair a une valeur "nutritive" certaine, mise en évidence dans l'étude du "porc", dans l'isotopie de l'/abondance/. La peau possède seule le "pouvoir-guérir", qui empêche, d'autre part, le sanglier magique de se consumer à un feu ordinaire.

La chasse au sanglier n'a pas pour fonction de procurer de la nourriture au chasseur, mais d'éliminer un /opposant/ féroce, parfois dans le but de s'approprier certaines de ses vertus, notamment ce "pouvoir-revivre" contenu dans la "peau", de même que l'animal a aussi pour fonction de "faire-traverser" le guerrier dans l'Autre Monde.

Le "cerf" attire aussi le poursuivant vers le Sid, mais selon des modalités différentes. Ainsi, le "cerf" est souvent une jeune fille, qui peut s'unir ensuite au chasseur (c'est le cas de Sadb, mère d'Oisín), tandis que, dans un cas identique (Scathach, dans The Shadowy One) la jeune fille refuse précisément toute union avec Finn.

Le Sid "souterrain" est un /espace/ ambigu, dans lequel, selon le cas, domineront deux animaux différents: le cerf (dans un lieu de joie) et le sanglier (lieu de mort), et c'est ce double aspect de

l'Autre Monde qui nous permet de mettre en perspective certains motifs animaliers:

/bas/  
 /chthonien/ vs /aquatique/  
 /contenu/ vs /contenant/  
 "porc" vs "sanglier" + "cerf"  
 "chair" vs "peau"  
 "nutritif" vs "régénérateur"

-----  
 => compétence pragmatique:

/couleur/= /noir/ vs /blanc/  
 /lumineux/= /sombre/ vs /clair/  
 /sensoriel/= /rude/ vs /doux/  
 /comportement/= /guerrier/ vs /pacifique/

=> compétence cognitive:

/paraître/= /laid/ vs /beau/.

### III/ LE LIEVRE

Comme nous l'avons vu dans l'introduction du présent chapitre, le lièvre est parfois interchangeable avec le "cerf" dans le déroulement du PN /poursuite/. Nous avons évoqué plusieurs hypothèses linguistiques à ce sujet: confusion possible entre la "biche" et la "hase", désignées en anglais par le même mot "doe" et aussi que l'étymologie du mot gaélique "giorra" (lièvre) vient de l'expression signifiant "petit cerf"; de plus, le terme "hare" est parfois associé au pronom féminin "she", en fonction du sexe de l'être qui a pris sa forme, et qui est, dans la majorité des cas, une femme, comme le montre le proverbe "'Tis hard to drive the hare from a bush she's not in".

D'autre part, il n'existe pas de récit en vieil-irlandais relatif au lièvre; en revanche, nombreux sont les récits populaires, de tradition orale, qui nous sont parvenus, et qui mettent cet animal en scène. Le contenu mythique de ces récits folkloriques est quasi-inexistant, d'une part en raison des "télescopages" de motifs intervenus au cours des années, car il arrive que, pour une trame narrative donnée, le conteur intervertisse les animaux, de même que certains PN, proches l'un de l'autre, ont pu être modifiés.

Ces quelques réserves faites, il nous faut analyser la composante narrative des récits où apparaît le motif du "lièvre" et la façon dont on peut le "raccrocher" aux animaux précédemment examinés.

#### III-A/ LA COMPOSANTE NARRATIVE.

La structure narrative des récits du "lièvre" s'organise autour de quatre PN successifs, dont l'un est répété au début et en fin de récit.

Ce sont:

la /métamorphose/, le /vol/, la /poursuite/, puis à nouveau la /métamorphose/. Selon le récit, un PN peut se trouver escamoté au profit d'un autre, ce qui rend cette trame un peu arbitraire, mais nous allons l'étudier en conservant une progression identique.

Avant de passer à l'étude de PN particuliers, nous donnerons in extenso un récit qui fait bien apparaître les relations entre les divers constituants narratifs, et qui s'intitule Magical Theft<sup>51</sup>:

- " Well, these women were just ordinary country women like you still see around except that they were able to work this magic, whatever way they did it. If you had cows, they could take the "profit" of them from you. The milk you got from the cows would be useless, insipid and lifeless, and they would have the butter for themselves.

There was a man living near here onr time and he had eight cows. Day in day out, he used to see this hare running about, in and out among the cows in his fields. He didn't know what the hare was doing there but he did notice that ha was making nothing from the milk his cows were giving - it was just like water.

He had a dog, a pure black hound, and they say that a hound without a speck of white in it that had a rod of the rowan tree tied around his neck is the only animal that can catch a hare like that. So one day when he saw the hare among the cows, he loosed the hound after her. Hound and hare coursed the field back and forward, and finally the hare made a jump over a high stone wall and the hound caught her by the leg and broke it. The man knew that the hound had caught the hare, and when he came up to where they were what did he find there only an old hag who lived in the locality, sitting by the wall with the blood pouring out of her. The hag was brought home and some time after that she died and the man went to the wake. They were going around with the whiskey at

---

<sup>51</sup> in: Glassie, Henry, *Irish Folktales*, Harmondsworth, Penguin (1984), pp. 94-95



the hag's wake and he was offered a glass too. "Here, drink a glass for the old woman", they said. "Indeed I won't", said he, "for I got my fill of her".

1/ le PN /métamorphose/.

Il s'agit du passage de la forme humaine à la forme animale, et inversement. Dans notre récit, la corrélation entre le /contenant/ et le /contenu/ supposé se fait par la grammaire, et l'emploi du pronom "her" (féminin) en association avec le terme "hare". Mais on observe une symétrie du style: "day in day out he used to see this hare" -> "what did he find there only an old hag who lived in the locality".

Les récits mettant en scène le "cerf" nous ont montré que l'être métamorphosé en animal est une "jeune femme". En revanche, le "lièvre" est immuablement lié à la "vieille femme" (angl. "hag", irl. "cailleach" ou "seandúine") sauf quelques exemples isolés, qui peuvent provenir de la confusion entre ce type de récit et celui du "cerf". Ainsi:

- "One day, when (O'Sullivan) was out a beautiful hare rose before him (...) The chase lasted for several hours and in the evening the hare disappeared. O'Sullivan turned to come home, but at that moment he heard someone call to him. When he turned round he saw a beautiful lady in white standing on a rock"<sup>52</sup>.

Déjà une comparaison superficielle nous montre l'écart entre les deux récits cités. D'une part, le second extrait se calque sur un récit mettant en scène un "cerf", pour les raisons suivantes:

- la /poursuite/ n'implique surtout que le "chasseur" et l'animal "chassé"; en effet, rien n'est dit du rôle éventuel du chien;

---

<sup>52</sup> O'Sullivan, P.V., *Irish Superstitions and Legends of Animals & Birds*, p.76

- nous retrouvons l'intervalle de temps entre le début et la fin de la/poursuite/ intact: elle dure du matin au soir, et la "durée" est importante, car elle met en valeur le caractère surnaturel de l'animal, comme c'est le cas du "cerf";

- selon toute vraisemblance, il s'agit d'une "attraction" exercée par la jeune fille sur le chasseur, puisque, sur le point de renoncer, elle reprend forme humaine et le hèle par son nom, ce qui n'est pas le cas de la vieille femme: au contraire, elle essaie de "passer inaperçue" en adoptant le /paraître/ d'un lièvre;

- à aucun moment dans le récit usuel du "lièvre" l'animal ne disparaît pour ressurgir; en revanche, ce lièvre-ci imite le "cerf" qui disparaît sous terre (sous un tertre ou une colline), élément que l'on retrouve dans la mention de "standing on a rock".

Ce récit est donc isolé par rapport au reste du corpus du "lièvre", c'est pourquoi nous ne l'incluons pas dans la présente analyse, et le rapportons à l'ensemble des récits du "cerf".

Il existe bien une corrélation entre le /contenant/ "lièvre" et le /contenu/ "vieille femme". Seulement, le critère de l'âge/ ne s'applique pas à l'animal, dans la mesure où cet aspect n'intervient pas dans le déroulement narratif du récit; de toute façon, le lièvre surnaturel n'est pas soumis aux effets de la "durée", comme l'ensemble des animaux du Sîd.

L'autre corrélation entre "lièvre" et "vieille femme" est représentée dans la phase de /reconnaissance/ du récit.

En effet, le lièvre surnaturel est poursuivi soit par un chien, soit par un chasseur, et est régulièrement "blessé"; cette "blessure" est transmise du /contenant/ au /contenu/, et c'est elle qui permet d'identifier la vieille femme au lièvre voleur:

- "the hound caught the hare by the leg and broke it" -> "an old hag... sitting by the wall with the blood pouring out of her";

- " But this night anyway, there was a couple of men watching, and one of them had a gun anyway,

and there come (sic) something in the shape of a hare along (...)

But anyway, when she (= the hare) moved away... (the man) fired, and he struck her.

And she made off anyway.

But in the next day or so, there was some lady going about with a gunshot wound in the locality"<sup>53</sup>.

La "blessure" permet de "faire-savoir" au chasseur que la vieille femme et le lièvre ne font qu'un; elle appartient à la dimension /cognitive/ du récit, et c'est là son unique fonction.

Dans les récits folkloriques, il s'agit, contrairement au récit mythique, de convaincre l'auditeur de la véracité des propos du conteur (la situation la plus fréquente est la transmission orale), et donc l'éclairage se fait d'une manière différente de celle des récits du cycle des Fianna. Pour ces derniers, l'appartenance de l'animal ou de son /contenu/ au monde surnaturel ne fait aucun doute, et est admis dès le départ (cf. "a residence that he knew to be a house of the Sidhe"). En revanche, le conte populaire a pour but d'insister sur une corrélation qui a depuis longtemps perdu de son évidence: c'est pourquoi le conteur met une telle insistance à établir, par des "preuves" (comme la "blessure") l'identification du /contenant/ au /contenu/, et c'est pour cette raison que la "poursuite" par le chien "noir" ou le "coup de fusil" se révèlent utiles dans un tel récit.

Il arrive que le récit consacre un passage au moment où la vieille femme se transforme (/performance/) en lièvre, et dévoile ainsi son /pouvoir-faire/:

---

<sup>53</sup> The Black Art, in Glassie, *Irish Folktales*, p.193-94.

- "Some years ago there lived an old woman near the village of Athea. She lived in a small thatch house with her son, a tailor. She used to turn herself into a magic hare by means of a cow's horn which she kept in the thatch (...) On one occasion the two tailors came to the old woman's house. They were sleeping in a little room over the kitchen and they could see all that was going on in the kitchen.

About twelve o'clock, the old woman went up on the table and took down the cow's horn and rubbed it to her forehead and immediately, she turned into a hare. She went away and did not return till three o'clock. The (visiting) tailor did not sleep till she came back. When she came back, she went up on the table and took down the cow's horn again and immediately she changed into an old woman."<sup>54</sup>

Le /pouvoir-faire/ de la vieille femme est la "corne de vache", mais rien ne nous dit qu'il en est ainsi dans d'autres récits, puisqu'il s'agit alors de "découvrir" que la vieille femme est aussi un "lièvre" après avoir reçu une blessure identique à celle de l'animal.

Remarquons cependant que la /performance/ obéit à certains points précis et symétriques, quel que soit le "sens" de la métamorphose, puisqu'il faut:

- monter sur la table;
- saisir la corne de vache dissimulée;
- effectuer l'opération inverse lors de la reprise de la forme humaine.

La corne est donc un élément pertinent dans le PN considéré, montrant que le sens de la performance importe peu, la vieille femme et le lièvre étant également liés d'une façon spéciale au monde surnaturel par l'intermédiaire d'un objet bien précis, liens que nous examinerons plus tard.

L'orientation du récit est telle qu'elle fait de la transmission du "savoir" sur la vieille femme le point le plus important, qui est donc

---

<sup>54</sup> O'Sullivan, P.V., *Irish Superstitions etc...*, p.76.

la "mise à jour d'un /secret/", transmission dans laquelle le sujet opérateur (la vieille femme) ne joue aucun rôle: le "secret" est découvert à ses dépens, dans un but qui se veut exclusivement "moral". La découverte de ce secret est "destinée" à un "témoin" humain, qui représente la communauté sociale, mais le /destinateur/ d'un tel PN cognitif demeure flou, et le texte prend soin de ne pas le désigner clairement: "hasard" (le tailleur ne dormait pas ce soir-là), ou force "morale" qui ferait que ce "fléau" que représente le lièvre-voleur ne peut continuer en toute impunité, et qui s'opposerait à un /destinateur/ "maléfique" du PN /métamorphose/. Ce dernier serait motivé (il sert de /pouvoir-pouvoir-faire/) par le PN /vol/, dont le "lièvre" est le sujet opérateur.

## 2/ le PN /vol/.

Il existe une symétrie très grande entre la performance de la "vieille femme" et celle du "lièvre", car tous deux sont sujets opérateurs d'un PN /vol/, et nous notons d'ores et déjà que la présence de l'un exclut tout naturellement l'autre. Ainsi, dans les passages suivants:

- "If you had cows,(these women) could take the "profit" of them from you. The milk you got from the cows would be useless, insipid and lifeless, and they would have the butter for themselves (...) Day in day out this man used to see this hare running about, in and out among the cows in the field. He didn't know what the hare was doing there, but he did notice that he was making nothing from the milk his cows were giving, it was just like water"<sup>55</sup> ;

- "There used to be a story about persons that used to change into the shapes of animals for to take (sic) the milk from cows. There was a story told about the same person and the supply of milk that the cows were giving was getting very small.

---

<sup>55</sup> Magical Theft, p. 194

So they took a notion that they'd watch the fields at night for to see (sic) was there anyone coming milking the cows because it was a thing (sic) was often done (...)

But this night anyway there was a couple of men watching and one of them had a gun anyway and there come something in the shape of a hare along and she started sucking a cow".<sup>56</sup>

Dans une perspective d'ensemble, il est clair que le PN /métamorphose/ sert de préalable (/pouvoir-pouvoir-faire/) au PN /vol/, puisque le retour à la forme humaine, consécutif à la "blessure" reçue lors de la "contre-attaque" du fermier ou du chien, apporte la preuve de l'identité de la vieille femme et du lièvre-voleur.

Selon que le sujet opérateur est la vieille femme ou l'animal, le récit laisse apparaître des différences. Sur un PN que l'on peut écrire:

$F(S2) \Rightarrow (S1 \ V \ O \ \wedge \ S3) \rightarrow (S1 \ \wedge \ O \ V \ S3)$  où:  $S1 = S2 =$  le lièvre

la femme

O = le "profit"

S3= la vache (et, par

extension, le "fermier", puisqu'il est le seul "lèsé"),

nous remarquons que la /performance/ est identique, selon que S2 est un "lièvre" ou une "vieille femme", mais que les divergences apparaissent au niveau de la /compétence/ du sujet opérateur.

En effet, le lièvre a pour fonction de servir de "camouflage" à la vieille femme, sur le mode du /secret/, tout comme c'est le cas pour l'accomplissement de la /performance/: le lièvre "tête" les vaches pendant la nuit, pensant n'être observé par personne. Ce qui est mis

---

<sup>56</sup> The Black Art, in: *Irish Folktales*, pp. 193-94.

en relief dans l'un des passages, ce n'est pas tant la disparition du lait (car au moins l'une des raisons donnée par le narrateur est "rationnelle") que l'identité du "voleur" (le "lièvre"). Quant à la vieille femme, elle se contente de déambuler parmi les vaches, en traînant une chaîne, et en murmurant des paroles mystérieuses. Dans le premier cas, le "vol" est effectué de manière directe par le lièvre: lièvre + téter la vache = disparition du lait.

Dans le deuxième cas, la vieille femme "agit à distance", car elle n'est jamais prise sur le fait en train de traire les vaches. Elle possède un /savoir-faire/ "magique" qui se différencie de celui du lièvre, qui semble ne pas agir de façon surnaturelle, puisqu'il y a contact entre lui et la vache. L'intervention surnaturelle se situe, selon le cas, à des niveaux de dérivation différents.

Pour la femme, elle se situe au niveau de la /compétence/ dans le PN /vol/: c'est le "savoir-voler- à distance" qui lui permet d'accomplir la /performance/. Mais jamais l'on ne précise l'origine de ce "savoir magique", ni l'identité du /destinateur/ dans l'attribution de la /compétence/ du sujet opérateur, ni la relation qu'il entretient avec ce dernier.

Pour le lièvre, cette intervention se situe au niveau du /p-p-f/, c'est-à-dire dans le PN /métamorphose/, qui décrit le passage (mais il est parfois implicite, si bien que l'on peut presque toujours le restituer) à la forme animale. Tout se passe comme si le monde surnaturel n'était impliqué qu'une fois dans le récit, à des niveaux différents selon le "scénario" choisi. Il est possible que ces divergences proviennent d'oppositions entre les deux figures (femme vs lièvre), ce que nous verrons plus loin.

Si l'on examine à nouveau le "vol" tel qu'il est effectué par la vieille femme, on remarque d'abord qu'il diffère de celui commis

par le lièvre en ce que ce dernier agit davantage sur la "quantité" de lait, tandis que la femme agit surtout sur son aspect /qualitatif/, car elle ne dérobe pas tant le lait que ce qui fait sa valeur, son aspect "nutritif", représenté en surface par la "crème", susceptible d'être transformée en beurre, fromage, etc... :

- "The milk you got... would be useless, insipid and lifeless";

- "He was making nothing from the milk ... it was just like water".

L'opération est double: la femme (parfois sous le /paraître/ du lièvre) dépossède le fermier de ce "profit", tout en se l'appropriant:

- " and (the women) would have the butter for themselves"; de même:

- " One May morning this man was coming up through Altnapaste and he saw this hag, back and forward through a field, pulling an iron chain after her and this is what she was saying: "Come all to me, come all to me". The man was riding on horseback on the road and watching all this, and shouts: "The half of it for me".

That was all there was to that but when he got home he noticed his cows had an awful lot of milk (...) he had got half of what the old hag had been asking for herself"<sup>57</sup>.

Le /savoir-faire/ surnaturel demeure mystérieux, mais on peut déjà noter qu'il est associé à une valeur /négative/: "black art", "charm of words", "witchery"; ce pouvoir magique ne peut venir que d'une association avec des forces maléfiques, qui ont pris une telle connotation en relation avec le modèle chrétien: le vol est répréhensible d'autant plus qu'il n'est pas commis de façon "normale".

Quant aux divers éléments constitutifs de ce /pouvoir-faire/ ("pouvoir-voler"), ils se divisent en deux groupes, et se classent de la manière suivante, par ordre de proximité décroissante de la /performance/ :

---

<sup>57</sup> Magical Theft, in: *Irish Folktales*, p. 195.



- la parole: "charm of words that took the milk", "come all to me", "and the half of it for me". La parole a une valeur performative très accentuée, puisque sa seule prononciation est une /performance/ équivalente au "vol" du lait, mais elle est entouré d'un contexte particulier, organisé autour d'autres éléments de ce /pouvoir-faire/, qui rendent la prononciation vraiment efficace, puisque les paroles prononcées par l'homme à cheval ont le même pouvoir de transfert de "profit", rendu possible par la déambulation, puis le passage de la corde;

- la déambulation: "he used to see this hare running about, in and out among the cows in his fields. He didn't know what the hare was doing there, but he did notice that he was making nothing from the milk"<sup>58</sup>; "he saw this hag, back and forward through a field".

Ce trajet dans le champ est incessamment répété ("back and forward", "in and out"), ce qui lui donne l'aspect d'une déambulation rituelle. Il délimite ce champ comme un espace magique dans lequel la force de la formule pourra devenir efficace: l'espace magique est /dedans/, par opposition à l'espace humain, qui se situe toujours au /dehors/. Lorsqu'il s'agit du lièvre qui se promène entre les vaches, il s'agit alors de "sélectionner" celles à qui il va dérober l'élément "nutritif" du lait. Le champ est un espace /chthonien/, lié à la configuration de l'"économique" (isotopie du /nutritif/), par opposition à l'espace magique ainsi créé, qui relève ainsi du /stérile/.

- la corde (ou la chaîne): elle est l'instrument de la délimitation de l'espace surnaturel, qui trace ainsi la frontière entre deux univers ("iron chain", "something white in the shape of a rope"). De par sa forme /longue/ et /fine/, la corde contient l'idée de "continu" et de

---

<sup>58</sup> ibid, p.194

"séparation", car elle isole ainsi un périmètre bien précis, qui sera soumis aux lois du surnaturel. Elle est alors liée à la figure du "cercle", qui recouvre bien cette idée de "surface", mais surtout de monde /clos/. Il faut y voir un lien avec le "tertre", dans la mesure où ces deux figures dessinent les contours visibles de la séparation spatiale des deux univers. La corde est cependant liée à l'/horizontal/, puisque c'est le champ lui-même qui va devenir le théâtre des opérations magiques. La figure de la "corde" exclut la présence du lièvre dans le récit, peut-être à cause de sa couleur, qui est souvent associée au /blanc/.

- la couleur "blanche": elle est associée à la corde dans un PN ayant pour sujet opérateur la "vieille femme" ("something white in the shape of a rope"), et à la robe du lièvre lorsque celui-ci accomplit le "vol", mais pas dans un objet qui lui serait étranger. La récurrence de la couleur blanche dans les descriptions d'animaux surnaturels est attestée dans le folklore, dans un sens maléfique:

- "If a pregnant mother encountered a hare, her child might be born with a harelip. Even a hare killed by a huntsman could cause this condition in the baby if the *hare's tail* had not been removed before being brought into the presence of the expectant mother"<sup>59</sup>.

Cette relation de la /performance/ magique à la queue du lièvre, en raison de sa couleur blanche est constitutive de la race de lièvres commune en Irlande, et non pas un trait purement "mythique"<sup>60</sup>. Par ailleurs, cette relation du /blanc/ au monde surnaturel est visible dans les descriptions de cerfs, dont la robe claire ou blanche témoigne de leur origine du Sid.

---

<sup>59</sup> O'Sullivan, P.V., *Irish Superstitions & Legends of animals and Birds*, p.78; c'est nous qui soulignons.

<sup>60</sup> "The Irish hare is an endemic subspecies of the arctic hare and is quite different from the mountain hare. The Irish species is smaller than the brown, its ears are much shorter and its tail is dazzlingly white", *ibid.*, p.76

En résumé, seule la "déambulation" et la couleur "blanche" sont communes au /pouvoir-faire/ du lièvre et à la vieille femme; l'"incantation", le passage de la "corde" sont exclusivement associés à la femme lorsqu'elle ne prend pas la forme animale. En confrontant ces deux groupes de traits, force nous est de constater que certains aspects, comme la "corde", peuvent paraître superflus, y compris pour le narrateur ("it was just an accompagnement"). Son rôle ne peut se substituer à celui de la "baguette de coudrier" mentionnée dans les récits plus anciens comme le /pouvoir-faire/ des êtres du Sid: cette dernière est le "pouvoir-transformer", et son intervention est cause de l'accomplissement de la /performance/, tandis que la "corde" prépare, transforme l'espace humain en lieu magique, préalable à la mise en place du PN /vol/.

### 3/ le PN /poursuite/.

Il met en évidence un antagonisme absolu entre le "lièvre" et le "chien", qui se reporte à plusieurs niveaux. Tout d'abord, le chien est le sujet opérateur d'un PN /poursuite/, qui est syntaxiquement l'anti-PN /vol/, puisqu'il a pour but d'empêcher le lièvre d'accomplir son "larcin". Ainsi:

-(The man) had a dog, a pure black hound, and they say that a hound without a speck of white in it that has a rod of the rowan tree tied around its neck is the only animal that can catch a hare like that. So one day when he saw the hare among the cows, he loosed (sic) the hound after her. Hound and hare coursed the fields back and forward and finally the hare made to jump over a high stone wall and the hound caught her by the leg and broke it. The man knew the hound had caught the hare..."<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> Magical Theft, in: *Irish Folktales*, p.194.

La spécificité de cette "poursuite", par rapport à celle du cerf, tient aux éléments suivants:

- le chien a pour rôle de pourchasser le lièvre qui a causé du tort à son maître; il y a donc conflit d'intérêt entre les destinataires des deux PN antagonistes, le "fermier" et la "vieille femme", qui se confond avec le sujet opérateur (/vol/ et /poursuite/);
- le cerf, comme certains lièvres dans un autre type de récit<sup>62</sup>, a pour fonction d'"attirer" le chasseur vers le Sid, tandis que le lièvre-voleur a pour but de "ne-pas être-poursuivi" par le chien, perspective en tous points opposée;
- la "femme", /contenue/ est /jeune/ et/belle/ lorsque son /paraître/ est celui du cerf, /vieille/ et /laide/ lorsqu'elle est liée au lièvre-voleur, traits que nous considérons comme très importants.

La "poursuite" se déroule sur fond d'oppositions, entre espace /surnaturel/ (représenté par la "déambulation" du lièvre) et espace /humain/, délimité par le mur de pierre que le lièvre tente de franchir. D'autre part, le /pouvoir-faire/ du chien est en tout point comparé et opposé à celui du lièvre. Ainsi:

- la couleur noire: "pure black hound", "without a speck of white". Le /blanc/ fonctionne, au niveau énonciatif, comme un déictique, puisque sa seule mention suffit à indiquer la nature surnaturelle de l'animal qui la porte. Le chien, quant à lui, n'est pas surnaturel, mais sa robe lui permet d'attraper le lièvre, parce qu'il ne peut être soumis au pouvoir magique de celui qu'il traque, en vertu de la

---

<sup>62</sup> C'est ainsi que, dans le récit suivant, le lièvre se superpose entièrement au cerf, n'entrant ainsi pas dans le cadre de la présente étude:

"Long ago there lived a man in this neighbourhood by the name of O'Sullivan. This man was very fond of hunting and used to spend all his time out on the mountains with his hounds. One day when he was out a beautiful hare rose before him. The dog immediately gave chase and O'Sullivan, who was very fleet of foot, followed close behind. The chase lasted for several hours, and in the evening, the hare disappeared. O'Sullivan turned to come home, but at that moment, he heard someone call to him. When he turned round he saw a beautiful lady dressed in white standing on the rock," in *Irish Superstitions, etc...*, p.77.

Ce récit n'offre aucune différence avec les récits des Fianna à la poursuite d'un cerf surnaturel.

croyance en l'affinité des objets ou des êtres de couleur identique. Le /noir/ est, dans le folklore, un puissant antidote au /pouvoir-faire/ surnaturel. Ainsi, dans un récit intitulé The Recovered Bride, dans laquelle une jeune épousée est enlevée par les "fées", et que son époux tente d'arracher à leur influence. La jeune femme lui donne des instructions en songe, parmi lesquelles est mentionné l'usage d'un couteau à manche noir<sup>63</sup>.

Cette propriété du "couteau à manche noir" nous est confirmée de la manière suivante:

- "If the worse came to the worse, he thought he could safely defy (the fairies), as he had a black-handled knife in his pocket, and whoever has that, 'tis said, may look all the ghosts and fairies in the world full in the face, without quaking"<sup>64</sup> .

Au /noir/ est attribuée la valeur /positive/ ("domestique" + "bénéfique") associée au "chien", tandis que le /blanc/ du "lièvre" est /négatif/ ("sauvage" + "maléfique"), ce qui s'oppose à la valeur de ces deux couleurs dans un contexte mythologique (on se souvient que le "sanglier" noir apparaît dans un contexte hostile, guerrier et funeste).

- le collier de sorbier ("rod of the rowan tree tied around its neck"): si le /noir/ est un élément du /pouvoir-faire/ du chien, en même temps qu'un antidote à celui du lièvre surnaturel, la présence du collier de sorbier fait état d'un /savoir-faire/ dans la /compétence/ du chien.

---

<sup>63</sup> Kennedy, Patrick, *Legends of Irish Witches and Fairies*, Mercier Press, Cork and Dublin (1976), pp. 75 & 77:

- " Sprinkle a circle with holy water, and have a black-hafted knife with you. If you have the courage to pull me off the horse, and draw me into the ring, all they can do will be useless" (...)"...wielding the powerful knife he soon cleared a space around him, all seeming dismayed by the sight of the weapon"

<sup>64</sup> Crofton Croker, T., The Fighting Fairies of Mangelton, in *Legends of Kerry*, Geraldine Press (1972), p.51.

Dans les récits anciens, la "baguette de sorbier" (ou de "coudrier", car le vieil-irlandais désigne les deux par le même nom, "coll") est le /pouvoir-faire/ des êtres du Sid, notamment dans les PN /métamorphose/: "Fùamnach struck (Etain) with a wand of scarlet rowan and turned her into a pool of water"<sup>65</sup> .

De plus, il permet de "savoir" de manière magique les intentions de son ennemi, ou de reconnaître un être surnaturel métamorphosé.<sup>66</sup>.

Selon les auteurs de l'ouvrage *Les Druides*,

"il reste acquis, en Irlande comme en Gaule, que le bois avait valeur divinatoire", et que "les Irlandais semblent avoir utilisé plus volontiers le sorbier et le coudrier dans leurs opérations magiques. L'irlande groupe sous la même dénomination générique de COLL le sorbier, le noisetier et le coudrier, et elle ne distingue pas la noix de la noisette, CNO. Mais si le coudrier est fréquemment utilisé dans le tirage au sort et la magie du bois, la raison en est évidemment qu'il est l'arbre de science et que la consommation de son fruit procure la connaissance et inspire la sagesse"<sup>67</sup>.

L'irlandais moderne distingue le coudrier ("coll") du sorbier ("caorthann"), dont le lien avec le monde surnaturel subsiste dans l'expression "bhì an teach ina bhruìonn chaorthann acu" et qui peut

---

<sup>65</sup> *The Wooing of Etain*, in *Early Irish Myths & Sagas*, p.45

<sup>66</sup> - "Sprinkle a circle with holy water, and have a black-hafted knife with you. If you have the courage to pull me off the horse, and draw me into the ring, all they can do will be useless" (...) "...wielding the powerful knife he soon cleared a space around him, all seeming dismayed by the sight of the weapon" Cité dans Le Roux & Guyonvarc'h, *Les Druides*, pp. 152-58. Le second exemple est extrait de: *The Sons of Tuireann*, in: *Gods & Fighting Men*, p.44:

- "Then Brian, one of the sons of Tuireann, said to his brothers: "Did you see that armed man that was walking the plain a while ago?" "We did see him", said they. "Do you know what was it took him away?" said Brian. "We do not know that", said they (...) "And I know well what happened him, for he struck himself with his Druid rod into a shape of a pig of these pigs" ... "That is bad for us", said the other two, "for the pigs belong to the Tuatha de Danaan, an eleven if we kill them all, the Druid pig might chance to escape us". "It is badly you got your learning in the city of learning", said Brian, "if you cannot tell an enchanted beast from a natural beast". And while he was saying that he struck his two brothers with his Druid rod, and he turned them into two thin, faast hounds, and tthey began to yelp sharply on the track of the enchanted pig. And it was not long till the pig fell out from among the others, and not one of the others made away, but only itself"

<sup>67</sup> opus cit., pp.156-57

se traduire par "il semèrent la panique dans la maison" (lit. "ils firent de la maison une auberge de sorbier"). Or l'on se souvient que "brù" (ou "bruionn") désigne aussi bien l'auberge que la résidence surnaturelle, habitat chthonien et qui n'apparaît que sporadiquement aux visiteurs humains. Le sorbier est bien lié à l'acquisition de la /compétence/ du sujet opérateur, en particulier celle du /savoir-faire/ du "chien", pour le PN qui nous concerne. La grande différence entre le récit mythologique et le récit folklorique tient en l'absence de métamorphose du chien, qui est bien un animal "naturel", par opposition au lièvre. Cependant, la présence de la branche de sorbier autour de son cou, comme un "collier" (idée de /circulaire/ et de /lien/), accentue l'association entre le /pouvoir-faire/ du chien, qui lui est propre (sa "couleur", sa "rapidité") et le /savoir-faire/ qui lui est donné par le destinataire.

### III-B/ ANALYSE PARADIGMATIQUE

Le contexte narratif dans lequel agit le couple "vieille femme"/ "lièvre" est celui d'une "appropriation" d'un principe "nutritif" représenté par la "crème" du lait, au profit de la "vieille femme", qui utilise la forme du lièvre (mais pas toujours) pour arriver à ses fins. Si l'on attribue au lièvre, sujet opérateur, la valeur S2 ainsi que le rôle du sujet d'état S1, au "fermier" celui de l'autre sujet d'état S3, et O à cet élément "nutritif", objet de ce PN, nous écrivons la relation suivante:

$$F(S2) \Rightarrow ( (S1 \vee O \wedge S3) \rightarrow (S1 \wedge O \vee S3) ).$$

En déroband ce principe "nutritif", le lièvre fait passer la vache d'un état /fécond/ à un état /stérile/, ce qui est en parfaite contradiction

avec le trait principal de cet animal-là, uniquement orienté vers le /fécond/, sur un axe sémantique de la /production/.

Curieusement, le tandem "vieille femme"/ "lièvre" se retrouve dans un autre contexte textuel, qui traite cependant de la /production/ agricole. Ainsi:

- "In the folklore of Connacht and the North Midlands, the hag of Beare was closely associated with corn and harvesting. There was a widespread belief in a spirit of the harvest, which was said to race from the scythes in the form of a small animal, especially that of a hare. The cutting of the last sheaf in a field was therefore alluded to as "driving out the hare" and - probably from its resemblance to a hooded old woman - this sheaf was known as the "cailleach" "<sup>68</sup>.

Dans un cas pareil, le sujet opérateur est le "fermier" S2 (qui moisonne son champ), donc qui s'approprie (S2=S1) la "fécondité" O du sol (= le "blé"), laissant la terre S3 /stérile/ avant la saison hivernale. Nous retrouvons le même type de schéma narratif que le précédent PN, à la différence que le "sens" dans lequel s'effectuent ces "appropriations" est inversé: dans le premier exemple, le sens va du domaine /domestique/ vers le /sauvage/; la nature (représentée par le lièvre) s'approprie le fruit du travail /économique/ de l'homme, contrairement au second passage, qui représente un "ordre" plus communément admis: la terre laisse l'homme prendre ses fruits, combinaison entre le /fécond/ (richesse naturelle) et l'/économique/ (richesse culturelle de type pragmatique).

Il en retourne que la /performance/ combinée de la "vieille femme" et du "lièvre" constitue un point de rupture très net avec le système que forme la notion culturelle de "récolte", qui se traduit par le

---

<sup>68</sup> O'hOgàin, Dàithì, *Myth, Legend & Romance, an Encyclopaedia of Folk Tradition*, Dublin, Ryan Press, 1990, p. 68; le mot "cailleach" désigne, en irlandais, une "vieille femme" (angl. "hag").



passage pour la terre du /fécond/ au /stérile/: ce qui change, c'est l'identité du bénéficiaire de cet élément /fécond/. L'intervention du monde surnaturel est un "saut" dans le système, entraînant sa modification, et qui se traduit par l'interversion des rôles actantiels: le binôme "femme/lièvre" devient tout d'un coup sujet opérateur, rôle auparavant dévolu au "fermier".

Cependant, la présence même de ce binôme à une telle place dans la syntaxe des récits pose problème. En effet, l'alternance de la "femme" et du "lièvre" dans le rôle de sujet opérateur du PN /vol/ laisse supposer que ces deux personnages thématiques sont interchangeables, et que rien ne distingue l'un de l'autre, ce qui a de sérieuses conséquences sur l'analyse figurative: ils auraient les mêmes fonctions, et leur contenu figuratif pourrait être identique. Or, les nuances sont grandes entre les deux figures.

Au plan syntaxique, la /performance/ du "lièvre" n'est rendue possible, nous l'avons vu, qu'après la /métamorphose/ de la vieille femme, alors que, dans d'autres récits, elle accomplit elle-même la performance. Tous deux retirent le principe "nutritif" du lait des vaches, mais d'une manière différente.

Sur le plan figuratif, la vieille femme (ou "cailleach") est doublement associée au /stérile/, à la fois sur l'axe de la /production/, comme sur celui de l'/âge/:

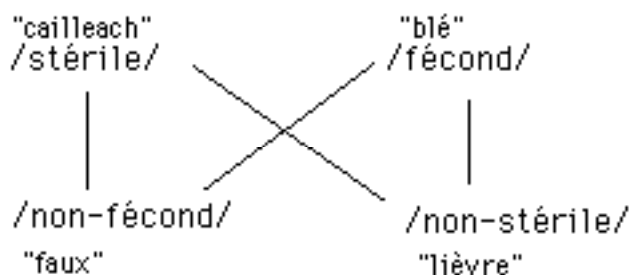
/âge/= /vieux/ vs /jeune/

/production/= /stérile/ vs /fécond/

En revanche, rien ne nous dit que le "lièvre" est /vieux/; cependant, il est associé au vol du /fécond/.

Dans le second exemple cité plus haut, le "lièvre" et la "cailleach" se disposent d'une autre façon sur l'axe de la /production/. La "cailleach" est la "dernière gerbe de blé", le lièvre l'"esprit des

récoltes" chassé par la faux du moissonneur. Il y a un lien entre le lièvre et le "blé" (ie. le /fécond/), dont l'absence suppose le départ de cet animal. D'autre part, la dernière gerbe n'existe qu'en relation avec la "faux", qui la distingue des autres, lui attribuant le nom de "cailleach". La "faux" est un instrument de troisième fonction, mais son action fait passer le champ du /fécond/ au /stérile/. Or, la dernière gerbe est précisément associée à un tel "passage" . La /métamorphose/ de la "cailleach" en "lièvre" rend possible ce glissement du /fécond/ au /stérile/, de même que le PN /couper/ le blé traduit un parcours identique/. Tout se passe comme si:



Le passage du /stérile/ au /non-stérile/ se fait par le PN /métamorphose/  
 Le passage du /fécond/ au /non-fécond/ se fait à travers le PN /coupe/

Ce schéma ne dit rien des termes employés par les conteurs, à savoir l'aspect /maléfique/ associé au /stérile/, et plus particulièrement à la "vieille femme": "old woman of bad repute". Cet élément ne trouve pas sa place dans un tel cadre d'analyse pour plusieurs raisons: rien, dans le terme "hag", ou "cailleach", n'implique cette notion; elle se surajoute à l'ensemble, et constitue un jugement de valeur appartenant au niveau de l'énonciateur ("bad repute"). Il est clair cependant qu'il existe une analogie entre le caractère /vieux/ de la "cailleach" et celui, négatif, de la "sorcière", qui n'entre pas dans la même catégorie. Nous l'écartons car les bases sur lesquelles est fondé le motif de la "sorcière" diffèrent de

celles sur lesquelles repose celui de la "cailleach"<sup>69</sup>, associée ici au "lièvre": la dichotomie /bénéfique/ vs /maléfique/ n'est pas présente dans tous les récits-occurrences cités, notamment dans ce texte décrivant le rituel des moissons; or, cette opposition sous-tend le motif de la "sorcière", qui ne peut exister sans cette base. On peut cependant considérer qu'il y a eu une contamination de motifs, introduits par les conteurs successifs.

En revanche, nombreux sont les liens entre la "vieille femme" et la fertilité des sols. Il existe de nombreux récits dans lesquels la "cailleach Bhearra" ("vieille femme de Beare") instruit les paysans dans l'exercice de leur tâche, notamment dans la moisson. De plus, cette "cailleach", résidant dans la péninsule du Kerry dont elle porte le nom, se nomme aussi Boì, ce qui signifie "vache":

- "The South-West of Ireland was anciently associated with the Otherworld, especially that of the dead, and the idea of a hag of great age domiciled there seems to have been a combination of such sombre imagery with the negative aspect of the land-goddess. Her name Boì was synonymous with the word for a cow, and ancient Irish lore seems to have contained the notion that an old cow-goddess lived on an island off the western coast"<sup>70</sup>

Il nous semble erroné d'associer ainsi l'animal à la divinité, d'autant plus qu'aucun récit ancien ne parle d'une "déesse-vache"; d'autre part, il est clair que le Sid est à la fois la résidence des dieux et celle des morts, nous évitant de fractionner inutilement l'espace surnaturel. Cependant, il existe un lien entre la "cailleach" et la "vache", entre le /stérile/ et le /fécond/ qui reste à déterminer. Dans

---

<sup>69</sup> Ceci est d'autant plus clair que l'étymologie du mot "cailleach", postérieur à la christianisation, provient du mot latin "pallium", qui désigne un "voile". A l'origine, il était associé à la "nonne". L'autre mot irlandais, sans connotation religieuse ou morale, pour désigner la "vieille femme" est "sentinne" (irl. mod. "seanduine", qui ne spécifie pas le sexe de l'être désigné)

<sup>70</sup> O'hOgàin, Dàithì, *Myth, Legend & Romance*, p.68

un chapitre précédent, nous avons pu déterminer que la vache "blanche" ("Bò Fionn") est un représentant de l'Autre Monde ainsi que du principe "souverain". Nous avons ensuite constaté que la couleur "blanche" est associée à bon nombre d'animaux chthoniens surnaturels, dont le "cerf" et le "lièvre"; enfin, le "blanc" est aussi la couleur du "lait", élément lié au /fécond/.

On retrouve une telle combinaison entre la "vache", l'"île" et le "blanc" dans le toponyme "Inisbofin" (lit. "île de la vache blanche"). La "cailleach" se trouve liée à la vache par l'intermédiaire de l'"île", mais dans une relation oppositionnelle telle que:

(cailleach + île) vs (vache + île); l'île, figure de l'espace surnaturel, prend une valeur différente selon l'association: associée au /fécond/ (= "vache"), elle se place du côté du pôle /vie/, qui est en général représenté abondamment dans les récits: joie, festin éternel, beauté, absence de mort. En revanche, la vieille femme tire le Sîd vers son autre aspect, contradictoire en apparence, de "demeure des morts" (cf. le "bruidhen" de Da Derga), en relation avec le pôle /stérile/. Cependant, tout ce passe comme si ces aspects contradictoires du monde surnaturel se succédaient, sans jamais se rencontrer, à l'instar du cycle saisonnier faisant succéder période "stérile" et période "féconde". La "cailleach" s'appelle donc "Boi" davantage pour suggérer cette succession: elle participe aux moissons et enseigne son bon fonctionnement, parce qu'il constitue le passage (la dynamique), pour la terre, du "rendement" (/fécond/) au "repos" (/stérile/), alors que la "vache" se situe dans le mouvement inverse. Il faut sans doute voir une confirmation de ce propos dans le fait que la "vieille femme" utilise parfois une corne de vache comme instrument de sa métamorphose en lièvre. C'est ce qui

explique peut-être pourquoi la dernière gerbe de blé s'appelle "cailleach": elle tire du côté du pôle /stérile/, tout en représentant un objet "nutritif"; elle constitue le pôle /négatif/ dans l'isotopie de la /production/, sans aucun élément "maléfique", ce qui fait sa différence avec la sorcière, et aussi la ressemblance ayant pu entraîner quelques confusions entre les deux motifs. Dans cette notion de "passage" elle est liée au "lièvre". Ce dernier disparaît avec la dernière gerbe de blé, ce qui signifie qu'il est lié au /fécond/ ("spirit of the harvest"), mais dans une dynamique. La vache produit du lait, la terre produit le blé continuellement pendant la saison, mais le lièvre parcourt le champ, autour des vaches, et cette "circulation" prépare de peu la moisson, ou le vol du lait.

Le lien du "lièvre" au pôle /mort/ existe, mais il entre dans l'interdit général posé à l'encontre de la "chasse" d'animaux surnaturels comme le cerf. Nous avons vu que le cerf "magique" levé par la "femme rouge" (the Red Woman) pour les Fianna n'était pas consommé comme tout gibier pouvait l'être, et que, de toute façon, il est tué par celle qui l'a suscité. Il en est de même pour le lièvre, animal qui, à plus d'un titre, est voisin du cerf<sup>71</sup>.

On ne peut que noter certaines ressemblances entre le récit cité dans la note 73 et celui de la "poursuite" du lièvre voleur: en effet, là où le "chasseur" traque et tue inlassablement des lièvres de nuit, aidé de son chien, le fermier tente d'intercepter le lièvre qu'il

---

<sup>71</sup> O'Sullivan, P.V., *Irish Superstitions etc...*, p.78:

- "There was a man one time in the parish of Kilmoytey who was a mystery man. He never spoke to anybody. He was a dark silent individual. He never spent a night in bed. It was thought he used to spend the night killing hares with a heavy stick which was, as the story went, always covered with blood. However, he died and the strangest thing about him was on the day of his funeral, a white hare came across the field and sat down at the ditch in front of the cabin where he was laid out and being cofined, and nothing daunted by all the people around him. After looking right into the the corpse for some time, he jogged slowly across the field again. However, there was a man looking on who had a great taste for game. He went to his home, took his greyhound with him, pursued the hare and finally killed it, with the result that he went insane and had to be taken to an asylum immediately"

soupçonne de lui dérober son lait, de nuit également. Cependant, il faut souligner les divergences. Premièrement, le fermier est le sujet opérateur d'un anti-PN fondé sur la "réaction" face au /vol/, tandis que l'homme taciturne passe ses nuits à traquer des lièvres, de toute apparence par simple plaisir. Deuxièmement, on peut remarquer combien le comportement des deux lièvres divergent, même s'ils sont tous les deux considérés comme "étranges": le lièvre blanc se distingue par son immobilité que rien ne trouble, alors que l'animal voleur parcourt le champ en incluant dans son trajet les vaches qui feront les frais de son larcin. Enfin, alors que ce dernier est toujours le résultat de la /métamorphose/ d'une "cailleach" en animal, rien n'indique qu'il en est de même pour le lièvre blanc.

En revanche, ce second récit partage quelques points communs avec ceux qui mettent en scène la "poursuite" de cerfs surnaturels. Comme ces derniers, le lièvre apparaît dans une configuration de "chasse" (le défunt, puis l'homme au chien sont amateurs de gibier), en tant qu'objet d'un PN correspondant. Comme le cerf, le lièvre surnaturel fait l'objet d'un interdit alimentaire, confirmé par le récit cité par P. V. O'Sullivan<sup>72</sup>, et il semble qu'il existe un lien entre la mort de l'homme taciturne, la folie du second et la chasse au lièvre, d'autant plus facilement que le texte met en évidence le caractère a-social du personnage ("dark silent man, "mystery man", "individual", never spoke"), ainsi qu'une certaine sauvagerie de sa part ("heavy stick", "covered with blood").

Mort et folie semblent la /sanction/ naturelle de la /performance/ que les sujets opérateurs "ne doivent-pas-accomplir". Partout l'on

---

<sup>72</sup> in *Irish Superstitions & Legends etc...*, p.77: " The chase lasted for several hours and, in the evening, the hare disappeared. O'Sullivan turned to come home but at that moment he heard someone call to him. When he turned round he saw a beautiful lady dressed in white standing on the rock. The lady said to him: "Why do you follow my hare?" and O'Sullivan said he thought that the hare was not owned by anyone".

peut établir un lien avec la "mort", car la "chasse" conduit à la mort du lièvre, mais aussi à celle du chasseur. Ce lien est mis en relief par la présence du "lièvre blanc" (il s'agit de la couleur surnaturelle par excellence) aux funérailles de l'ennemi de son espèce. La chasse au lièvre est nocturne, et elle est liée à des conséquences néfastes pour le sujet d'un tel PN. Ainsi:

- "He never spent a night in bed... He used to spend the night hunting hares";

- "So they took the notion they'd watch the fields at night";

- "In another story two huntsmen and their dogs walked through a field adjacent to a graveyard. One of the dogs ran into the graveyard, killed a hare and returned to his owner with the hare in his mouth. The man who owned the dog took the hare and brought it home with him. After a little while he got a severe pain in his hand, and at length he was treated by one of the finest surgeons in Dublin. He was, however, forced to return home, his hand incurable, with the result that with time his withered hand actually rotted off his body. He died soon afterwards and the storyteller concluded that 'it was the general view in the locality that there was something unhealthy in that hare' "<sup>73</sup> .

Il existe bien un corollaire entre la mort du lièvre et celle de son chasseur, car celle du premier entraîne celle du second, dans le cas où l'animal n'est pas le résultat de la métamorphose de la "cailleach". Comme le cerf, le lièvre représente le "gibier", donc une abondance de nourriture sauvage, mais que sa chasse est soumise à un certain nombre de restrictions. Il semble que la démesure, ou le non-respect de l'animal surnaturel entraîne donc la mort du chasseur: du pôle /vie/ nous glissons vers celui de la /mort/.

Dans les récits de poursuite du cerf, ce dernier entraîne le chasseur vers une résidence surnaturelle, où l'attendent banquet, musique et

---

<sup>73</sup> *ibid.* , p.77

belles femmes, ce qui représente une vision de l'abondant/, de la "profusion" de tout ce que la terre a de "fécond", et le cerf est l'une de ces femmes qui jouent de la harpe ou servent à boire. Il est logique de voir dans cet animal dépourvu de caractère agressif, contrairement au sanglier, une figure du /fécond/, et celui qui conduit l'homme vers les festivités éternelles de l'Autre Monde.

Le lièvre lui aussi participe de cette fécondité naturelle, mais d'une façon légèrement différente, puisqu'il constitue le "passage" du /fécond/ au /stérile/, tant pour la terre que pour les animaux domestiques. D'une certaine manière, il est contraire à cette mission de régulation de tuer son principe-même, ce qui explique peut-être l'interdit qui pèse sur la "chasse au lièvre", hors de certains critères établis, car les chasseurs "punis" sont toujours dans le cadre de cas limites: chasse à outrance, chasse d'un animal de toute évidence surnaturel, chasse dans un cimetière. Il faut d'ailleurs noter à ce propos que la "punition" infligée au chasseur n'atteint pas le chien, seulement son maître. Le chien n'est qu'adjuvant dans ce PN, et, d'une façon plus large, c'est bien l'homme qui est l'ultime bénéficiaire de la fécondité du sol et des bêtes.

D'une manière générale, nous pouvons dire que le "lièvre" est bien lié au /fécond/, en ce qu'il constitue le "passage" d'un cycle /fécond/ à un cycle /stérile/, qu'il s'agisse des saisons ou de toute autre manifestation de la "production" animale. C'est parce qu'il se trouve à cette frontière étroite qu'il est lié à la "cailleach", qui incarne, quant à elle, le monde de la mort, le pôle /négatif/ de cette "abondance", à savoir la nature à l'état de "friche" (le /stérile/).



**CHAPITRE SIX:****L'OISEAU SURNATUREL, MESSAGER DU SID**

"Les principaux oiseaux de la légende celtique sont:  
 - le cygne (qui sert aux métamorphoses temporaires des messagères del'Autre Monde);

- le corbeau, messager de Lug et apparence usuelle de la Badb ("Corneille")ou déesse de la guerre;  
 - le roitelet, qui est le "druide des oiseaux"  
 (Fr. Le Roux & Ch. J. Guyonvarc'h, *les Druides*, p.411

L'analyse des animaux chthoniens, sauvages ou domestiques, a montré qu'ils forment un système symbolique structuré autour des notions surnaturelles d'éternité et de non-espace, et, sur le plan social, une des fonctions telles que les a formulées Georges Dumézil.

L'oiseau semble concentrer en lui seul ces trois aspects fondamentaux: il est druide ("roitelet", angl. "wren", irl. "dreoilin"), guerrier ("corbeau", "corneille", angl."raven", "crow", irl. "fiach dubh", "préachàn", "feannòg"), ou encore l'enveloppe extérieure de belles jeunes filles du Sid venant chercher l'homme qu'elles aiment sur terre (groupe des oiseaux aquatiques). Nous allons tâcher de dégager le contenu narratif dans lequel le motif apparaît, puis d'analyser les composants figuratifs de cet "oiseau surnaturel".

A/ LE NIVEAU NARRATIF.

1- L'oiseau et la /métamorphose/.

Dans la plupart des cas, l'oiseau est le résultat d'une opération de transformation, réflexive ou transitive, d'un être anthropomorphe en animal, et vice-versa. Ainsi:

- opération réflexive: "What great power does (Càer) have? Being in the form of a bird each day of one year and in human form each day of the following year".<sup>1</sup>

- " That night, when the woman was in the house, she saw a bird coming to her through the skylight; it left its featherhood in the middle of the house"<sup>2</sup>.

-opération transitive: "They went on then to Loch Daibhreach, the Lake of the Oaks, and their horses were stopped there, and Aoife bade the children of Lir to go out and bathe in the lake, and they did as she bade them. And as soon as Aoife saw them out in the lake she struck them with a Druid rod, and put on them the shape of four swans, white and beautiful. And this is what she said: "Out with you, children of the king, your luck is taken away from you forever; it is sorrowful the story will be to your friends, it is with flocks of birds your cries will be heard forever"<sup>3</sup>.

Dans ce dernier passage, les enfants de Lir sont victimes d'une /métamorphose/ qu'ils subissent comme une vengeance de la part de leur marâtre Aoife. Ils sont sujet d'état S1, disjoints de leur forme humaine O. Le PN est vu par les victimes comme une "dépossession", et tout le récit raconte comment les quatre enfants subissent cette peine, au terme de laquelle leur apparence humaine leur est rendue.

Dans les premiers exemples cités, la /métamorphose/ est créditée d'une connotation positive: elle permet de conserver l'anonymat de Càer et de l'homme-oiseau (elle est une "protection"), et les possibilités qu'elle offre sont valorisées et mises à profit. Quel que

---

<sup>1</sup> *The Dream of Oengus*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.111

<sup>2</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, *ibid.*, p.64.

<sup>3</sup> The Fate of the Children of Lir, in: *Gods & Fighting Men*, p.126

soit l'opération (réflexive ou transitive) et le sens dans lequel elle s'effectue, c'est bien la forme humaine qui est posée comme première: l'être surnaturel a, avant tout, forme humaine, et l'oiseau n'est pour lui qu'un masque.

## 2- Le rôle narratif de l'oiseau.

### a- l'oiseau "naturel".

Selon qu'il s'agit d'un oiseau surnaturel ou ordinaire, vont s'opérer quelques changements dans la structure narrative du récit. En effet, l'oiseau surnaturel est thématiquement un "messenger", voire un "guide", par opposition à l'oiseau ordinaire, lié à la configuration de la "chasse" et de l' "alimentaire". Ainsi:

- "The Ulaid harnessed nine chariots and set out to drive the birds away for it was their custom to hunt birds"<sup>4</sup>;

- "After that, they saw a flock of swans before them." "Would the Ulaid think it better to bring these back dead or alive?" asked Cù Chulaind. "The bravest and most accomplished warriors bring them back alive", answered the charioteer. Cù Chulaind aimed a small stone at the birds and brought down twelve more, with a stunning blow. "Collect the birds now", he said to the charioteer"<sup>5</sup>.

Selon ces deux passages, l'oiseau est l'objet O d'un PN /chasse/, d'une "appropriation" par le chasseur. Ce dernier a dans sa /compétence/ un élément important qui est le /devoir-faire/, toujours en fonction du code qui régit les actes des guerriers, et l'oiseau est un animal auquel ils attachent beaucoup de prix; il est en effet un élément de l'"épreuve", dont le succès garantit la renommée de celui qui l'accomplit. Ainsi comprend-on une phrase du style "Would the Ulaid think it better...?".

---

<sup>4</sup> *The Birth of Cùchulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.132

<sup>5</sup> *The Boyhood Deeds of Cù Chulaind*, *ibid.*, p.145

La phrase "it was their custom to hunt birds" ne fait que renforcer l'importance du /devoir-faire/, car ce type de "chasse" fait partie de l'éducation guerrière des jeunes Ulates. Mais au-delà, la fonction de la "chasse à l'oiseau" poursuit un double but: s'approprier de la "nourriture", ou un "ornement". Ainsi:

- "While (the women) were at these amusements, a flock of birds settled on the lake, and no flock in Eriu was more beautiful. The women grew excited over these birds and began to argue over who should have them. Eithne Attenchàithrech, Conchubur's wife, said: "I desire a bird for each shoulder" (...) Cù Chulaind sprang into the chariot, and he dealt the birds such a stunning blow with his sword that claws and wings floated on the water. Then he returned and distributed them so that each woman had a pair..."<sup>6</sup>

Selon que l'on considère la "chasse" elle-même ou le "don" des oiseaux aux femmes, l'oiseau est l'objet des deux PN, dans une double position: celui de l'objet ornemental, ainsi qu'un trait de la glorification de la valeur du sujet opérateur Cù Chulaind, son adresse, son /pouvoir-faire/ héroïque; l'oiseau n'est pas considéré pour ses qualités "nutritives", mais pour ce qu'il symbolise sur le plan esthétique. Même dans les récits qui font de lui une proie que l'on mange, d'autres valeurs s'attachent à lui. Par exemple:

- " And Oisín stopped on with St Patrick, but he was not very well content with the way he was treated.(...) "I often saw a quarter of a blackbird bigger than your quarter of beef", said Oisín, "and a rowan berry as big as your churn of butter, and an ivy leaf as big as your griddle of bread" (...) St Patrick was vexed... and he said to Oisín that he had told a lie".

---

<sup>6</sup> *The Wasting Sickness of Cù Chulaind*, in: *Irish Myths & Sagas*, p.156-57

Pendant un an, Oisín élève alors un chien avec l'aide d'un novice, et retrouve une cache d'armes des Fianna dont il extrait un cor et une balle en fer. Puis, le son du cor attire une nuée d'oiseaux étranges<sup>7</sup>.

Dans ce passage, nous retrouvons toujours le PN /chasse/, qui s'exprime dans la configuration de l'"armement" ("sword", "horn"), de la "mort" ("left dead"), du "dépeçage" ("cut a quarter off it", "cut open the body"). Tout ceci nous rapprocherait de la coutume, décrite dans *The Birth of Cù Chulaind*, des anciens irlandais de chasser les oiseaux ("it was their custom to hunt birds"). Cependant, ce PN s'insère dans un ensemble plus complexe. En effet, l'enjeu du récit n'est pas le "pouvoir-chasser" mais le "dire-vrai" d'Oisín, contesté par St Patrick: c'est donc plus un enjeu cognitif que pragmatique. La chasse à l'oiseau constitue ce "pouvoir-pouvoir-rendre-vrai" ces paroles.

Plus généralement, deux types de "savoirs" sur le monde s'opposent, celui d'Oisín, ancien, païen et mythique, et celui de St Patrick, chrétien et historique, selon un schéma tel que:

Oisín vs Patrick

/passé/ vs /présent/

/mythique/ vs /historique/

/bon/ vs /mauvais/

---

<sup>7</sup>- "I see three great clouds coming, (the boy) said, "and they are settling down in the valley; and the first cloud is a flight of very big birds, and the second cloud is a flight of birds that are bigger again, and the third flight is of the biggest and blackest birds the world ever saw". "What is the dog doing?", said Oisín. "The eyes are starting from his head, and there is not a rib of hair on him but is standing up". "Let him loose now", said Oisín. The dog rushed down to the valley then, and he made an attack on one of the birds, that was the biggest of all, and that had a shadow like a cloud. And they fought a very fierce fight, but at last Bran Og made an end of the big bird, and lapped its blood (...). Then they went where the great bird was left dead, and Oisín bade the lad to cut a quarter off it with the sword, and he did so. And then he bade him cut open the body, and in it he found a rowan berry, the biggest he had ever seen, and an ivy leaf that was bigger than the biggest griddle": Oisín and St Patrick, in: *Gods & Fighting Men*, p.341-42..

L'oiseau est l'enjeu de ce "savoir", qui concerne un monde à jamais perdu depuis l'arrivée de Patrick en Irlande. Quel que soit le récit, l'oiseau surnaturel est l'animal qui, de façon variée, transmet un savoir sur ce monde du Sid, et son association avec la chasse ou la guerre dépasse toujours le cadre de ces configurations.

b- l'oiseau surnaturel.

b-1/ le "guide". L'oiseau surnaturel se caractérise par son double rôle de "guide" et de "messenger" de l'Autre Monde. Ces deux aspects s'arc-boutent sur un "parcours", un PN /trajet/, car l'oiseau passe perpétuellement du monde humain au Sid, et inversement.

Ainsi:

- "Before them the birds flew, over Sliab Fùait, over Edmund, over Brega, and the Ulaid were enchanted by the birds' flight and by their singing"<sup>8</sup>.

- " Later Conare left his foster-brothers playing and turned his chariot and charioteer towards Ath Cliath; then he saw huge, white-speckled birds, unusual as to size and colour. He turned and followed them until his horses grew tired and the birds always preceded him by no more than the length of a spear cast"<sup>9</sup>.

- "Those birds will go with you (...) they will give you guidance on your way"<sup>10</sup>.

L'oiseau effectue un trajet allant d'un univers à l'autre. Il délivre aux guerriers un savoir "géographique", spatial, sur l'Autre Monde, puisque, dans tous les cas, il s'agit de s'y rendre ou de s'en retourner; l'oiseau montre le chemin qui relie les deux mondes, et le /trajet/ se confond alors avec la transmission du savoir, au point que les deux PN s'écrivent d'une manière identique: le "chemin" s'identifie avec le "savoir-aller". Si le "chemin" est bien l'objet O

---

<sup>8</sup> *The Birth of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.131

<sup>9</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, *ibid.*, p.65

<sup>10</sup> *Tadg in Manannan's Islands*, in: *Gods & Fighting Men*, p.120

du PN, il en est une donnée spatiale, tandis que ce savoir qui se superpose à lui est une sorte de réflexion sur cette donnée spatiale: dès que le chemin est révélé, il devient automatiquement un "savoir-aller".

Tout comme le cerf est en apparence un objet d'un PN /chasse/, et en réalité le sujet d'un PN /attraction/ du guerrier vers le Sid (ce sont deux PN antagonistes selon que l'on se place du point de vue du chasseur ou de l'animal), l'oiseau est impliqué dans deux PN contradictoires:

- il est l'objet d'une poursuite, dans un contexte de chasse;
- il inaugure le passage, la communication entre les deux univers, de façon plus complète que le cerf, car il effectue précisément un trajet dans les deux directions, alors que le premier n'intervient que dans la phase d' "attraction" du guerrier vers le Sid. L'oiseau fait toujours partie d'une espèce "migratrice", ce qui n'est pas un hasard, pour cette raison.

b-2/ le messager. L'oiseau ne se borne pas à guider les hommes dans l'Autre Monde, mais il s'en fait le messager et communique de diverses façons la volonté, les désirs, des habitants du Sid. Ainsi:

"That night, when the woman was in the house, she saw a bird coming to her through the skylight; it left its featherhood in the middle of the house and took her and said:"The king's people are coming to destroy this house and take you by force. But you will be with child by me and will bear a son, and his name will be Conare... and he is not to kill birds"<sup>11</sup>.

L'oiseau dispense des prophéties ("you will be", "his name will be") et se fait l'instrument du destin, en y participant de manière active ("you will be with child by me"): en même temps que

---

<sup>11</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.64

l'enfant, la jeune femme reçoit le /savoir/ sur la destinée de son futur fils: le "savoir" n'est pas généralement abstrait, comme on le voit dans ce passage. Là encore, selon l'angle sous lequel on examine le texte, l'oiseau est le sujet opérateur d'un PN /transmission/, dont l'objet O est à la fois l'enfant et le "savoir" sur cet enfant.

La prépondérance de l'oiseau dans cette transmission du savoir surnaturel s'explique par la facilité avec laquelle il a accès aux deux plans de l'univers, l'humain et le divin, parce qu'il se déplace dans les airs, survolant aussi bien la terre que la mer, deux éléments liés respectivement à l'homme et aux dieux.

Pour les hommes, l'oiseau est le signe par excellence de ce savoir surnaturel. En effet, et ce trait n'est pas exclusivement celte, la divination par l'observation du vol des oiseaux est largement attestée. Tout élément visible (trajectoire, courbe du vol, nombre d'oiseaux) était considéré comme un signifiant dans un langage sacré. Seule l'entremise d'un devin pouvait rendre intelligible ce message, et le tandem devin/oiseau prend un aspect à la fois opposé et complémentaire, ce dernier point s'expliquant parce que le rôle du "devin" découle directement de celui de l'oiseau. Ce dernier est un "émetteur", spécialement envoyé vers les hommes, tandis que le devin est "réceptif", mais c'est lui qui transmet le savoir à la communauté: il fait partie de la société humaine, tandis que l'oiseau, comme tout animal du Sid, s'en tient à l'écart. Il peut, en outre, se passer de cet intermédiaire et s'adresser directement au destinataire du message (cas de la mère de Conaire)<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> cf. le passage suivant: "Two druidic ravens announced Cù Chulaind's presence. The host perceived this and said: "no doubt the ravens are announcing the frenzied one of Eriu", in *The Wasting Sickness of Cù Chulaind*, *ibid.*, p.170



L'oiseau est donc à la fois une courroie de transmission entre les deux univers, tant au niveau spatial ("le guide") qu'au niveau cognitif, temporel (le "messenger", le "prophète").

S'il est objet d'un PN /chasse/, il ne s'agit que de "faire-vouloir" le guerrier, sur le plan de la /manifestation/, ce qui constitue un moyen détourné d'accomplir sa fonction.

En revanche, sa fonction ornementale est loin d'être un simple accessoire, car, à la lecture de certains textes, le code esthétique de l'"enluminure" tient une place de choix dans l'identification de l'origine surnaturelle de l'oiseau. Mais là encore, cet élément correspond à l'ensemble de la "transmission du savoir" sur le plan narratif.

Rares sont les récits où sont confrontés l'oiseau et une autre figure animale. En revanche, les nombreuses descriptions de métamorphoses, de déplacements et de prédictions indiquent assez que l'oiseau ne se définit que par opposition à l'"humain", c'est-à-dire le "non-oiseau", souvent liés dans une relation de /contenant/ à /contenu/, car la forme animale offre de grandes protections et met à la disposition de celui qui l'emprunte certains éléments de /pouvoir-faire/:

- le roi Echu, époux de la belle Etain, consent à ce que Mider, un dieu qui fut l'époux d'Etain, enlace sa femme avant de quitter la résidence royale:

"(Mider) shifted his weapons to his left hand and put his right hand round Etain, and he bore her through the skylight of the house. Ashamed, the host rose up round the king, and they saw two swans flying round Temuir and making for Sîd ar Femuin"<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> *The Wooing of Etain*, *ibid*, p.57

Ce qui permet au dieu Mider d'enlever Etàin, c'est précisément la forme animale, d'autant plus qu'elle permet de ne pas se faire blesser d'un coup de javelot, l'oiseau du Sìd étant réputé inaccessible, comme le montre l'extrait suivant:

- "Not long afterwards, (the Ulaid) saw flying over the lake two birds coupled by a red-gold chain (...) Cù Chulaind rose to go after them, but Eithne said: "if you listen to me, you will not go, for those birds possess some kind of power. Other birds can be caught for me". "Am I likely to be denied?", answered Cù Chulaind." Loég, put a stone in my sling". Loég did so and Cù Chulaind cast at the birds but he missed. "Alas!" he said. He cast a second stone and missed with that also. "Now I am doomed", he said, "for since the day I first took up arms I never missed my target". He threw his javelin but it only pierced the wing of one bird. The creatures then flew along the water"<sup>14</sup>.

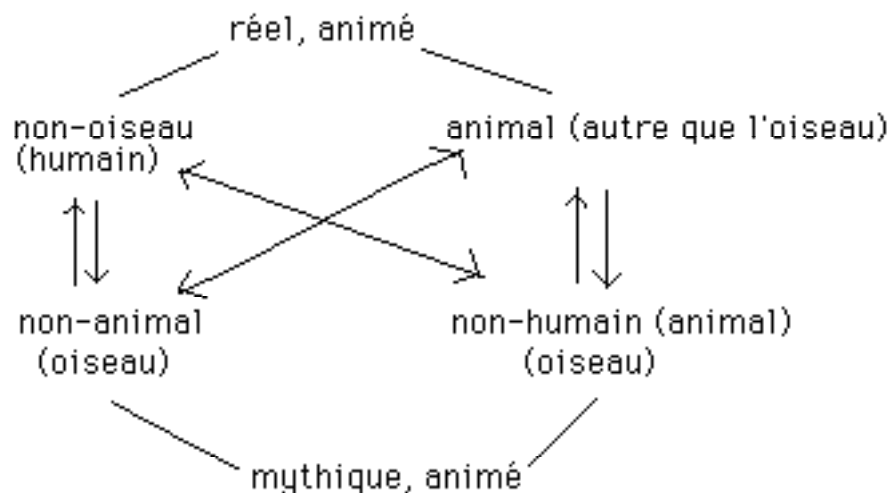
Il nous faut donc opposer l'oiseau au "non-oiseau", c'est-à-dire à ce qui le différencie de l'homme:

oiseau	non-oiseau
voler+ avoir des	ne pas voler+ ne
plumes + migrer	pas avoir de plumes+
+ chanter	ne pas migrer+ ne
pas chanter	

D'une façon générale, la relation entre l'homme (/contenu/) et l'oiseau (/contenant/) se résume ainsi:

---

<sup>14</sup> *The Wasting Sickness of Cù Chulaind*, p.157



Dans le dernier passage cité, Cù Chulaind ne parvient pas à abattre les oiseaux surnaturels comme il l'avait fait précédemment. Dans le contexte d'un PN /chasse/, existe un conflit entre le /vouloir-faire/ ("Am I likely to denied?") et son /pouvoir-faire/ inexistant ("I am doomed"). La caractéristique de cet oiseau surnaturel est d'interdire la performance de l'homme qui le caractérise le plus: les raisons peuvent en être la hauteur de son vol, son chant merveilleux ou son plumage sur lequel ricochent les traits. En outre, ce pouvoir d'annulation des effets du /pouvoir-faire/ humain porte aussi sur ceux de la temporalité.

Les enfants de Lir, métamorphosés par leur belle-mère Aoife en cygnes, doivent errer neuf cents ans sur les flots avant de pouvoir retrouver leur forme humaine. Entre temps, l'Irlande est devenue chrétienne, et ils se réfugient, sous leur forme animale, chez l'ermite Mochaomhog. Un jour, le roi Lairgren, que leur chant attire, veut s'en emparer pour les offrir à sa fiancée:

- "He took hold of the swans, and puled them off the altar... to bring them away... But no sooner had he laid his hand on them than their

skind fell off, and what was in their place was three lean, withered old men and a thin, withered old woman, without blood or flesh"<sup>15</sup>

Tandis que l'homme subit les effets du temps, l'oiseau n'y est pas sensible, ce qui peut s'expliquer par le lien constant qu'il maintient entre le Sid et le monde des hommes: il ne change jamais, il est toujours le même messager.

Sur cette dichotomie entre le /contenant/ oiseau et le /contenu/ humain que nous allons tenter de dégager quelques traits figuratifs inhérents au motif de l'oiseau.

## B- LE NIVEAU FIGURATIF

Par commodité, les différents traits seront examinés sans tenir compte de la structure narrative, pourtant brièvement exposée ci-dessus. Nous reprenons à cet effet les remarques de J. Courtés qui montre que "la même configuration... est capable de s'accrocher davantage, selon les cas, à l'une ou à l'autre des fonctions syntaxiques disponibles"<sup>16</sup> . Il définit plus loin la notion de "configuration" en l'opposant à celle de "motif"<sup>17</sup> .

Nous considérons ces divers traits caractéristiques comme des motifs, qui s'agencent autour du motif plus large qui est celui de l'"oiseau".

- "The Macc Oc<sup>18</sup> went to Loch Béal Dracon, and there he saw the three fifties of white birds, with silver chains, and golden hair about their heads. Oengus was in human form at the edge of the lake, and he called to the girl, saying: "Come and speak to me, Càer!" " Who is calling to me?" asked Càer. "Oengus is calling", he replied. "I will come", she said, "if you will promise me that I may

---

<sup>15</sup> voir Gregory, Lady, *Gods & Fighting Men*, p.135

<sup>16</sup> *Le Conte Populaire: Poétique et Mythologie*, Paris, PUF (1986), p.62

<sup>17</sup> *ibid.*, p.196: "Eu égard à l'invariance ou à la variabilité du schéma syntaxique qui leur sert de support, nous opposerons désormais les configurations proprement dites ..., arc-boutées sur des formes narratives et/ou discursives permanentes, à ces autres groupes de figures... qui paraissent libérées de toute contrainte syntaxique et auquel nous réserverons arbitrairement l'appellation de *motif*".

<sup>18</sup> Ce "fils jeune" est un autre nom du dieu Oengus (lit. "choix unique"), fils du Dagda, et dieu du temps, par opposition à son père qui régit l'éternité.

return to the water". "I promise that", he said. She went to him, then; he put his arms round her, and they slept in the form of swans until they had circled the lake three times. Thus he kept his promise. They left in the form of two white birds and flew to Bruig ind Maicc Oic, and there they sang until the people inside fell asleep for three days and three nights"<sup>19</sup> .

A défaut d'offrir à l'analyse tous les éléments figuratifs que recouvre le motif de l'oiseau, ce passage en contient les caractéristiques les plus frappantes:

- le "lien": "silver chains" qui, associé au sème /précieux/, recouvre des expressions comme "golden hair".

Le /précieux/, associé au métal ("gold", "silver") fait partie du code esthétique de l'"enluminure", lié au /paraître/ de l'oiseau;

- le "trajet", qui se définit dans ce texte comme:

\* "migrateur": "she went to him", "they flew to Bruig ind Maicc Oic",

\* "circulaire": "until they had circled the lake three times";

- l'"aquatique": "Loch Bél Dracon", "lake", "to the water".

Cet élément est ici perçu comme l'habitat naturel de l'oiseau;

- le "mélodieux": "they sang until the people inside fell asleep for three days and three nights". Le "mélodieux" est lié au "sommeil dans une structure précise: le chant de l'oiseau est un "pouvoir-faire-dormir" les gens; dans ce récit, l'emphase ne porte pas tant sur la qualité intrinsèque du chant que son efficacité, bien que les deux aspects soient liés;

- la "triplicité" est omniprésente: "circled the lake three times", "asleep for three days and three nights".

## 1/ L'univers de l'oiseau: l'aquatique/

---

<sup>19</sup> *The Dream Of Oengus*, in: *Irish Myths & Sagas*, p.112; le "bruig" est la résidence d'Oengus à Bruig na Bòinde.

Que l'oiseau soit le résultat d'une métamorphose réflexive ou transitive ne modifie pas ses caractéristiques figuratives. Le mythe irlandais place le monde surnaturel aux confins de l'univers connu, et celui qui est le plus étranger à l'homme est celui des flots.

L'eau est le lieu familier de l'oiseau, parce qu'il la traverse sans difficulté, mais aussi parce qu'elle est son habitat principal. Ainsi:

- "Aoife bade the children of Lir to go out and bathe in the lake (...) As soon as Aoife saw them out in the lake she struck them with a Druid rod, and put on them the shape of four swans, white and beautiful";

- "Nine hundred years to be on the water, it is a long time for anyone to be in pain"<sup>20</sup>;

- " Later, Conare left his foster-brothers playing and turned his chariot and charioteer toward Ath Cliath; then he saw huge, white-speckled birds, unusual as to size and colour. He turned and followed them until his horses grew tired, and the birds always preceded him by no more than the length of a spear cast. Then he took his sling and stepped from his chariot and followed the birds until he reached the ocean. The birds went on the waves, but he overtook them. The birds left their featherhood then..."<sup>21</sup> ;

- " There came three times in the one year, into West Munster, three flocks of birds from the western sea, having beaks of bone and fiery breath, and the wind from their wings was as cold as a wind of spring"<sup>22</sup> ;

- " Not long afterwards, they saw flying on the lake two birds coupled by a red-gold chain (...) The creatures ... flew along the water"<sup>23</sup>.

---

<sup>20</sup> The Fate of The Children of Lir, in: *Gods & Fighting Men*, pp.126 et 127.

<sup>21</sup> The Destruction of Da Derga's Hostel, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.65

<sup>22</sup> The Hound, in: *Gods & Fighting Men*, p.168

<sup>23</sup> The Wasting Sickness of Cù Chulaind, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.157

Dans le premier exemple, c'est la mise en présence de l'eau, des enfants et de la baguette qui fait apparaître la forme animale. La première opposition se lit comme:

/humain/ + /terrestre/ vs /oiseau/ + /aquatique/

"(The birds) flew along the water" montre bien que l'oiseau parcourt l'espace aquatique, élément hostile à l'homme (rôle du "guide": "those birds will go with you... They will give you guidance on your way"), qui ne dispose d'aucun moyen de le connaître ni, ce qui en découle, de le nommer. L'univers terrestre se distingue du Sîd parce qu'il est /connu/, et que l'on peut décrire l'histoire qui a présidé à son appellation; c'est justement le but d'un recueil tel que le *Dindsenchas*, qui relate tous les mythes débouchant sur l'appellation d'un lieu.<sup>24</sup>

L'eau, en revanche, est une frontière, et le changement d'élément qui intervient constitue une rupture avec le monde terrestre, connu de l'homme, et limité. Le monde /aquatique/, lui, est difficilement mesurable, et aucun point de repère ne vient couper la monotonie des vagues. Mais le cours d'eau lui-même, pourtant circonscrit dans le paysage terrestre, bénéficie pourtant du caractère surnaturel de l'eau, qui coupe un paysage en deux, traçant une ligne de séparation entre les deux rives: l'importance est donc bien la délimitation d'un "en-deçà" et d'un "au-delà", bornes identiques à celle séparant le monde humain de celui du Sîd.

La tradition irlandaise nous a livré bon nombre de récits décrivant des voyages dans les îles surnaturelles, qui se situent au-delà des mers, et que l'on appelle "imrama". Le Sîd y est décrit comme un lieu paradisiaque, indépendant des contingences temporelles et spatiales, où résident à la fois les dieux et les défunts. Ces récits racontent précisément les pérégrinations de quelques téméraires

---

<sup>24</sup> *Bricriu's Feast*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.243:

"Conall fled in the same way after his horse had been killed by Ercol's gelding; en route to Emuin he crossed Snàm Rathaind, and there his lad, Rathand, drowned in the river, and that is why the place is called Snàm Rathaind"

dans les îles merveilleuses. Ce ne sont cependant des récits de voyages que d'une façon oblique, puisque jamais le navigateur ne peut, ni ne veut, en tracer le chemin: on arrive toujours dans le Sid sans jamais savoir où il se trouve, et la plupart des visiteurs se perdent au milieu des flots ("Il est évident que les dieux qui, par définition, échappent au temps et à la dimension, ne sont localisables qu'en vertu d'une convention, parce qu'il faut les réduire à des normes accessibles à l'entendement humain"<sup>25</sup>).

Dans un tel cadre, l'oiseau acquiert une grande importance en raison de son "pouvoir-voler", qui le met en contact avec deux univers contradictoires sans qu'il appartienne vraiment à aucun des deux. On le retrouve cependant sur l'île, bout de terre isolé dans l'inconnu de la mer:

-"(Tadg and his companions) found two strange islands where there were great flocks of wonderful birds, like blackbirds, and some of them the size of eagles or of cranes, and they red with green heads on them(...) And some of the men began eating the eggs, and on the moment feathers began to grow out on them. But they went bathing after that, and the feathers dropped again as quick as they came"<sup>26</sup>.

Ici, l'oiseau est associé à l'île, lieu surnaturel mais "terrestre", tandis que l'homme sur le point de se transformer en oiseau reprend son apparence humaine dans l'eau: cela montre bien à quel point l'univers /aquatique/ est un lieu de métamorphose, qui s'opère dans un sens ou dans l'autre, tandis que la forme animale de l'oiseau est associée à la perfection du Sid.

L'oiseau, contenant d'une forme humaine, est aussi associé au mouvement cyclique de l'eau. Ainsi en est-il de la légende du "crane bag"<sup>27</sup>.

---

<sup>25</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, *Les Druides*, p.281

<sup>26</sup> *Tadg in Manannan's Islands*, in: *Gods & Fighting Men*, p.114-121

<sup>27</sup> *The Coming of Finn*, in: *Gods & Fighting Men*, p.144:



L'oiseau "contenant" est associé au /plein/, au /nocturne/ et à l'/aquatique/, car il contient des talismans qui sont des /pouvoir-faire/ divins, en même temps que le /savoir-faire/ que confère leur possession. Or l'existence de ce trésor est liée à la présence de l'eau, qui est par conséquent liée à ce "savoir surnaturel", représenté parfois par la poésie:

- "Finn ...went on to learn poetry from Finegas, a poet that was living at the Boinn, for the poets thought it was always on the brinks of water poetry was revealed to them"<sup>28</sup>.

On peut donc voir à quel point l'oiseau, qui tient le rôle thématique du "messenger" (en même temps que celui du "guide") est lié à cet élément /aquatique/, grâce au rapport qu'il entretient avec le "savoir surnaturel".

L'eau, comme l'oiseau, est un vecteur de ce "savoir". Mais elle est aussi "l'élément fondamental de la création... dans lequel revient ou en lequel se transforme tout être vivant condamné ou contraint au retour à la primordialité"<sup>29</sup>. Ainsi explique-t-on la présence dans l'eau des enfants de Lir sur le point de prendre la forme de l'oiseau, ainsi que la métamorphose d'Etaïn, femme de Mider.

Celui-ci, époux de Fùamnach, est blessé chez Oengus. Ce dernier lui offre, en réparation, l'amour de la plus belle fille d'Irlande, Etaïn, fille d'Ailill. Oengus la courtise pour Mider et obtient sa main après de nombreuses épreuves. Fùamnach, jalouse de sa

---

- "Now as to this treasure-bag, it is of a crane skin it was made, that was one time the skin of Aoife, the beautiful sweetheart of Ilbrec, son of Manannan, that was put in the shape of a crane through jealousy. And it was in Manannan's house it used to be, and there were treasures kept in it, Manannan's shirt and his knife, and the belt and the smith's hook of Goibniu, and the shears of the king of Alban, and the helmet of the king of Lochlann, and a belt of the skin of a great fish, and the bones of Asal's pig that has been brought to Ireland by the Sons of Tuireann. all those treasures would be in the bag at full tide, but at the ebbing of the tide it would be empty".

<sup>28</sup> *ibid.*, p.144

<sup>29</sup> *Les Druides*, p.384

rivale, décide de se venger en la changeant en flaque d'eau, qui à son tour se transforme en mouche.<sup>30</sup>

Ce retour à la primordialité et cette "reconstitution" d'un être (la mouche) est mis en évidence par la combinaison des quatre éléments fondamentaux dont l'association est à la base de toute vie pour les Celtes; l'eau ("pool of water"), élément passif qui reçoit les influences des trois autres, feu, air et terre ("heat of the fire and the air and the seething of the ground combined to turn the pool of water into a worm, and ... then... into a fly") joue là le rôle de la matrice. Bien que l'animal ainsi issu du monde "aquatique" soit un insecte, plusieurs traits le rapprochent de l'oiseau.

\*La mouche a été générée dans l'eau, et c'est de cet élément qu'elle tire sa capacité de sustentation ("pool", "sprinkling of the drops it shed from its wings");

\* Comme l'oiseau, la mouche se déplace, accompagne les trajets de Mider, tout comme l'oiseau est un "guide", mais elle n'indique pas le chemin à suivre (elle ne se tient pas "devant");

\*La mouche partage avec l'oiseau le même code esthétique de l'enluminure, à la fois /lumineux/ et /précieux/: "it eyes shone like precious stones in the dark";

---

<sup>30</sup> *The Wooing of Etàin*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.45:

-Fùamnach preceded Etàin into the house where she slept, and she said to her "the seat of a good woman have you occupied". With that, Etàin sat in the chair in the centre of the house, whereupon Fùamnach struck her with a wand of scarlet rowan and turned her into a pool of water. Fùamnach went to her foster-father Bresal, then, and Mider left the house to the water that had been made of Etàin. After that, Mider was without a woman.

The heat of the fire and the air and the seething of the ground combined to turn the pool of water that was in the centre of the house into a worm, and they then turned the worm into a scarlet fly. This fly was the size of the head of the andsomest man in the land, and the sound of its voice and the beating of its wings were sweeter than pipes and harps and horns. Its eyes shone like precious stones in the dark, and its colour and fragrance could sate hunger and quench thirst in any man; moreover, a sprinkling of the drops it shed from its wings could cure every sickness and affliction and disease. This fly accompanied Mider as he travelled through his land, and listening to it and gazing upon it nourished hosts in their meetings and assemblies.

Mider knew that the fly was Etàin, and while it was with him he did not take another wife, for the sight of it nourished him. He would fall asleep to its buzzing, and it would awaken him when anyone approached who did not love him"

\* Comme l'oiseau, la mouche "chante", émet des sons /mélodieux/, qui ont pour double effet de nourrir ses auditeurs et de les endormir, abolissant ainsi les effets de la temporalité ("sweeter than pipes and harps and horns"); la mouche s'apparente à l'oiseau en ce qu'elle satisfait la faim et la soif de ceux qui sont en sa présence: its colour and fragrance could sate hunger and quench thirst in any man; sprinkling of the drop it shed from its wings could cure every sickness... it nourished hosts in their meeting assemblies".

La mouche abolit faim et soif et maladie, tous liés au passage du temps, à l'aide des sens de la perception: vue ("colour"), odorat ("fragrance"), goût ("sprinkling of the drop") et ouïe ("listening"). Tous ces éléments se rassemblent dans une configuration de la "nourriture magique" également associée à l'oiseau:

- "Every bird of them ate an apple, and they sang sweet music then, that would put sick men into their sleep"<sup>31</sup>;

- "Coran, the Druid, began singing spells against the woman of the Side, the way no one would hear her voice, and Connla could not see her any more. But when she was being driven away by the spells of the Duid, she left an apple to Connla. Anf through the length of a month from that time, Connla used no other food or drink but that apple (..) Anf for all he ate of it, the apple grew no smaller, but was whole all the time"<sup>32</sup>.

Dans le premier cas, la voix de l'oiseau ("ouïe") guérit par le sommeil (perte de la conscience temporelle), dans le second la femme procure une nourriture abondante par le don de la pomme.

.

Il existe un lien entre la pomme, le chant de l'oiseau (et de la mouche), les gouttes s'échappant des ailes de l'insecte, sa couleur et

---

<sup>31</sup> *Tadg in Manannan's Islands*, in: *Gods & Fighting Men*, p.119.

<sup>32</sup> *(Manannan's) Call to Connla*, *ibid.*, p.113

son parfum, car ces attributs sont ceux de deux animaux qui servent de /contenant/ à la femme du Sîd: la femme, l'oiseau et la mouche sont issus (par essence, et/ou par origine géographique) du monde /aquatique/. L'eau est ainsi le vecteur des messagers et du savoir de l'Autre Monde. Elle représente, dans son flux et son étendue, le chemin par lequel "transitent" les êtres et les manifestations surnaturelles, comme en témoigne un récit folklorique, bien plus tardif:

- "Where are you feet-water?" and the feet-water answered: "here in the tub". "Where are you, band of the spinning-wheel?" and it answered: "here, fast round the rim, as it was spinning". "Besom, where are you?" "Here, with my handle in the ash-pit". "Turf coal, where are you?" "Here, blazing over the ashes". Then the voice screamed louder : "Feet-water, wheelband, besom, turf coal, let us in, let us in!"<sup>33</sup>

L'eau, qui est sale, est associée à d'autres éléments de nettoyage, pour permettre à une troupe démoniaque de pénétrer dans une maison; l'eau qui se répand devient un chemin, pareil à un petit cours d'eau sur lequel les mauvaises "fées" se laissent naviguer.

L'/aquatique/ est donc le milieu privilégié de la transmission du savoir surnaturel, ainsi que les animaux qui sont en rapport avec lui parce qu'ils le parcourent, comme l'oiseau, "messager" des dieux.

Nous allons tâcher d'analyser à présent les caractéristiques propres à l'oiseau, au nombre de trois:

- le /mélodieux/, représentant le "code temporel" propre au Sîd, par opposition à celui des hommes;
- le /précieux/ et le /lumineux/, formant le code esthétique insistant sur la perfection éternelle du Sîd;

---

<sup>33</sup> Black Stairs on Fire, in: *Legends of Irish Witches and Fairies*, p.

- le /destructif/ (/flamboyant/ + /mortel/) qui font du "messenger" qu'est l'oiseau un "ange de la mort", parce que sa fonction est de faire transiter le guerrier du monde humain vers l'Autre Monde.

## 2/ Les traits caractéristiques de l'oiseau.

### 2-a/- le /mélodieux/

La voix de l'oiseau, comme celle de la mouche de Mider, procure boisson et nourriture, guérit de la maladie; tout se passe comme si le ravissement dans lequel elle plonge fait oublier à celui qui l'écoute toute contingence matérielle; de plus, cette musique est à tel point liée à l'oiseau surnaturel qu'elle a une fonction déictique certaine: la seule mention de ce chant merveilleux montre que l'oiseau en question est d'origine surnaturelle, et ceci se retrouve dans l'emploi de formules stéréotypées dans bon nombre de textes:

- "they were singing sweet music, that would have put sick men and wounded men into their sleep";

- "they sang sweet music, then, that would put sick men into their sleep"<sup>34</sup>

Le rôle syntaxique du chant de l'oiseau correspond à un "pouvoir-faire-dormir" d'un PN /enchantement/, qui se caractérise comme suit:

- la durée du sommeil est importante: "and there (the two birds) sang until the people inside fell asleep for three days and three nights"<sup>35</sup>;

---

<sup>34</sup> Tadg in Manannan's Islands, in: *Gods & Fighting Men*, pp.117 & 119

<sup>35</sup> *The Dream of Oengus*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.112

- l'auditeur perd conscience de l'écoulement du temps, et parfois n'en ressent même pas les effets, car le sommeil surnaturel suspend son cours.

Cette abolition du temps est identique dans le sommeil provoqué par le chant de l'oiseau et dans les récits d'imrama, où la navigation met le voyageur hors de portée du temps, en conjonction, parfois, avec la musique des oiseaux-guides:

- "There will be neither sorrow nor sadness on you, by land or by sea (...) They were downhearted after leaving the country until the birds began to sing for them"<sup>36</sup>;

- " Before them the birds flew ... and the Ulaid were enchanted by the birds'flight and by their singing"<sup>37</sup>.

L'abolition de la durée est plutôt subjective ("were enchanted"), provoquée par la beauté du chant (valeur esthétique); il existe cependant des récits où le temps est objectivement suspendu, jusque dans l'effet du vieillissement qui ne se fait plus sentir, et que l'on opposera alors au /mélodieux/:

- "As to Oisín, it was a long time after he was brought away by Niamh that he came back again to Ireland. Some say it was hundreds of years he was in the Country of the Young and some say it was thousands of years he was in it; but whatever time it was, it seemed short to him";

Les effets du temps reprennent leurs droits lorsque le voyageur reprend contact avec la terre ferme:

- "And when I saw it I had such a wish and such a feeling for it that I forgot what I was told, and I got off the horse. And in a minute all the years came on me, and I was lying on the ground, and the horse took fright and went away and left me there, an old man, weak and

---

<sup>36</sup> *Tadg in Manannan's Islands*, p.119

<sup>37</sup> *The Birth of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.132

spent, without sight, without shape, without comeliness, without strength or understanding, without respect"<sup>38</sup> .

Le /mélodieux/, produit par l'oiseau, a une fonction différente: il fait irruption dans l'univers humain, apportant la confusion en changeant les données spatio-temporelles du moment, en plongeant l'auditoire dans le sommeil surnaturel. Cette caractéristique se retrouve dans toute musique surnaturelle, notamment dans celle de la harpe, attribut du dieu Dagda, qui représente l'éternité et qui régit le temps (durée et climat) et les contrats. A la suite d'un vol, il récupère son instrument chez les ennemis Fomoiré<sup>39</sup>.

La musique de la harpe fait partie de la /compétence/ du Dagda dans un PN /évasion/, car elle est un "pouvoir-faire-dormir" ("rire" et "pleurer"), et chacun de ces airs a un effet particulier sur une catégorie de personnes:

femmes pleureuses -> refrain de lamentation;

jeunes garçons -> refrain du sourire;

armée -> refrain du sommeil.

Chaque catégorie semble affectée d'une façon différente, mais toujours en fonction de ce qui les caractérise le mieux: la lamentation aux pleureuses, le rire à la jeunesse; en revanche,

---

<sup>38</sup> Oisín and Patrick, in: *Gods & Fighting Men*, pp.337 & 340

<sup>39</sup> Extrait de *La Seconde Bataille de Mag Tured*, trad. Ch.J. Guyonvarc'h, cité dans *Les Druides*, p.293:

-"Lug, le Dagda et Ogmé allèrent cependant à la poursuite des Fomoiré, qui avaient emmené le harpiste du Dagda dont le nom était Uaithne. Ils atteignirent la maison du banquet dans laquelle était Bres fils d'Elatha, et Elatha, fils de Delbaeth. La harpe était là, accrochée au mur. C'est dans cette harpe que le Dagda avait lié toutes les mélodies, et elles ne retentirent pas avant que le Dagda, par son appel, ne les ait nommées en disant:

"Que vienne Daurblada,  
Que vienne Coir-Cethar-Chuir,  
bouches de harpes, et sacs et cornemuses".

Car cette harpe avait deux noms, à savoir Dur-Blada et Coir-Cethar-Chuir.

La harpe quitta le mur, tua les neuf hommes et vint vers le Dagda. Il leur joua alors les trois airs par lesquels ils reconnaissaient les harpistes: le refrain du sommeil, le refrain du sourire et le refrain de la lamentation. Il leur joua le refrain de lamentation et leurs femmes pleureuses pleurèrent. Il leur joua le refrain du sourire et leur jeunes garçons rirent. Il leur joua le refrain du sommeil et l'armée s'endormit. C'est à cause de ce sommeil qu'ils purent s'échapper sains et saufs tous les trois de chez les Fomoiré bien que ces derniers voulussent les tuer"

l'armée semble neutralisée dans ce qui fait sa caractéristique essentielle, son aspect belliqueux, ce qui est nettement différent des deux autres refrains, qui ne font qu'accentuer, et non abolir, le trait principal de ces groupes de personnes. Les formules stéréotypées montrant l'effet du chant surnaturel précise qu'il endormirait des hommes malades ou blessés. Le "blessé" fait référence à la bataille, donc à la configuration de la "guerre". Il y a antinomie entre cette configuration et l'univers que représente l'oiseau qui chante.

Le terme même de "Sìd" nous éclaire, puisqu'il signifie "paix"; en effet, aucune guerre ne vient troubler ses habitants, et les jeux de l'armée sont tout pacifiques<sup>40</sup>.

Guerre, mort, et trahison s'opposent au /beau/, au /mélodieux/ et au /pacifique/; les qualités qui font le guerrier sont détournées de leur but guerrier en activités pacifiques ("game", "sports"); cette opposition entre le /guerrier/ et le /mélodieux/ est sous-tendue au niveau narratif par deux PN contradictoires:

- le PN /combattre/, qui aurait, dans l'extrait de la *Seconde Bataille de Mag Tured*, les Fomoirs pour sujet opérateur;
- le PN /enchanter/, dont le Dagda serait le sujet opérateur, les Fomoirs le sujet d'état; grâce à la musique de la harpe (la /compétence/), le Dagda dépossède les Fomoirs de leur agressivité, mettant en échec l'anti-PN /combattre/.

---

<sup>40</sup> (Manannan's ) Call to Bran, in: *Gods & Fighting Men*, p.104:

- "There is an old tree there with blossoms, and birds calling from among them; every colour is shining there, delight is common, and music, in the Gentle-Voiced Plain, in the Silver-Cloud Plain to the South. Keening is not used, or treachery, in the tilled familiar land; there is nothing hard or rough, but sweet music striking on the ear. To be without grief, without sorrow, without death, without any sickness, without weakness; that is the sign of Emhain; it is no common wonder that is (...)

The host race over the Plain of Sports; it is beautiful and not weak their game is; death or the ebbing of the tide will not come to them in the Many-Coloured Land (...)

An army will come over the clear sea, rowing to the stone that is in sight, that a hundred sounds of music came from.

It sings a song to the army; it is not sad through the length of time; it increases music with hundreds singing together; they do not look for death or the ebb-tide".



Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h définissent clairement le "Sìd" comme l'antithèse de la "guerre"<sup>41</sup>.

C'est pourquoi l'acquisition de l'art musical place son détenteur à l'égal des dieux, et ce n'est pas un hasard si le Dagda, qui régit le temps, est le premier musicien, et que tous les harpistes se réclament de lui.

La musique, chantée par l'oiseau ou joué sur un instrument, est une irruption de l'Autre Monde dans le nôtre, et préfigure les délices du Sìd. C'est pourquoi l'oiseau en est investi, car il est le "messenger" de cet Autre Monde, à l'instar de la femme qui prend parfois son apparence. Mais la musique, associée à la femme, est parfois synonyme de maladie et de mort, ce qui semble contredire ce que nous avons montré précédemment <sup>42</sup>.

La musique détient toujours, avec la beauté de la femme, un pouvoir enchanteur, qui provient de l'Autre Monde, où règne l'immortalité et l'éternité. Le /mélodieux/ est lié à la "maladie" dans la mesure où il représente un univers parfaitement incompatible avec celui des hommes, sans que les deux puissent communiquer, sauf à l'initiative des dieux. Par opposition au Sìd, le monde

---

<sup>41</sup> *Les Druides*, p.288:

- " On y trouve certes à l'occasion des descriptions de guerres et de batailles, mais c'est par transposition ou extension abusive d'habitudes humaines. Les morts et les blessés ne s'en formalisent pas et continuent à festoyer éternellement. "Sìd" signifie "paix" avec toutes les conséquences de la signification: inexistence de toute guerre et de toute querelle, inexistence aussi de toute spéculation intellectuelle: l'Autre Monde n'a ni druides ni guerriers... La raison en est claire: le Sìd étant, en principe et en fait, l'expression, l'accomplissement d'une perfection, toutes les distinctions de classes et de fonctions sont abolies parce qu'elles ne sont plus nécessaires. L'abolition rejoint celle du temps et de l'espace, condition première de l'immortalité (...) Accessoirement aussi, l'abondance et l'ivresse sont la règle aux festins de Samain, parce que la fête est une image passagère, temporaire et approchée des plaisirs de l'Autre Monde"

<sup>42</sup> *The Dream of Oengus*, in: *Early Irish Myth & Sagas*, p.108:

- "Oengus was asleep one night when he saw something like a young girl coming towards the head of his bed, and she was the most beautiful woman in Eriu. He made to take her hand and draw her to his bed, but as he welcomed her, she vanished suddenly, and he did not know what had taken her from him. He remained in bed until the morning, but he was troubled in his mind; the form he had seen but not spokne to was making him ill. No food entered his mouth that day. He waited until evening, and then he saw a tìmpàn in her hand, the sweetest ever, and she played for him until he fell asleep. Thus he was all night and the next morning he ate nothing".

humain est guerre, maladie et trépas, ce dernier trait étant le seul moyen de quitter ce monde et de partir pour le Sîd. La maladie de langueur est le signe d'un dégoût de la vie et d'un désir de rejoindre celle qui, sous ses traits ou ceux de l'oiseau, invite à la suivre dans l'Autre Monde. C'est ainsi que les rapports entre /mélodieux/, /vie/ et /mort/ sont inversés: si la vraie vie est celle du Sîd, alors le /mélodieux/ fait partie de cet univers, et ne peut que s'opposer au monde humain, qui est alors associé à la mort, à la maladie et à la guerre.

2- b/Le code esthétique de l' "enluminure".

2-b-1/ le /paraître/ de l'oiseau: /lumineux/ + /beau/.

L'apparence des oiseaux surnaturels se partage deux registres: celui de la "couleur" (sème du /coloré/), et celui de la "lumière" (le /lumineux/). Ces deux aspects se combinent souvent dans la description. Ainsi:

- "Great flocks of wonderful birds, like blackbirds, and some of them the size of eagles or of cranes, and they red with green heads on them, and the eggs they had were blue and pure crimson"<sup>43</sup>;

- "Beautiful shining birds eating the berries, strange birds they were, having white bodies and purple heads and golden beaks"<sup>44</sup>;

- "They saw three beautiful birds coming to them, and one of them blue and his head crimson, and one crimson and his head green, and the third was speckled and his head the colour of gold"<sup>45</sup>.

Les descriptions répartissent les couleurs selon un code immuable: corps, tête et/ou bec; l'oiseau peut posséder jusqu'à trois couleurs. Ce qui le caractérise, c'est à la fois sa taille ("size of eagles or of

---

<sup>43</sup> Tadg in Manannan's Islands, in: *Gods & Fighting Men*, p.116

<sup>44</sup> *ibid.*, p.117

<sup>45</sup> *ibid.*, p.119

cranes", "like blackbirds") et la combinaison inhabituelle des couleurs:

- 1er exemple: corps "rouge", tête "verte", oeuf "écarlate et bleu";

- 2ème exemple: corps "blanc", "violet", "pourpre", tête "dorée";

- 3ème exemple: corps "bleu" et tête "écarlate"

corps "écarlate" et tête "verte"

corps "moucheté" et tête "dorée".

La couleur de l'oiseau consiste en un contraste violent (rouge/vert, blanc/violet/doré, bleu/rouge) ou en un mélange plus homogène (moucheté/doré, mais on ne connaît pas la nuance de ce moucheté).

Il s'agit principalement de combinaison de couleurs primaires (rouge/bleu) ou de mélanges de teintes aux spectres contradictoires (rouge/vert). Les récits sont rarement plus précis sur les nuances et la répartition des coloris sur le plumage. Il faut cependant noter que ces teintes brutes, associées au "doré", sont fréquemment en usage dans l'enluminure médiévale irlandaise.

Ces contrastes violemment marqués mettent l'accent sur l'absence de réalisme des descriptions. Par ailleurs, ces oiseaux chatoyants s'opposent, en surface, aux cygnes, dont le plumage est blanc. C'est une couleur "universelle" dans la mesure où elle concentre toutes les autres couleurs dans son spectre: c'est la couleur de la lumière, et bon nombre d'animaux surnaturels en sont revêtus. Le cygne est toujours "beau", l'oiseau chatoyant est "beau" et "étrange". Mais là où le plumage "chatoyant", associé au "mélodieux", suffit à définir l'oiseau surnaturel par son étrangeté, le cygne est, quant à lui, défini à la fois par son chant et par son lien au métal doré ou argenté.

Si la couleur dorée fait parfois partie de l'oiseau (bec, tête), elle est le plus souvent associée aux chaînes en métal précieux qui relient les cygnes deux à deux. Ainsi:

- "The Macc Oc went to Loch Bél Dracon, and there he saw the three fifties of white birds, with siver chains, and golden hair about their heads"<sup>46</sup>;

- "There were nine score birds in all, each score flying separatly, and each pair of birds was linked by a silver chain"<sup>47</sup>;

- "Not long afterwards, they saw flying over the lake two birds coupled by a red-gold chain"<sup>48</sup>.

Bon nombre de récits insistent sur l'un ou l'autre des deux traits inhérents à l'oiseau surnaturel: soit son plumage coloré, soit les chaînes de métal brillant liant les oiseaux par paires. Il faut voir dans cette alternative une sorte de pléonasme: l'un ou l'autre aspect suffit à lui seul à définir l'oiseau comme surnaturel. Cependant, cette sélection ne s'opère pas par hasard: seuls les cygnes sont liés par des chaînes, rendant ainsi la mention "cygne" superflue dans les récits. Les oiseaux chatoyants ne sont aperçus que dans les îles du Sîd, et leur espèce est inconnue; on ne peut la cerner que par comparaison avec des oiseaux existants. Le cygne, quant à lui, est toujours encontact avec le monde humain, et il adopte donc un /paraître/ plus proche de ce que l'homme connaît déjà.

La chaîne d'or ou d'argent, lui est à ce point associée qu'un récit qui ne l'aurait pas mentionnée se doit de "réparer" cet oubli d'une façon plus ou moins vraisemblable. C'est ainsi que, dans *The Fate of the Children of Lir*, les quatre enfants, métamorphosés en cygnes par

---

<sup>46</sup> *The Dream of Oengus*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.111 & 112

<sup>47</sup> *The Birth of Cù Chulaind*, *ibid.*, p.132

<sup>48</sup> *The Wasting Sickness of Cù Chulaind*, *ibid.*, p.157

leur belle-mère Aoife, errent neuf cents ans sur les flots, puis gagnent la terre et se réfugient auprès du moine Mochaomhog, disciple de St Patrick, qui fabrique ces chaînes:

-"(The birds) came to the land after that, and they put trust in Mochaomhog, and he brought them to his own dwelling place, and they used to be hearing Mass with him. And he got a good smith and bade him make chains of bright silver for them, and he put a chain between Aodh and Fionnula, and a chain between Conn and Fiachra"<sup>49</sup>.

Le récit montre sans ambiguïté que les quatre oiseaux sont surnaturels. Si l'on considère que la /métamorphose/ a pour conséquence de leur attribuer certains traits comme le /mélodieux/ et l'/aquatique/ (ils restent neuf cents ans sur les flots), les chaînes d'argent doivent logiquement s'insérer dans le déroulement de ce PN. Or, il n'en est rien puisque c'est presque à l'issue de leur long exil dans la forme animale qu'ils se les voient attribuer par celui qui semble le moins convenir à cette tâche, le moine Mochoamhog, qui consacrerait ainsi l'existence d'un Autre Monde opposé au Paradis chrétien.

Malgré la christianisation du récit (évhmérisation de Lir en roi mortel, conversion des enfants au christianisme), le motif de la "chaîne" a été inséré coûte que coûte. Il semble si intrinsèquement lié au cygne surnaturel que son apparition a semblé inévitable, y compris dans un épisode qui ne lui est pas familier, mais qui ne nécessite pas la création d'un nouveau.

S'agissant d'un récit qui s'est transmis en partie par voie orale, l'hypothèse suivante se profile: la construction des récits oraux (au niveau narratif) se fait par l'association d'épisodes que le conteur-ou compilateur- "accroche les uns aux autres". Tantôt il introduit ce

---

<sup>49</sup> in: *Gods & Fighting Men*, p.135

nouvel épisode greffé, qui provient de récits similaires, tantôt il l'invente transition et épisode, pourvu que certains éléments importants se retrouvent dans le récit ainsi "rénové". C'est ainsi que l'on a déterminé, parallèlement au degré d'archaïsme de la langue employée, que les versions les plus anciennes sont celles qui contiennent le moins de digressions, et que les versions les moins "surchargées" sont celles que la tradition retient<sup>50</sup>.

On doit à présent se demander pourquoi ce motif de la "chaîne" a-t-il paru si important au point de l'inclure à cet endroit du récit, là où, en toute logique, on l'attend le moins.

La chaîne peut être considérée comme relevant de l' "ornement", dans la mesure où elle est en métal précieux; elle compenserait alors l'absence de plumage "chatoyant" chez le cygne, qui diffère en cela des autres oiseaux des îles du Sid. Mais on peut objecter que cette "chaîne" ne peut être un simple bijou, dans la mesure où elle lie deux oiseaux, et n'est plus l'apanage d'un seul.

L'autre solution se situe hors du seul code esthétique: la "chaîne" a alors pour fonction de "retenir", de "lier", et évoque un rapport hiérarchisé de prisonnier, d'esclave de quelque pouvoir: elle représente l'asservissement.

En fait, elle n'est pas le seul apanage de l'oiseau dans les récits celtiques, ainsi que le présentent F. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h:

- "La chaîne est attestée fréquemment dans toute la littérature irlandaise, soit que deux messagères de l'Autre Monde apparaissent

---

<sup>50</sup> Bruford, Alan, *Gaelic Folktales and Romances*, Béaloidas, The Folklore of Ireland Society, Dublin (1969), pp.235-36:

- "The tendency for irrelevant motifs to disappear in oral tradition makes stories more compact (...) This process of reduction tends to produce a fairly constant average size among (the tales). The normal form of a romantic tale in oral tradition consists of four or five basic episodes, which may be told fully or briefly (...) Beginning, end and two episodes... make up the average four sections (...) The flash-back device of the literary in-tale is quite regularly done away with, perhaps as much as anything because storytellers dislike the confusing effect of "reported speech".

sous forme de cygnes reliés deux à deux par des chaînes d'argent, soit que des combattants s'enchaînent les uns aux autres pour aller au combat, soit que des hérauts se servent de chaînes pour imposer le silence aux perturbateurs d'un festin royal"<sup>51</sup>.

Cette chaîne est l'attribut du dieu gaulois Ogmios (irl. Ogmé), à la fois dieu guerrier et inventeur des Ogam, l'écriture des anciens Irlandais. Il est l'équivalent, associé au Dagda, du binaire indien Mitra-Varuna. Son nom est dérivé du grec "οἰμοσ". Selon les auteurs des Druides,

"Ogmios est le dieu "lieur" inventeur de l'écriture, maître de la magie, qui paralyse ses victimes et a dans ses attributions l'exercice de la souveraineté magico-guerrière. C'est, selon la définition de César, le "Mars" qui dirige la guerre... mais ne la fait pas lui-même. Ogmios/Ogmé... a pouvoir ou "prise" sur tout ce qui est obscur, dérégulé, violent, magique (...) Un de ses autres noms les plus importants est Elcmar ou "le Mauvais, le Grand Envieux"... Un de ses autres noms est Labraid ("le Parleur"), père de Fintan, et un autre encore est Celtchar ("le Rusé") (...) Etymologiquement, Ogmios est le conducteur et son nom grec, étranger, peut être celui d'une divinité que l'on ne nomme pas parce qu'elle est trop redoutable"<sup>52</sup>.

Selon cette définition, la chaîne est un lien entre l'oiseau et le dieu-conducteur Ogmé, qui régit l'éloquence et la magie<sup>53</sup>. L'oiseau possède bien ces deux attributs, présents à des niveaux différents du récit: au niveau figuratif, l'oiseau possède le /mélodieux/, dont la fonction narrative correspondante est d'attirer, de "guider" l'auditeur vers le Sid, que ce soit par le sommeil, ou par le voyage. Quant à la magie, l'effet extraordinaire du sommeil provoqué ainsi tend à le lier d'autant plus à son dieu de tutelle. La chaîne est le

---

<sup>51</sup> *Les Druides*, p.374

<sup>52</sup> *ibid*, p.410

<sup>53</sup> "En irlandais ancien un jeu de mots analogique et symbolique relie "slabrad", "chaîne", et "solabrad", "bien dire, éloquence", qui est la première qualité du dieu Ogmé", *ibid*. p.374

trait figuratif qui fait partie du /paraître/ de l'oiseau, et qui dévoile immédiatement son origine surnaturelle et sa /compétence/ en terme de "magie".

Cependant, le dieu Ogmé est avant tout un dieu qui régit la guerre, les rapports antagonistes, dont l'oiseau est un représentant. Ainsi l'oiseau "brillant", "lumineux", est aussi "destructeur". Ce glissement peut s'observer à deux niveaux; il existe un lien entre le "brillant" et le "solaire", par glissement sémantique du "lumineux" vers le "chaud". Deuxièmement, le "magique" glisse vers le sème "guerrier" par l'intermédiaire du "dérégulé" (le "magique" s'oppose au "contracté") vers ce qui est "violent". La formule magique implique une relation à sens unique du possesseur de cette formule vers sa victime, créant ainsi entre eux des liens de subordination, tandis que le "contrat" (et le "serment") engage de façon égale les deux parties qui y ont souscrit; là où la magie instaure des rapports transitifs et hiérarchiques, le contrat régie une relation de réciprocité fondée sur l'engagement volontaire, ce qui s'oppose à la violence.

#### 2-b-2/ Du /lumineux/ au /destructeur/.

Certains récits font de l'oiseau un "combattant", dont les attributs relèvent d'un univers "solaire", par le glissement du /lumineux/ vers le sème /chaud/, associés l'un à l'autre:

- " They saw another woman coming towards them. And there was wonder on them while they were looking at her, for in the one moment she would be a wide-eyed most beautiful queen, and in another she would be a sharp-beaked, grey-white crow (...) "I am Eriu, wife of Mac Gréine, Son of the Sun" "<sup>54</sup>.

---

<sup>54</sup> The Coming of the Gael, in: *Gods & Fighting Men*, p.72



Plusieurs traits concomitants sont en relation avec le /solaire/ (cf "Mac Gréine");

- l'/aigu/: "sharp-beaked"

- le /lumineux/: "grey-white".

On peut associer l'/aigu/ à une caractéristique solaire dans la figure du "rayon solaire" (/long/ + /aigu/) qui tue par ses brûlures comme une flèche (métaphore par ailleurs largement exploitée).

Le glissement vers le "solaire" par l'intermédiaire de la "couleur" est fréquent:

- "There used to be a bird with an iron beak and a tail of fire to come every evening to a golden window of Ilbrec's house"<sup>55</sup>.

La répartition sémantique s'effectue comme suit:

/coloré/	/lumineux/	/destructeur/
"tail"	"fire"	"tail of fire"
	"golden"	"iron beak"

De même:

- "It was at that time there came three flocks of beautiful red birds from Slieve Fuad in the North, and began eating the green grass before the hill of the Sidhe..."<sup>56</sup>.

Alors que le "vert" représente la végétation, ou plutôt l'ensemble d'une isotopie du "comestible", la couleur "rouge" des oiseaux s'associe à la destruction qu'ils apportent:

vert vs rouge => /couleur/= /lumineux/+/beau/  
=> /chaleur/= /destructeur/

---

<sup>55</sup> *Ilbrec of Ess Ruadh*, in: *Gods & Fighting Men*, p.218

<sup>56</sup> *ibid.*, p.221

La couleur n'est pas l'unique vecteur du déplacement du /lumineux/ vers le /destructeur/. La couleur, qui affecte la vue, peut devenir violente, agressive, et nous passons alors à la sensation de brûlure, qui affecte le "toucher":

- " There came three times in the one year into West Munster, three flocks of birds from the western sea having beaks of bones and fiery breath"<sup>57</sup>

- " The Tuatha Dé Danaan let out a flock of black birds having fiery beaks, that pitched out the breast of all the people in the house"<sup>58</sup>.

Progressivement, les oiseaux qui n'ont de "solaire" que le nom (on ne remarque plus l'aspect chamarré qui les caractérisent souvent), deviennent sujets opérateurs d'un PN /destruction/, et leur relation avec le "solaire" persiste à travers deux sèmes:

- le /vertical/, qui s'apparente au "rayon solaire", car l'oiseau a la faculté de faire choir des objets:

- "There used a bird with an iron beak and a tail of fire to come every evening to a golden window of Ilbrec's house and there he would shake himself till he would not leave sword on pillow, or shield on peg, or spear in rack, but they would come down on the heads of the people of the house; and whatever they would throw at the bird, it is on the head of some of themselves it would fall"<sup>59</sup>.

- le /cyclique/: le "solaire" est lié à la nature, au mouvement cyclique des jours et des saisons, et parfois l'oiseau destructeur s'apparente à la famine, la dévastation provoquée par la mauvaise récolte (ou la guerre). Il détruit récoltes et bétail, ou enlève de jeunes enfants. Une telle intrusion engendre la riposte armée des guerriers, qui poursuivent les assaillants du Sid. Par l'intermédiaire

---

<sup>57</sup> The Hound, in: *Gods & Fighting Men*, p.168

<sup>58</sup> The Wedding at Ceann Slieve, *ibid.*, p.230

<sup>59</sup> Ilbrec of Ess Ruadh, *ibid.*, p.218

de ce PN /poursuite/, nous voyons se rejoindre l'oiseau solaire et l'oiseau aquatique:

- "One time when Cochubur and the chieftains of Ulaid were at Emuin Machae, a flock of birds frequented the plain outside Emuin, and it grazed there until not so much as a root or a stalk or a blade of grass remained. The Ulaid were distressed to see the land so devastated, and then one day, they harnessed nine chariots and set out to drive the birds away, for it was their custom to hunt birds"<sup>60</sup>;

- "There came three times in the one year, into West Munster, three flocks of birds from the western sea having beaks of bone and fiery breath and the wind from their wings was as cold as a wind of spring. And the first time they came was at reaping time, and every one of them brought away an ear of corn from the field. And the next time they came they did not leave apple on tree, or nut on bush, or berry on the rowan, and the third time they spared no live thing they could lift from the ground, young bird or fawn or silly little child"<sup>61</sup>.

L'oiseau destructeur s'abat verticalement sur la nature. La description combine en lui des éléments apparemment contradictoires, comme le feu de son bec, et le froid de ses ailes; mais ils ont en commun de détruire ce qui entre en contact avec eux. L'oiseau est à la fois une "catastrophe naturelle" (destruction des récoltes et des ressources naturelles) et la figure de la "rapine", de la "mise à sac":

oiseau -> catastrophe naturelle

\* ressources naturelles sauvages

\* récoltes

-> guerre

\* récoltes

---

<sup>60</sup> *The Birth of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.131

<sup>61</sup> *The Hound*, in: *Gods & Fighting Men*, p.168

\* bétail et gens (pillage, tuerie)

L'oiseau dévoreur combine ainsi les éléments de la nature hostile et de l'activité humaine destructrice (guerre), qui va jusqu'à le muer en carnivore:

- "The third time they came they spared no live thing they could lift from the ground, young bird or fawn or silly little child";

- "There are three ravens come to us every year out of the north, and the time the young lads of the hill are playing their hurling, each of the ravens carried off a boy of them"<sup>62</sup>.

- /destructif/ et /multiple/: la destruction qu'amènent les oiseaux est associée au sème /vertical/, mais aussi au /mutiple/. En effet, les ravages de la famines et de la guerre sont représentés par une nuée d'oiseaux fondant sur la terre de leur victime; c'est d'ailleurs ainsi que les décrivent les textes:

- "there came three times in the one year... three flocks of birds";

- "it was at that time there came three flocks of beautiful red birds";

- "the Tuatha Dé Danaan let out a flock of black birds";

- "a flock of birds frequented the plain outside Emuin(...) There were nine score birds in all, each score flying separately..."

Certaines combinaisons numériques persistent au-delà de l'anecdote narrative; ce sont:

- la paire: tous les oiseaux sont liés deux à deux par une chaîne; ce nombre se combine à 10 pour former le terme "score" (=20)<sup>63</sup>.

---

<sup>62</sup> *The Hound*, *ibid.*, p.168

<sup>63</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, art. "deux", in: *Dictionnaire des Symboles*, opus cit., p.351: "Dans le monde celtique, un certain nombre de figures mythiques vont par deux, groupant ainsi des caractères opposés ou complémentaires (...) Le couple, la dualité essentielle est, en pays celtique, celle du druide et du guerrier, souvent réunie ou concentrée en une seule entité divine. L'un représente la force, l'autre la sagesse de la tradition. Toutes les séries ou constructions mythologiques respectent ce principe dualiste qui s'intègre facilement dans une série de symboles numériques couvrant le champ théologique"

- la triade: "trois" multiplie de façon typique tout nom auquel il est associé, introduisant un certain dynamisme dans la description. Si "deux" évoque la dualité, "trois" (2+1) indique un mouvement de recommencement d'une série numérique, qui n'aurait pas de fin<sup>64</sup>

Ainsi tous les multiples de trois ("three times three flocks", "nine score birds") indiquent l'idée de nombre infini, et à terme devient synonyme, et stéréotype, de la "myriade".

Le nombre "trois" est ainsi stylisé dans la représentation de la triple spirale que les Bretons appellent "triskell", bien que sa première apparition soit pré-celtique. On pense que cette figure est "cosmique" et symboliserait l'univers en perpétuel mouvement et création, le cycle de la vie. On en trouve la représentation suivante, vieille de 6000 ans, sur la pierre oblongue gardant l'entrée du sanctuaire de Newgrange (irl. Brù na Boinne), dans le Co. Meath<sup>65</sup>:

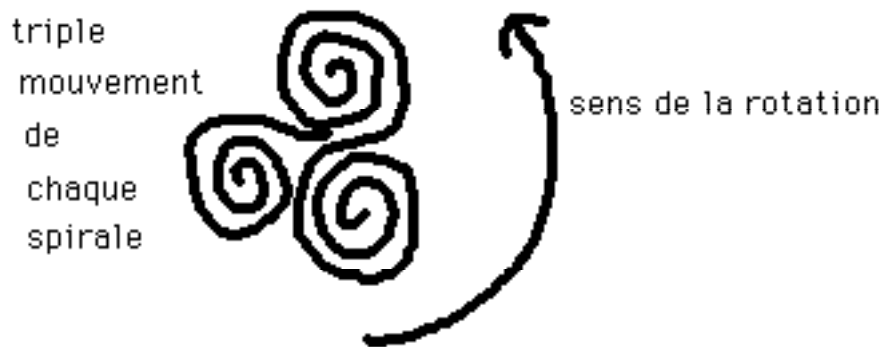
---

<sup>64</sup> article "Trois", in: *Le Dictionnaire des Symboles*, p.976:

"le sens fondamental d'un ternaire (est) la totalité vivante des types de relations à l'intérieur d'une unité complexe. Il indique à la fois l'identité unique d'un être et sa multiplicité interne, sa permanence relative et la mobilité de ses composants, son autonomie immanente et sa dépendance. Le ternaire traduit aussi bien la dialectique dans l'exercice logique de la pensée que le mouvement en physique et la vie en biologie."

<sup>65</sup> "La spirale est un leitmotiv constant... Le symbolisme de la coquille spiralée est renforcé par des spéculations mathématiques, qui en font le signe de l'équilibre dans le déséquilibre, de l'ordre de l'être au sein du changement. La spirale, et spécialement la spirale logarithmique, possède cette remarquable propriété de croître d'une manière terminale, sans modifier la forme de la figure totale et d'être en permanence dans sa forme malgré la croissance asymétrique. Les spéculations arithmologiques sur le Nombre d'Or, chiffre de la figure logarithmique spiralée, viennent naturellement compléter la méditation mathématique du sémantisme de la spirale. C'est pour toutes ces raisons sémantiques et leur prolongement sémiologique et mathématique que la forme hélicoïdale de la coquille de l'escargot terrestre ou marin constitue un glyphe universel de la temporalité, de la permanence de l'être à travers les fluctuations du changement (...)

Avec sa double signification d'involution et d'évolution, la spirale rejoint le symbolisme de la roue qu'elle égale et dépasse dans les représentations figurées ou les motifs celtiques ornementaux (métallurgie, céramique, monnaies, etc...) La science moderne a voulu y voir un équivalent du *fulmen* latin et un symbole celtique de la foudre, mais cette explication est insuffisante, car la spirale est en fait un symbole cosmique. C'est un motif que l'on trouve souvent gravé par les Celtes, sur les dolmens ou monuments mégalithiques", in article "spirale" du *Dictionnaire des Symboles*, p.907-9



La triplification de certaines figures fait aussi l'objet d'interprétations différentes.

Certains font d'elle un simple procédé narratif influencé par la transmission orale, une simple gradation dont le but est d'accentuer l'effet dramatique du récit<sup>66</sup>.

Selon Joseph Courtés, le phénomène de duplication ou de triplification de figures dans les contes populaires, à l'instar de la "noisettes" dans le récit-type "Cendrillon", met en évidence une progression dans la

"distribution proprement dite des figures... rencontrées (...) C'est dire aussi par là que, dans le cadre de notre corpus et eu égard à notre axe de recherche... nous ne saurions opposer les unes aux autres les figures de la "noisette", de la "noix", de l'"amande" (...) Dans l'un et l'autre cas nous pensons que l'association des figures se justifie par l'usage (au sens hjelmslévien) ou, encore mieux, peut-être par la mise en place d'un "code" sous-jacent (dans la ligne des *Mythologiques* de Cl. Lévi-Strauss)... On voit que l'important - dans la duplication/triplification- n'est pas à proprement parler la disposition syntagmatique en forme de gradation, mais bien plutôt la multiplicité des figures (...) En ce sens, la coprésence, en un récit-occurrence donné, de plusieurs contenants ne fait que

<sup>66</sup> C'est la thèse d'Alan Bruford, in: *Gaelic Folktales & Romances*, Dublin, Béaloides (1969), chap. 15, pp. 182 seq.

souligner, et imposer dans une forme duplicative ou triplicative, le rattachement de ces figures à une même isotopie"<sup>67</sup> .

Dans les récits qui nous concernent, se retrouvent trois types de triplification:

- la répétition narrative, sans idée de gradation: "there are three ravens came to us every year out of the North", "there came three flocks of beautiful red birds";

- la diversification des figures, où tout élément est systématiquement triplé, sans idée de gradation: ce procédé fait penser à la "formule stéréotypée" (angl. "run"), telle qu'elle est décrite par Alan Bruford: "he would not leave swords on pillow, or shield on peg, or spear in rack";

- la gradation ternaire, aboutissant à un paroxysme dramatique:

"and the first time they came was at reaping time, and every one of them brought away an ear of corn from the field. And the next time they came they did not leave apple on tree, or nut on bush, or berry on the rowan, and the third time they spared no live thing they could lift from the ground, young bird or fawn or silly little child";

(les passages soulignés appartiennent à la seconde catégorie de triplification, le "run").

Cette systématisation de groupement ternaires est peut-être liée à un code mythique sous-jacent, comme l'évoque J. Courtés. On peut alors remarquer que les Celtes (mais ils ne sont pas les seuls) lui ont accordé une attention particulière. Bon nombre de divinités disposent d'un triple aspect, elles s'incarnent en trois êtres complémentaires, trois attributs, et la triade est au cœur de leur conception cosmique.

---

<sup>67</sup> in: *Le conte populaire: Poétique & Mythologie*, Paris, PUF (1986), pp.104-5, et pp.129-30

Quant à l'oiseau, on serait tenté de le scinder en deux aspects opposés, l'un représenté par le cygne, oiseau "aquatique" et "tentateur" (il "attire" les guerriers) l'autre par l'oiseau de proie, "brillant" et "destructeur" (pôle "solaire"):

/solaire/	vs	/aquatique/
/destructeur/	vs	/tentateur/
figures "brillant"+ "chaud	vs	figures du "mélodieux"
vol /vertical/ (il "s'abat")	vs	vol /horizontal/ (il "survole")

Il arrive cependant que le cygne soit pourvu d'attributs de l'oiseau de proie: c'est ainsi que les oiseaux blancs du récit *The Birth of Cù Chulaind* sont à la fois tentateurs (ils attirent les Ulaites vers le Sìd) et destructeurs (ils détruisent les récoltes); de plus, ces aspects "enchanteurs" et "destructeurs" sont étroitement associés ("there came three flocks of beautiful red birds... and (they) began eating the green grass").

Le lien entre les différentes figures qui forment le motif de l'oiseau se retrouvent dans son rôle thématique de "messenger": qu'il attire le poursuivant dans le Sìd ou bien qu'il le guide vers le monde humain, il opère la transition entre les deux univers: le passage de l'oiseau est toujours le présage d'une confrontation entre les dieux et les hommes, et ce rôle de "messenger" s'exprime pleinement dans les figures du "vol", du "déplacement".

2-c/ Les figures du "vol".

2-c-1/ le vol "horizontal".



- "The birds, now, that used to be with Angus were four of his kisses that turned into birds and that used to be coming about the young men of Ireland, and crying after them. "Come, come", two of them would say, and "I go, I go", the other two would say, and it was hard to get free of them"<sup>68</sup>.

Les termes "about", "after", "free of them", ne suggèrent pas spécialement le vol "horizontal", mais ce passage met en évidence la fonction de l'oiseau surnaturel: il "attire" les jeunes gens, il est doué de parole, que l'on peut mettre en parité avec le /mélodieux/, et que l'influence qu'ils exercent sur l'homme est très forte, à l'égal de celle des femmes surnaturelles, qui prennent souvent l'apparence de l'oiseau aquatique, pour venir chercher l'homme qu'elles aiment. De plus, nous voyons ici que l'oiseau est aussi un /contenant/ qui n'a pas vraiment de lien avec la nature de son /contenu/, puisqu'ici c'est une entité plus désincarnée qui "occupe" cette forme (le "baiser").

L'aspect "horizontal" du vol de l'oiseau-guide est bien mis en valeur dans les passages suivants:

- " Before them the birds flew, over Slìab Fùait, over Edmund, over Brega, and the Ulaid were enchanted by the birds'flight and by their singing"<sup>69</sup>;

- " Later, Conare left his foster-brothers playing, and turned his chariot and charioteer towards Ath Cliath; there he saw huge, white-speckled birds, unusual as to size and colour. He turned and followed them until his horses grew tired, and the birds always preceded them by no more than the length of a spear cast"<sup>70</sup>;

---

<sup>68</sup> *Angus Og*, in: *Gods & Fighting Men*, p.83

<sup>69</sup> *The Birth of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.83

<sup>70</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, *ibid*, p.65

- "Two druidic ravens announced Cù Chulaind's presence; the host perceived this and said: "no doubt the ravens are announcing the frenzied one of Eriu".<sup>71</sup>

Le vol horizontal permet de réaliser la synthèse de plusieurs traits contradictoires: l'oiseau est à la fois lié à l'/aquatique/ et au /solaire/. La transition d'une isotopie à l'autre se fait dans ce vol, car l'oiseau en vol n'est jamais en contact direct avec l'eau; cependant il la survole, il se tient entre ciel et eau, entre /haut/ et /bas/, conjuguant alors pleinement les aspects /aquatiques/, /brillants/ et /destructeurs/.

Bien sûr, ces divers traits ont une fonction déictique, puisqu'ils signalent, dans les récits, l'origine surnaturelle de l'oiseau, tant à l'auditoire sur un plan énonciatif, qu'aux actants du récit. Le "vol" prend ainsi une place identique à celle de la "chaîne" ou du "chant", auxquels il est le plus souvent associé:

- " (the Ulaid) saw flying over the lake two birds coupled by a red-gold chain; these birds sang a little, and sleep fell upon the host. Cù Chulaind rose to go after them, but Eithne said: "If you listen to me, you will not go, for those birds possess some kind of power. Other birds can be caught for me"<sup>72</sup>.

### 2-c-2/ Le "vol" et la "direction".

La provenance de l'oiseau et l'endroit vers lequel il se dirige sont des indications sûres de son rattachement à l'Autre Monde. Plusieurs lieux sont associés à son déplacement:

\* la mer:

- " There came three times in the one year, into West Munster, three flocks of birds from the western sea"<sup>73</sup>;

---

<sup>71</sup> *The Wasting Sickness of Cù Chulaind*, *ibid*, p. 170

<sup>72</sup> *ibid*, p.157

<sup>73</sup> The Hound, in: *Gods & Fighting Men*, p. 168

-"(Conare) took his sling and stepped from his chariot and followed the birds until he reached the ocean"<sup>74</sup>;

-" Next Samuin (Caer) will be in the form of a bird; she will be at Loch Bél Dracon"<sup>75</sup>;

-" They went on the west to Loch Daibhreach"<sup>76</sup>

\* la montagne, le tertre.

-" It was at that time there came three flocks of beautiful red birds from Sliab Fùad in the North" (Sliab Fùad se trouve dans le Co. Antrim);

-"There were nine score birds in all, each score flying separately, and each pair of birds was linked by a silver chain. Towards evening three birds broke away and made for Bruig na Bòinde"<sup>77</sup>.

Nous avons vu à quel point l'oiseau est lié à l'élément liquide. Toutes les références à l'eau servent à connoter l'origine surnaturelle de l'oiseau. Sans pouvoir épuiser le sujet, il nous faut nous arrêter un instant sur certains aspects de cette question, qui sera traitée plus longuement dans notre dernier chapitre.

La séparation, la frontière, entre deux éléments est une rupture entre l'univers humain et l'Autre Monde, systématisée par une série de dichotomies entre monde "terrestre" et monde "aquatique" d'une part, entre monde "terrestre" et monde "souterrain" d'autre part.

On pourrait résumer ces relations en un tableau:

---

<sup>74</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, p. 65

<sup>75</sup> *The Dream of Oengus*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.111

<sup>76</sup> *The Fate of the Children of Lir*, in: *Gods & Fighting Men*, p.126

<sup>77</sup> *The Birth of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.131

	monde aquatique	terrestre	souterrain
figures spatiales	"lac" "mer" "rivière"	"Irlande"	"tertre" "montagne"
positionnement	"plat"		"profond"
connotations	invisible inconnu horizontal	visible connu jonction	invisible inconnu vertical

C'est bien le monde terrestre qui sert de pivot à la représentation de l'univers; c'est en fonction de l'espace et du temps connus que l'on s'imagine approximativement la nature et le fonctionnement de l'Autre Monde. Mer et montagne sont des confins, repoussés aux limites du monde "vécu" et que l'on n'appréhende que par l'intermédiaire de ses correspondants, figurés entre autre par l'oiseau.

Ayant ainsi installé l'Irlande - monde connu - au centre de l'univers, les Irlandais ont par ailleurs attaché une grande importance à la direction, représentée par les points cardinaux.

A chacun d'eux était attribuée une vertu, une valeur dans le système cosmogonique, qui se répercutait sur l'organisation du pays en quatre provinces, plus une: Ulaid (Ulster), Connachta (Connaught), Lagin (Leinster), Mumu (Munster), et la province de Mide.

A l'Ulster était attribué le Nord, l'Ouest au Connaught, l'Est au Leinster, le Sud au Munster, tandis que le Centre était représenté par la province symbolique de Mide, formée de quatre parcelles ôtées à chaque province. Mide était le centre d'où émanait la royauté, et à chacune des parcelles de province qui la formait était

attribué un site où se célébrait l'une des quatre grandes fêtes du calendrier celtique:

Bealtaine (c. 1er Mai), colline d'Uisnech;

Lugnasad (c. 1er Août), plaine de Tailtiu;

Samain (c. 1er Novembre) à Tlachtga.

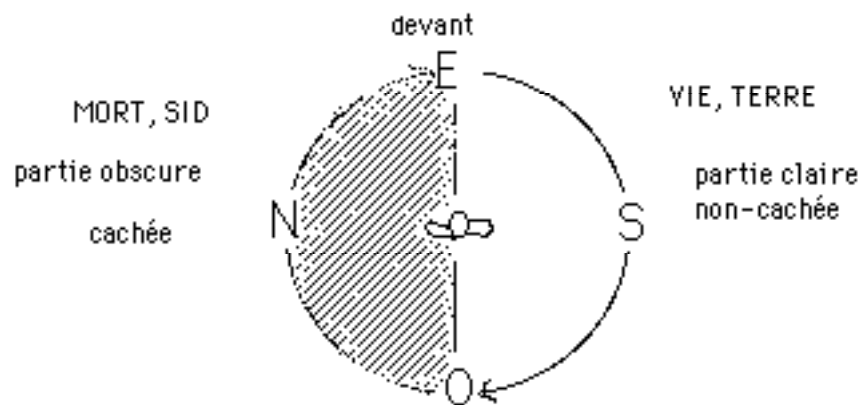
La quatrième fête, Imbolc, fête de la lustration, est rarement mentionnée, mais on sait qu'elle se déroulerait aux alentours du 1er Février, dans un lieu que l'on n'a pas pu retrouver. Imbolc a été très tôt christianisé en "fête de Ste Brigitte", ou plus communément, la Chandeleur.

L'importance de la localisation spatiale est visible dans la symbolique attribuée aux quatre points cardinaux:

- "Un observateur placé face au soleil levant a le sud à sa droite, le nord à sa gauche, l'est devant lui, l'ouest derrière lui. Le soleil allant de l'est vers l'ouest, rest au sud toute la journée: c'est la moitié claire du monde, réservée aux vivants, celle qui est pour eux sans mystère. Pendant la nuit le soleil est au nord: c'est pour les vivants la moitié cachée et mystérieuse, celle des morts, des êtres mythiques, des héros et des dieux, le Sid. L'originalité de l'orientation religieuse celtique est de résumer ainsi linéairement les quatre points cardinaux dans une opposition, aisée à concevoir, du monde des vivants et celui des morts. Mais le vocabulaire irlandais sait très bien nommer aussi l'est et l'ouest, distincts du nord et du sud, et il le fait en confirmant l'orientation traditionnelle: t-air, l'"est", est étymologiquement "(la région qui est) devant", "t-iar", l'"ouest", est au contraire "(la région qui est) derrière" <sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, *Les Druides*, p.300



Ce découpage se retrouve en irlandais moderne puisque:

\*Nord = tuaisceart -> vers le nord se dit "ò thuaidh"

-> au nord se dit "thuaidh"

mais à gauche se dit "ar clé"

\*Sud = deisceart -> vers le sud se dit "ò dheas"

-> à droite se dit "ar dheis", "droite" dias.

\* Est = Oirthear -> ò soir "vers l'est"

-> thoir "à l'est" mais aussi "au devant", "au-delà de"

\* Ouest = Iarthar -> ò siar "vers l'ouest", thiar "derrière".

L'expression "to go west" signifie aussi "mourir"; de même "an domhan Thiar" (le monde occidental) est synonyme de 'monde surnaturel'.

L'association du Nord et de l'Ouest au monde du Sid explique peut-être la raison pour laquelle les oiseaux destructeurs viennent de ces directions: ils sèment la désolation et la mort. L'étymologie du vieil-irlandais confirme cette association:

- "En irlandais ancien "ichtar" désigne à la fois le "bas" et le "nord", tandis que "tuas" est conjointement le "haut" et le "sud". "Tuadh", "canton", "peuple" a pris pareillement le sens de "nord" et de "gauche" par association sémantique avec l'origine nordique des Tuatha Dé Danan, puis le mot a passé de là au sens de "maléfique", "magique", supplantant l'adjectif normal "clé", "à gauche"<sup>79</sup>

D'après ces remarques, des lieux connus comme Sliab Fùad (dans le Nord-Est) et "the western sea" (l'Atlantique ?) sont des représentation de points de jonction avec le Sid.

Les oiseaux ne sont jamais directement associés au "souterrain", car il n'y pénètrent pas, mais à la "montagne", protubérance visible du monde surnaturel, ou bien à l'île. Chaque trait caractéristique de l'oiseau est lié à un aspect du Sid:

SID	->	OISEAU
beauté	->	plumage
harmonie	->	le chant
éternité	->	invariance du /paraître/

En effet, on ne voit jamais un oiseau vieillir, et il est rarement individualisé. Tel est le cas des enfants de Lir, qui conservent leur forme animale pendant neuf cents ans, sans que l'on note une évolution dans leur /paraître/, contrairement à ce qui se passe dès lors qu'ils reprennent forme humaine.

Mais les analogies entre l'oiseau et l'orientation religieuse des Celtes ne s'arrêtent pas là. Chaque point cardinal est associé à une province, y compris celle de Mide. A chacune d'entre elle correspond un trait du motif de l'oiseau. Ainsi:

---

<sup>79</sup> *Les Druides*, p.299

\* Connaught = Ouest = Science.

Dans certains récits l'oiseau délivre un /savoir/ prophétique sur le héros. C'est le cas de l'oiseau mystérieux, père du futur roi Conare:

- " I am Nemglan, king of your father's bird troop. You are forbidden to cast at birds, for by reason of birth, every bird is natural to you(...) Go to Temuir tonight(...) There is a bull feast there, and it will make you king. The man who naked comes along the road to Temuir at daybreak with a stone in his sling, it is he who will be king (...) Your bird-reign will be distinguished, but there will be gessa against it, and they are these..."<sup>80</sup>

\* Ulster= Nord= bataille.

C'est l'aspect dévastateur de l'oiseau tel qu'on a pu le rencontrer.

Ainsi, entre autre exemple:

- "there are three ravens come to us every year out of the north, and the time the young lads of the hill are playing their hurling, each one of the ravens carried off a boy of them"<sup>81</sup>.

\* Leinster= Est= Prospérité.

Le bonheur, le bien-être qui règnent dans l'Autre Monde est souvent illustré par la description de nuées d'oiseaux:

- " At the doorway to the east,  
Three trees of brilliant crystal,  
Whence a gentle flock of birds calls  
To the children of the royal fort"<sup>82</sup>

\* Munster= Sud= Musique.

- "Des couleurs de toutes teintes resplendissent  
à travers les plaines aux voix enchanteresses;

---

<sup>80</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 66

<sup>81</sup> *Ilbrec of Ess Ruadh*, in: *Gods & Fighting Men*, p.221

<sup>82</sup> *The Wasting Sickness of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.168



la joie est habituelle, tout autour la musique  
 dans la plaine du Sud de la Nuée d'Argent" (...)  
 "Il y a l'arbre avec des fleurs  
 sur lequel les oiseaux appellent aux heures,  
 et c'est dans une harmonie coutumière  
 qu'ils appellent tous ensemble à chaque heure"<sup>83</sup>

\*Mide= Centre= Souveraineté.

L'oiseau a pour rôle, parfois, de prédire et de présider à des destinées royales. Les deux aspects se retrouvent dans *The Destruction Of Da Derga's Hostel*:

- "That night, when the woman was in the house, she saw a bird coming to her through the skylight; it left its featherhood in the middle of the house and took her and said: "The king's people are coming to destroy this house and take you by force. But you will be with child by me and will bear a son, and his name will be Conare, and he is not to kill birds"<sup>84</sup>.

L'oiseau est le résultat d'une /métamorphose/, mais c'est l'association de ses différents traits qui montre à quel point il est un lien entre les deux univers.

Ainsi l'/aquatique/ renvoie l'oiseau à l'eau comme étendue sans fin que l'on peut parcourir, ou survoler, et qui isole l'île, métaphore du sid à la localisation incertaine. De plus, grâce à ses liens avec le "sommeil", le /mélodieux/ apparente l'oiseau à la perte de conscience, tandis que son aspect /destructeur/ le lie à la "mort", étape quasi-obligée du passage vers l'Autre Monde: ainsi peut-on regrouper les rôles de "messenger" et de "psychopompe" en un seul motif, celui de l'oiseau, car il ne subit pas les effets du temps ni de l'espace. En revanche, les aspects /lumineux/ et "chatoyants" du

---

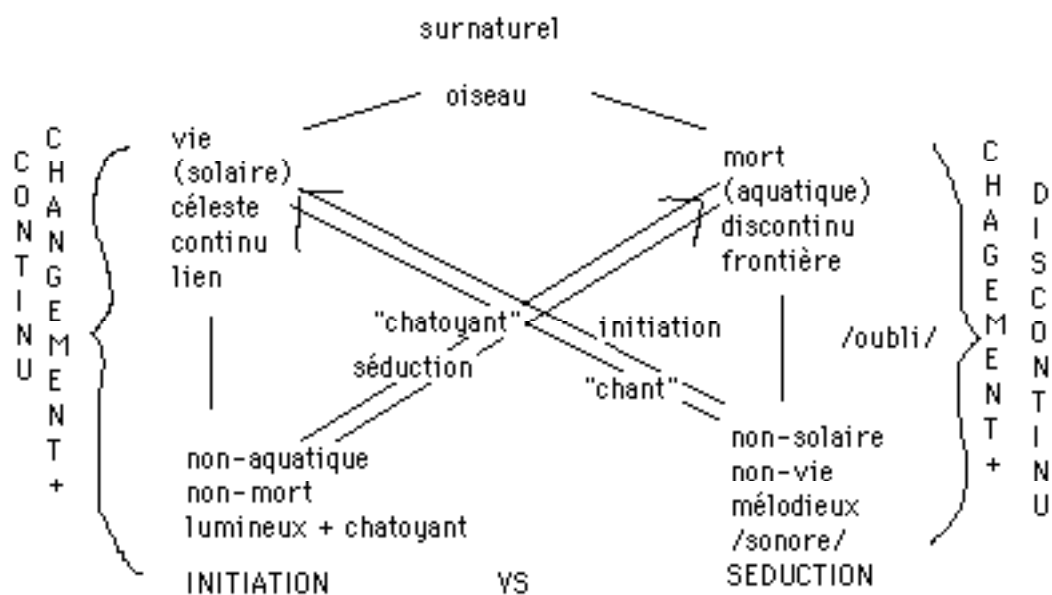
<sup>83</sup> cité dans *Les Druides*, p.282

<sup>84</sup>in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.64.

plumage renvoient à une isotopie du /solaire/, faisant de l'oiseau une source de régénérescence grâce au "fruit" (noisette, baie ou pomme) qu'il dévore sans cesse et qui ne diminue jamais. Les héros, dans le Sid, les consomment aussi, et ces fruits sont un emblème du /savoir/ surnaturel, que l'oiseau transmet parfois à l'homme.

L'oiseau-tentateur est aussi à rapprocher de la jeune femme qui attire dans le Sid l'homme dont elle s'est éprise: elle lui offre pour toute nourriture un fruit, qui refuse alors toute autre nourriture et part à sa suite dans le Sid, c'est-à-dire qu'il meurt.

En fin de compte, tout ce réseau de relations pourrait se résumer dans le schéma suivant, qui rendrait compte de ce lien entre oiseau, monde humain et Sid:





## **SYNTHESE DES TRAITS REPERTORIES DANS LE CORPUS DES ANIMAUX LIES AU /CHTHONIEN/**

Nous avons remarqué, dans le présent chapitre, que les animaux considérés possèdent quelques points communs, tant au niveau narratif que figuratif. La plupart de ces animaux font l'objet d'un PN /métamorphose/ accomplie sous le mode du /secret/, ce qui se traduit par une instabilité des traits morphologiques: aussi, dans la plupart des cas, il est clair que la forme animale est le /paraître/, tandis que la forme humaine (l'êtrer) est un invariant, puisque les êtres du Sid révèlent leur véritable nature aux humains qu'ils ont choisis (c'est le cas du "cerf", du "sanglier", notamment).

Cependant, un clivage s'intercale entre deux catégories d'animaux: d'une part les animaux /sauvages/, qui font l'objet d'un PN /poursuite/, parfois suivi d'une "mise à mort", dans le cadre de la configuration de la "chasse" ("cerf", "sanglier", "lièvre"); dans ce cas, pèse sur eux un "interdit" lié à la "consommation" de leur chair.

Ces animaux possèdent leur équivalent dans le domaine /domestique/, et certains de ces animaux font l'objet d'un "engraissement", puis d'une "consommation" de la chair au cours de festins, selon des modalités particulières ("boeuf", "porc", le plus fréquemment). En effet, il est frappant de constater qu'au PN /accroissement/ de la quantité de "chair comestible" (c'est la configuration de l' "élevage") s'associe celui du /renouvellement/, puisque le porc surnaturel, tué le soir, consommé, est à nouveau vivant le lendemain, prêt à être de nouveau mis à mort; il en est de

même pour la quantité de lait fournie par la “vache”, que rien ne peut épuiser.

Au “sanglier” correspond le “porc”, au “cerf” le “bovin”, et en particulier la “vache”.

Mais le clivage ne s’arrête pas là, et d’autres critères entrent en jeu. Au sein du groupe /sauvage/, nous remarquons qu’il existe deux modalités de “relation” entre le monde du Sid et le monde humain. Au niveau narratif, le sanglier “attaque” le guerrier-chasseur, faisant des deux actants des sujets antagonistes de PN strictement contradictoires, chacun ayant pour but de “tuer” l’autre (mode du conflit).

Le cerf, lui, “fuit” le chasseur, l’attirant vers le monde /chthonien/, dans une résidence de l’Autre Monde, et le chasseur ne le rattrape jamais avant d’atteindre cette destination.

Mais tous deux “révèlent” leur nature “divine”, dès que le but, qui est de mettre en présence les dieux et les hommes, est atteint (cas du récit The Shadowy One, pour le sanglier, et de l’ensemble des récits du cerf). Il s’agit alors d’une transmission de /savoir/ du Sid vers les hommes, d’une richesse purement /cognitive/, visant à informer les visiteurs de plans, projets, besoins, émanant de l’univers surnaturel.

De plus, on peut compléter le tableau en abordant le cas du “sanglier” qui tue son opposant (cas de la mort de Diarmuid), et est tué avec lui. A la lecture, le récit correspondant montre que Diarmuid mort est récupéré par le dieu Oengus, qui l’emmène dans le Sid, et lui rendra la vie, mais selon des modalités différentes de celles de la vie terrestre. Le sanglier est un “lien” entre les deux univers, mais il se place du côté du pôle /mort/: par la mort qu’il

procure, il “fait passer” ses /opposants/ dans le Sid, pris sous son aspect de “monde des morts” (cf. le “bruidhen” de Dond Tétscorach du Sid, dans lequel périssent Conare et ses hommes), illustrant l’aspect /négatif/ de l’Autre Monde.

Le “cerf” illustre un autre aspect de ce “rite de passage”. La “poursuite” du cerf par le “chasseur”, c’est pour lui monter le Sid sous son aspect /positif/: le chasseur pénètre dans la résidence /chthonienne/, et y découvre festins, musique, joie et belles femmes. Ici, rien ne suggère qu’il s’agit d’un lieu de “mort”, mais de vie sans fin (la nourriture s’y renouvelle constamment, etc...). Ces deux aspects du Sid ne sont en rien contradictoires, puisque l’Autre Monde est à la fois la résidence des dieux et des morts, et qu’il y règne une “paix” éternelle (c’est ce que signifie le mot “Sid”). D’un point de vue dialectique, le cerf permet de transcender les images de la “mort” et de lui rendre son sens transitoire. Le cerf est lié à cet aspect de /vie/ (il est la “métamorphose” de la “femme” /jeune/ et /belle/), état parfait de la vie surnaturelle, dont la /mort/ ne constitue que la transition.

Une semblable dichotomie se retrouve dans le tandem porc/ vache. Cette dernière est liée à la richesse “naturelle”, car elle se nourrit d’herbe, qui pousse seule. Elle produit, d’autre part, l’élément /nutritif/ qui est le “lait”, aliment consommé, émanant de la vache, mais différencié. En revanche, le porc représente une richesse “culturelle” (il est nourri par l’homme, à partir des produits de l’agriculture dans le PN /engraissement/), et la nourriture fait partie intégrante de l’animal, puisqu’ils’agit de sa “chair”. Ils se rassemblent cependant sous la figure de l’ “abondance”, qui se traduit dans les récits par la description de “festins” /continus/ car

ils n'ont pas de fin: la richesse pragmatique que représente l'animal /vivant/ (= le "troupeau") est sublimé en fête "culinaire". Le même rapport à la /vie/ s'y retrouve: /production/ de nourriture dans un premier cas, /production/ de "nutritif" dans le second, l'un engendrant l'autre.

Le rapport du "nutritif" à la "vie" se fait sur un mode /temporel/: en effet, les festins sont "éternels", les animaux tués revivent pour être à nouveau mis à mort, etc... Ici, le "festin" surnaturel est une expression de l'abolition de la temporalité, une expression concrète de l'éternité.

La transition entre le festin "humain" et le festin "surnaturel" est, sur un plan /temporel/, l'équivalent de la transition entre /vie/ et /mort/ sur un plan /spatial/ comme l'expriment le "sanglier" et le "cerf", et rien ne marque mieux ce "passage" que le festin tragique qui se tient dans le Bruidhen de Da Derga: Conaire, roi déchu, et ses hommes, se rendent dans l'auberge, lieu de sang et de bataille, au cours de laquelle ils trouvent la mort. Celle-ci est annoncée par une vieille prophétesse, Cailb, mais elle est aussi contenue dans un des interdits de Conaire, qu'il est amené à transgresser, celui de ne pas accepter de festin après le coucher du soleil; or, un géant monstrueux lui fait rôtir un porc. C'est toujours cet animal-là qui assume tous les traits négativisés du Sid, en particulier ce que la mort a de repoussant d'un point de vue humain (elle est la "perte de la vie", une /dépossession/), et c'est celà que le festin exprime: pour atteindre la perfection du Sid, qui réside en l'absence de temporalité et d'espace, il faut mourir au monde des hommes. La vache est l'animal source de vie, le porc fournit la nourriture, mais pour celà il lui faut mourir, et c'est pourquoi il constitue une frontière entre les deux univers considérés.

Par le “porc” (et la figure du “festin”), s’opère un passage du /temporel/ à l’/a-temporel/, par le “sanglier” et le “cerf” s’opère un parcours qui conduit du /spatial/ au /non-spatial/, et dans les deux cas la mort en constitue le seuil, représentée par sa valeur “dépossessive” sur l’homme. Le “cerf” et la “vache” représentent davantage l’aspect /positif/, le “don” de l’éternité pour qui franchit la frontière de l’Autre Monde.

A la frontière spatio-temporelle du Sid, se situe un groupe d’animaux qui matérialise le “seuil” ainsi que tous les types de relations qu’une telle notion met en oeuvre, et qui sont évidemment d’ordre spatial: /intérieur/ vs /extérieur/, /dedans/ vs /dehors/, /proche/ vs /distant/, traits soumis à une évolution, selon le point de vue adopté. D’un autre côté, la “frontière” permet à l’espace qui se situe en son sein une double fonction: s’organiser et se protéger, la première appelant l’/ordre/, la logique, le système, tandis que la seconde tend à mettre en valeur le “danger” que représente ce qui est au-delà de la frontière, générateur d’éventuel /désordre/. C’est dans une telle perspective que nous considérons le duo cheval/chien.

Nous avons vu que le chien joue un double rôle, celui de protéger le /dedans/, territoire dont il a la garde, et d’attaquer, par conséquent, tout agresseur venu du /dehors/. Il ne parcourt pas l’espace en général, mais il se tient sur la ligne de démarcation entre les deux univers, et il appartient résolument au monde humain, malgré sa nature, et ses attributs surnaturels, car il est



l'adjuvant du "guerrier" et parfois son substitut (voir notamment les liens tissés par l'onomastique).

Le cheval, quant à lui, assume plusieurs fonctions: il parcourt l'espace entre le Sid et le monde (le cheval d'Oisín), et il traverse les flots, dans un sens et dans l'autre. Il assume, par ce biais, une fonction de psychopompe, en relation avec la "barque", qui en est le substitut.

En tant qu'animal allié au guerrier, le cheval tire son char et se révèle un bon auxiliaire de combat.

Le cheval est, en relation à sa fonction guerrière, un animal "destructeur" de champs et de récoltes, en provenance de l'Autre Monde, qui se montre ainsi sous son aspect hostile, /négatif/. En cela il est en complète opposition avec la vache, dont le parcours de l'espace terrestre est producteur de richesse en troupeaux, de fécondité animale (richesse pragmatique). Le cheval est loin de cela, il est guerrier, et il faut peut-être voir là un lien entre son rôle de "porteur" des morts et sa fonction "destructrice".

Le chien est guerrier, mais il est avant tout le "gardien", le "garant" des richesses de l'homme (cf. l'engagement de Cùchulainn envers Culann): grâce à lui la paix règne dans un espace délimité. Contrairement au cheval, le chien est /immobile/ en ce qu'il surveille cet espace clos, et qu'il se tient à sa frontière, que le cheval franchit sans cesse. Le chien se tient à la limite entre deux univers, donc à mi-chemin entre le groupe des animaux /domestiques/, dont il fait partie, et des animaux /sauvages/, qu'il poursuit et chasse hors de son territoire: sa fonction guerrière découle bien de sa valeur défensive, protectrice. En revanche, la fonction guerrière du cheval est bien liée à son association avec l'espace surnaturel des morts.

En quoi se différencie-t-il du “sanglier” ?

Tout d’abord, le cheval peut s’associer avec le guerrier (il tire son char, il est momentanément domestiqué), ce qui n’est jamais le cas du sanglier. Ensuite, ce dernier joue un grand rôle dans la transmission de /savoir/ surnaturel: il est un lien entre hommes et dieux, et il initie les guerriers à la mort, en relation avec des présages; le sanglier est aussi celui qui passe de la mort à la vie, et inversement (mort de Diarmuid), tandis que le cheval n’effectue que la transition, le “transport” de ces morts, en leur octroyant ainsi un statut

“supérieur” (cf. La frise du chaudron de Gundestrup). Ainsi, à la différence du sanglier, le cheval a un rapport avec la hiérarchie en général, la royauté en particulier. Il existe entre eux le même rapport qu’entre le pôle “sacerdotal” et le pôle “royal” inclus dans le concept de “souveraineté”. Le chien , quant à lui, n’est en aucun cas lié au /royal/.

## **DEUXIEME PARTIE :**

### **LES CONTENUS A FORME HUMAINE**

## CHAPITRE SEPT:

### LA FEMME DU SID

#### A-Introduction :

#### Evolution de la notion dans le vocabulaire irlandais.

Evoquer la femme surnaturelle c'est faire surgir quantités d'images, parfois contradictoires, comme s'il existait plusieurs personnages féminins dans la mythologie irlandaise.

Ces variations se reflètent exactement dans le vocabulaire servant à les désigner. Chaque terme a son sens propre, illustrant un aspect différent de la notion de "femme surnaturelle". C'est en se penchant sur les divers termes usités dans le vocabulaire que nous pensons opérer une classification provisoire du motif - ou des motifs - selon le cas.

Le terme le plus général servant à désigner la "femme surnaturelle" en irlandais est BEAN SI, littéralement " femme du sid" (ie.de l'Autre Monde).

On possède la référence en irlandais ancien sous la forme de "BEN SIDE ou BEN A SIDIB ou encore BENSHIDAIGE". On retrouve ces mêmes racines dans *The Destruction of Da Derga's Hostel* (irl. *Togail Bruidne Da Derga*)

- "Ba si tra as caemean as aildeam as coram ad-connaica dar suili doine de mnaib domain. Ba doig leo bed a sidaib di.<sup>1</sup>

(She was the fairest and most perfect and most beautiful of all the women in the world; men thought she was of the Side".<sup>2</sup>)

---

<sup>1</sup>*Togail Bruidne Da Derga*, éd. by Eleanor Knott, Dublin, D.I.A.S. 1975,p.2

<sup>2</sup>*The Destruction of Da Derga's Hostel* in : Early Irish Myths & Sagas, p.63

- " Etain misse, ingen Etair ri Eochraidi a sidaib. Atrisa sund fichit mbliadna o ro genair i sid."<sup>3</sup>

(" I am Etain, daughter of Etar king or Echrade form the Side. I have been here twenty years since I was born in the Side").<sup>4</sup>

La racine SID (que l'on trouve aussi sous la forme SITH) telle qu'elle apparaît dans les composés que nous avons énumérés ci-dessus, désigne un lieu et un état (la "paix"). Il est clair que le substantif est employé pour désigner un lieu éloigné, irréductible à l'univers terrestre puisque la beauté d'Etain est insurpassable, au point qu'on la croit surnaturelle. Le SID est bien l'Autre Monde des croyances celtiques<sup>5</sup>.

Mr Guyonvarc'h ajoute que l'origine du mot irlandais SID est à chercher dans le mot gaulois \*SEDOS "Siège, demeure des dieux":

- "On retiendra dans l'immédiat trois sens fondamentaux, liés entre eux par un rapport de dépendance et de dérivation : "paix", "Autre Monde", "colline, tertre (en tant que localisation de l'Autre Monde)" et enfin, par ultime extension du sens "habitants de l'Autre Monde".<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup>*Togail Bruidne Da Derga*, opus cit.p.2.

<sup>4</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, opus cit.p.63

<sup>5</sup>"Le nom de la paix, en irlandais ancien, est aussi celui de l'Autre Monde, Sid, qui, par définition, est en dehors du temps, de l'espace et des vicissitudes humaines. Il sert aussi, par extension de sens, à nommer les dieux ou créatures divines qui en viennent pour une raison quelconque. Dans la géographie mythique, le sid est placé à l'Ouest et au Nord du monde. (ces deux directions étant confondues dans l'orientation celtique), au-delà des mers. Par une nouvelle extension de sens, les moines chrétiens, transpositeurs de légendes, ont appliqué le nom de Sid aux collines, aux tertres et parfois aux lacs, mythiques ou non, dans lesquels ou sous lesquels les dieux préchrétiens sont allés habiter. (...) C'est un séjour enchanteur où il n'y a ni péché, ni mort, ni transgression, ni maladie d'aucune sorte. Les habitants en restent éternellement jeunes et sains. Ce sont, du reste, en grande partie, des femmes à l'extraordinaire beauté. Ces caractéristiques ont servi de base aux différents noms de l'Autre Monde qui sont usuels dans tous les textes : TIR NA-NOG, Terre des Jeunes, TIR NAM-BEO, Terre des Vivants, TIR NAM-BAN, Terre des Femmes, MAG MELD, Plaine du Plaisir. Mais l'Autre Monde (SID) est normalement invisible, caché aux regards des hommes qui ne peuvent le découvrir et y pénétrer que dans des circonstances exceptionnelles. Les moines irlandais ont confondu l'Autre Monde divin et l'Au-Delà humain, dont il ne comprenaient plus la signification et ils les ont assimilés globalement aux Paradis biblique et chrétien" Ch.J. Guyonvarc'h, article "SID" in : *Dictionnaire des Symboles*, opus cit. p.882.

<sup>6</sup> Les Druides, opus.cit. p.281, note n°37.

L'habitant de l'Autre Monde est SIDAIGE, alors que, dans un langage plus moderne, ceux que les Irlandais ont fini par nommer "fées" (fairies) sont désignés collectivement par AOS SI (les gens du sid). Quant au mot SIOGAI, il désigne l'elfe, la fée ou, au sens figuré, une personne frêle, un enfant très précoce, un être savant.

On voit déjà qu'une transformation s'est opérée au cours des siècles et à la faveur de la christianisation, sur ce mot SID et ses dérivés.

Ainsi, si l'on reprend le terme originel BEAN SI, "femme du sid", nous voyons que, si la notion d'Autre Monde a évolué, celle de la femme surnaturelle n'a pas échappé à certaines transformations.

En effet, le terme SID a pu donner, par dérivation, le sens de "tertre, colline", aussi, un des synonymes désignant la fée en irlandais moderne, rend bien compte de cette dérivation :

BEAN AN LEASA, "fée", du mot LIOS qui signifie : terrain clos dans une murette circulaire, espace clos, fort(in), ou plus généralement "tertre des fées". Au sens figuré il désigne un halo.

Quant au premier composant de l'expression, BEAN, il a connu les représentations les plus variées.

Dans les récits anciens, la femme du sid est décrite comme d'une extraordinaire beauté, comme nous l'avons vu brièvement. Pour en arriver au sens actuel de SIOGAI, il s'est opéré un changement marqué sur la /taille/ de l'être surnaturel, puisque le mot désigne un être frêle, un elfe. Il est vrai que le folklore christianisé abonde en descriptions de fées petites voire minuscules :

- " And there was this very big crowd of small people, men and women about as big as a twelve-years-old child, and they all gathered around listening to a lot of them that were playing every kind of musical instruments"<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> The Blood of Adam, in : Henry Glassie, *Irish Folktales*, Harmondsworth ,Penguin 1987 p.151.

Cet extrait présente les fées comme une troupe d'hommes et de femmes de petite taille : le terme SIOGAI reprend par ailleurs cette notion de fragilité, de petitesse, mais aussi de grand développement mental. Le SIOGAI est aussi le CHANGELING, l'enfant des fées que ces dernières substituent au vrai enfant qu'elles enlèvent : le changeling a la même taille que l'enfant, mais il a un visage ridé de vieil homme et son intelligence (ou sa ruse) :

- " his poor face was like an old man's, and his body, and legs, and arms, all thin and hairy".<sup>8</sup>

Cependant, outre les dérivations toujours possibles dans le vocabulaire créant de nouveaux motifs autour du motif original de la BEAN SI, on a pu noter une profonde transformation dans l'acception de ce terme originel.

Pour Ch.J.Guyonvarc'h, le terme a ensuite désigné une messagère dont la fonction était différente parce que sa signification n'était plus comprise<sup>9</sup>.

Autour de cette définition d'origine, le terme BEAN SI (anglicisé en "banshee") a pris d'autres significations. Avec le temps, elle est devenue un être solitaire dont les apparitions se limitent à l'approche de la mort d'un membre d'une famille à laquelle elle s'est "attachée". Son cri lugubre de pleureuse (on l'appelle également "BEAN CHAONTE", "femme pleureuse") prévient de la mort

---

<sup>8</sup> The Fairy Child, in : *Legends of Irish Witches & Fairies*. P.Kennedy, Cork, The Mercier Press (ed. de 1976) p.47

<sup>9</sup> article FEE, in : *Dictionnaire des Symboles*, opus cit., p.430:

"la fée irlandaise est par essence la banshee dont les fées des autres pays celtiques ne sont que des équivalents plus ou moins altérés ou compris. Au départ, la fée, qui se confond avec la femme, est une messagère de l'Autre Monde. Elle voyage souvent sous la forme d'un oiseau, d'un cygne de préférence. Mais cette qualité n'a plus été comprise lors de la christianisation et les transcripteurs en ont fait une amoureuse venant chercher l'élú de son coeur. La Banshee est par définition un être doué de magie. Elle n'est pas soumise aux contingences des trois dimensions et la pomme ou la branche qu'elle remet ont des qualités merveilleuses. Le plus puissant des druides ne peut retenir celui qu'elle appelle, et, quand elle s'éloigne, l'élú tombe en langueur."

imminente d'un membre de la famille. Dans les récits qui décrivent la Banshee, elle est dépeinte comme une vieille femme, parfois drapée dans un suaire <sup>10</sup>.

A ce stade de l'étude, nous n'analyserons pas toutes les implications, tant narratives que figuratives, contenues dans ce passage cité dans la note 10.

Cependant, plusieurs traits ressortent de ce portrait rapide : d'abord, la Banshee est toujours perçue comme un être surnaturel - donc doté de pouvoirs conséquents- lié à la mort, porteur d'un message et, apparemment d'un âge avancé :

- " it appeared very very much like an old woman of ninety or a hundred years; it was just faded out, you know, past recognition"<sup>11</sup>

L'étude du lexique offre une approche à la fois syntagmatique et paradigmatique. Il est clair que les dérivations lexicales, les transferts de notion ne peuvent se comprendre qu'au sein d'une évolution progressive de la langue et des notions qu'elle véhicule. Dans le cas de la Banshee, l'évolution est longue et parsemée de télescopages de motifs - au sens proppien du terme.

Patricia Lysaght, dans son étude très extensive de la Banshee dans le folklore irlandais<sup>12</sup> a décelé deux strates dans le motif, correspondants à deux origines possibles du personnage :

---

<sup>10</sup> The Banshee cries for the Boyles, in, Glassie Henry : *Irish Folktales*, opus cit., p.129:  
 -" I saw the Banshee when old Boyle's mother died. I was coming home in the dusk with a load of sods, and the old grey horse and me mother with me.  
 And says she to me, "Some poor woman has lost her man or maybe a son". And the thing wore a shroud as if it had come from a coffin, and its hair was streaming in the wind. We both saw it. And me mother, she says a prayer or maybe two. "That's the Banshee", says she.  
 Aye, it cried for many an old family here, and some say it's one that had gone before. Be that as it may, no human heart could utter such grief, so, mind ye, I doubt it".

<sup>11</sup> Experience of the Banshee, in : *Irish Folktales*, opus cit.,p 126.

<sup>12</sup> *The Banshee - The Irish supernatural Death.Messenger*, Dublin, The Glendale Press, 1986,pp.191-218



a) La bean si, femme du sid, que l'on rencontre dans certains récits anciens - comme la *Tàin Bò Fròech*, ou : "Razzia des Boeufs de Froech", datant approximativement du 8ème siècle de notre ère.

La Bean Si, qui est d'une grande beauté, pleure son fils Froech blessé lors d'un combat avec un monstre d'un lac.

b) la Badb, ou déesse guerrière, dont le nom même signifie "corneille", voire, en irlandais moderne "vautour", "oiseau de proie" sous la forme Badhbh (/baiv/). Dans le panthéon celtique elle est associée à Morrigan (lit. "Grande Reine"), femme du Dagda et déesse guerrière. Les PN qui mettent en scène la Badb la décrivent de deux sortes : elle est soit belle soit vieille et laide et elle préfigure la mort des guerriers en lavant leur linge sanglant parsemé de chairs et de membres éparés. Le plus souvent elle adopte une attitude hostile à ceux à qui elle dévoile ce présage.

De cette association nous relevons plusieurs traits caractéristiques : la Banshee peut être /laide/, /vieille/, et elle transmet un savoir surnaturel.

Toute femme surnaturelle est douée de magie (un /pouvoir-faire/ caché que l'on suppose dans tous les cas acquis par le sujet opérateur) et ce trait, associés à la "laideur" et à l'"âge", dans un contexte sociologique chrétien fait à son tour apparaître l'image stéréotypique de la "sorcière", même si la Banshee n'en est pas une exactement. Dans le langage figuré moderne, une expression comme "A bhaidhbh !" signifie "(espèce de) sorcière" !" (anglais "Thou witch !").

La femme "magicienne" a d'ailleurs, plusieurs correspondants en irlandais moderne. Le terme le plus ancien est SIDAIGECHT (mot que l'on trouve chez un auteur comme An t-Athar Pàdhraigín hAicead) et s'applique indifféremment à la magie et à la sorcellerie.

De par son étymologie il désigne les pouvoirs surnaturels des êtres du sid, cependant que les mots DRAIOCHT, ASARLIOCHT, se rapportent plus spécifiquement à des pouvoirs, certes occultes, que des humains parviennent à maîtriser. L'irlandais ne possède pas, à proprement parler, de mots pour désigner la sorcellerie au sens où l'entendaient les inquisiteurs. DRAIOCHT pourrait se rendre par "druidisme", "magie druidique". Il est clair que le terme a couvert ce sens-là par dérivation : la christianisation de l'Irlande, si elle a paradoxalement permis de conserver les textes des récits anciens, n'a pas peu contribué à la "démonisation" des druides représentants uniques de la classe sacerdotale chez les Celtes. Ils possédaient, si l'on en croit les récits, des pouvoirs assez étendus sur les éléments (terre, eau, feu, air), la végétation, comme l'expliquent en détail Fr.LeRoux et Ch.J.Guyonvarc'h dans leur ouvrages *Les Druides* :

- " Dans la conception celtique il existe quatre éléments fondamentaux : terre, eau, air et feu. Les druides en sont les maîtres et les utilisent dans leurs incantations pour assurer le succès de leurs entreprises".<sup>13</sup>

La magie, qui appartient donc soit à des êtres surnaturels par essence, peut être le /pouvoir-faire/ d'êtres humains : druides pour les Anciens (par exemple : la baguette de coudrier servant à frapper l'être ou l'objet victime d'un sort est désignée par "druid rod", "druid wand"; de même les animaux résultant d'une métamorphose surnaturelle sont désignés par l'adjectif "druidic"-driochta- : "druidic ravens" dans le récit *The Wasting Sickness of Cuchulaind*)<sup>14</sup>, puis, depuis la christianisation, personnages tels que le "fairy doctor", ASARLAI ou FEAR FEASA (l'homme de

---

<sup>13</sup> *Les Druides*, opus cit.p.385. Voir également le chapitre trois consacré aux "Techniques rituelles et magiques des druides" pp 125 à 216.

<sup>14</sup>in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.170

savoir") pour les hommes, BEAN FEASA (de "Fios" : savoir, connaissance), pour les femmes (angl. Wise woman, fortune-teller) qui agissent lorsqu'un sort lancé par les fées s'abat sur la communauté.

Des personnages comme Bidy Early, sorcière bénéfique, sont encore très courants dans le folklore :

- "The witch or Wise Woman, as she is more popularly called, has an important place in Irish folklore, and probably was originally a Sybil in Druidic times. She remained an important member of the community up to comparatively recent times, giving cures for cows' diseases and for other animal ailments, and perhaps occasionally arranging matches and providing the young maidens with love-potions."<sup>15</sup>

Cependant, la "sorcière" (angl. "witch") des Inquisiteurs n'existe pas véritablement dans le lexique irlandais: "bean feasa", "cailleach feasa", "bandraoi" renvoient à deux choses: au /savoir/, qui est à la fois /savoir-faire/(surnaturel) et /pouvoir-faire/ des divers PN auxquels elles prennent part en tant que sujet opérateur, et à l'"âge" de ces femmes ("cailleach"="vieille femme"), mais pas de façon constante. La "sorcière" est un terme assez vague puisque, dans les récits folkloriques, elle peut soit aider les gens, soit leur nuire, double rôle impensable dans les traditions de l'Inquisition<sup>16</sup>.

On voit que la "sorcière" irlandaise ne cadre pas tout à fait avec cette définition, bien que certaines femmes se soient attirées la haine d'une communauté en tentant de s'approprier ce qui ne leur

---

<sup>15</sup> Byrne, Patrick, *Witchcraft in Ireland*, Cork, Mercier Press, p.68

<sup>16</sup> *Dictionnaire des Symboles*, art. "sorcier/sorcière", p.899:

-"La principale fonction du sorcier...était de jeter des sorts sur les gens auxquels...il voulait du mal. Il appelait sur eux la malédiction de l'Enfer, comme le prêtre appelait la bénédiction du Ciel; et sur ce terrain, il se trouvait en rivalité complète avec le monde ecclésiastique. Ou bien, par des pactes avec le Diable, le sorcier procurait des biens matériels et des vengeances personnelles en contradiction avec les lois de Dieu; ou encore, il s'adonnait à la divination par toutes sortes de procédés, à la recherche des secrets de la nature pour obtenir des pouvoirs magiques, et toujours en contradiction avec la loi chrétienne. La frontière entre la science et la magie passait surtout par la conscience morale".

appartenait pas. C'est le cas de la vieille femme qui "vole" le profit du lait, c'est-à-dire qui lui enlève sa crème, rendant le barrattage impossible. Ces récits présentent en même temps les aspects bénéfiques et maléfiques du "fairy doctor"<sup>17</sup>.

Le récit met en exergue la méchanceté ("bad repute") de la sorcière en même temps que son âge avancé ("old woman", "old rogue"). La sorcière irlandaise est si bien synonyme de vieille femme que, parfois, le mot "cailleach" (angl. "Hag") suffit parfois à la définir.

La vieille femme surnaturelle apparaît déjà dans les textes avant que la sorcière ne fasse son apparition dans le folklore. Ainsi ont retrouvé sous ces traits la déesse Morrigan, blessée par Cùchulaind, et qui, sous ce déguisement, cherche à se faire guérir par ce dernier à son insu:

- "The Morrigan appeared to him in the shape of a squint-eyed old woman milking a cow with three teats. He asked her for a drink and she gave him milk from the first teat.

" Good health to the giver !" Cuchulaind said. "The blessing of God and man on you".

---

<sup>17</sup>- The Bewitched Churn, in : *Legends of Irish Witches & Fairies*, opus cit. pp 11-12:

- "Near the townland of Scarawalsh there lived an old woman of bad repute with her neighbours. She was seen, one May Eve, skimming a well that lay in a neighbouring farm, and when this was done, she went into the adjoining meadow, and skimmed the daw off the grass. One person said he heard her muttering, "Come all ye me, and none to he". In a day or two, the owner of the farm, coming in from the fields about noon, found the family still at the churning, and no sign of butter. He was a little frightened, and looked here and there, and, at last, spied a bit of state butter fastened to the mantle beam of the open fireplace.

"Oh ! you many as well stop", said he, "look what's there ! " "Oh, the witch's butter", said one of the girls, "cut it off the mantlepiece". "No use", said another, "It must be wa charmed knife, or nothing. Go and consult the fairy man, in the old ruined house. If he doesn't advise you, nobody can". The master of the house took the advice, and, when they had milk enough for another churning, this is what they did.

They twisted twigs of the mountain ash round their cows'necks, they made a big fire, and thrust into it the sock and coulter of the plough ; they fastened the ash twig round the churn, and connected them to the chain of the plough-irons; shut door and windows, so that they could not be opened from without; and merrily began the churning."

La "sorcière", torturée par la brûlure magique que lui infligeait à distance le fer de la charrue chauffé à blanc, se rend sur les lieux, mais on lui refuse l'entrée. Elle se voit obligée de rendre le tison qu'elle avait dérobé au foyer, de prêter le couteau magique afin de détacher le beurre enchanté de la cheminée :

- " The direction being followed, the butter began to appear in heaps in the churn".

And her head was healed and made whole. She gave him milk from the second teat and her eye was made whole. She gave him milk from the third teat and her legs were made whole.

" You said you would never heal me", the Morigan said " If I had known it was you I wouldn't have done it", Cùchulaind said" <sup>18</sup>

Dans ce passage, la vieille femme vient en suppliante : la belle Morrigan, déesse guerrière, doit utiliser ce subterfuge afin que Cùchulaind efface lui-même les traces des blessures qu'il lui a infligées. Pourtant l'apparition de la vieille femme n'est pas toujours si innocente. Souvent elle sème la mort, la destruction :

- "(Glaskan) was not long there thill he saw an old hag coming into the house, having one leg and one arm and one upper-tooth, that was long enough to serve her in place of a crutch. And when she come inside the door she took up the first dead body she met with, and threw it aside, for it was lean. And as she went on, she took two bits and of every fat body she met with, and threw away every lean one."<sup>19</sup>

La vieille femme, sorcière, se métamorphose parfois en lièvre (voir ch.précédent sur cet animal) afin de commettre ses méfaits aux dépens de ses voisins <sup>20</sup>.

Cette "démonisation" de la vieille femme doit autant à l'influence du christianisme qui fait de la femme un "vaisseau du Démon" et de la sorcière une caricature - à l'image déformée du Malin- de la Femme en tant que créature de Dieu, qu'à la croyance païenne en une divinité qui se présenterait sous les traits d'une vieille femme.

---

<sup>18</sup> *The Tain*, trad. Th.Kinsella, opus cit., p/136

<sup>19</sup> Black, Brown and Grey, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.163

<sup>20</sup> *Witchcraft in Ireland*, opus cit., p.72:

- " One of the tales about the witch-hare goes as follows : a hunt is in progress when the dogs suddenly come upon a hare, injuring it before it escapes. After a long chase, the hare eventually dashes through the open doorway of a small cottage. The Master of the Hunt dismounts and goes inside the cottage. An old, old woman is bent over an open fireplace. The Master asks did a hare go inside, and the old woman blowing and panting all the time, shakes her head. There the Maser notices that the old woman has an injury corresponding to that of the hare, and recognizes her as a witch."

C'est ainsi que la CAILLEACH BHEARRA (lit. " vieille de Beare") a un statut particulier dans le mythe irlandais. Son nom vient de celui de la péninsule de Beare dans l'Ouest du Comté de Cork (Sud ouest du pays). A l'origine, il s'agissait sûrement d'une déesse associée à la terre, toujours sous les traits d'une vieille femme (" sentain" = vieille femme). On la nomme parfois Boi, l'associant du même coup à l'animal "vache". D'autre part, le Sud Ouest de l'Irlande était traditionnellement lié au royaume des morts, selon Dàithì ò hOgàin.<sup>21</sup> De plus, à la pointe de la péninsule se trouve une île anciennement appelée "Inis Boi" (plus tard : "Oilean Baoi"), l'île de Boi, l' "île de la vache".

Elle est présente dans plusieurs poèmes, dont l'un date du 8ème siècle de notre ère, qui la dépeint comme une ancienne compagne de rois qui, vieille et désespérée, regarde le flux et le reflux de la mer et pleure son abandon (il est important de noter que la métaphore du reflux en irlandais évoque nettement le "départ vers l'Autre Monde", c'est-à-dire la mort) ; en voici quelques extraits, traduits par Frank o'Connor:

"I the old woman of Beare  
Once a shining shift would wear  
Now and since my beauty's fall  
I have scarce a shift at all

Plump no more I sigh for these  
Bones bare beyond belief;  
Ebbtide is all mygrief;  
I am ebbing like the seas.

I who had my days with kings  
And drank deep of mead and wine,

---

<sup>21</sup> *Myth, Legend & Romance, An Encyclopaedia of the Irish Folk Tradition*, London- ed.Ryan, 1990,pp 67-68.

Drink whey-water with old hags  
Sitting in their rags and pine.

Flood tide !  
Flood or ebb upon the strand ?  
What the floodtide brings to you,  
Ebbtide carries from your hand.

Flood tide !  
Ebbtide with the hurrying fall,  
All have reached me, ebb and flow,  
Until now I know them all.

Flood tide !  
Not a man answers my call  
Nor in darkness seeks my side;  
A cold hand lies on them all.

Happy island of the main  
To you the tide will come again,  
Though to me it comes no more  
Over the blank desert shore.

Seeing it, I can scarcely say  
"Here is such a place", today  
What was water far and wide  
Changes with the ebbing tide.<sup>22</sup>

La vieille femme mourante représente l'Irlande souveraine dont les amants (les rois païens) sont morts, sans descendants. Le poème, autant que l'inéxorabilité du temps qui passe, souligne le passage douloureux à la chrétienté, d'autant plus que la vieille femme est dépeinte comme une religieuse, car le mot CAILLEACH vient du Latin PALLIUM qui signifie VOILE, et désignait à l'origine une nonne, ce qui n'est pas le cas du mot SENTAIN.

---

<sup>22</sup> The Old Woman Of Beare, in : *A Book Of Ireland*, éd.by Frank o'Connor, Glasgow, Fontana & Collins, 1959,pp 300-304.

Nous voyons à quel point, par analogie entre la vieille femme sans désir, sans "féminité" et la religieuse, le mot lui-même s'est transformé. De nos jours, il est tellement plus associé à la vieille femme malfaisante (cailleach) que l'on trouve également l'expression SEAN CHAILLEACH pour désigner la vieille sorcière (l'adjectif SEAN surdétermine "cailleach" avec l'être malfaisant -et vieux- qui possède un savoir occulte va jusqu'à connoter des noms d'animaux, traditionnellement associés par la chrétienté à la sorcellerie, puisque la "chouette" est désignée en irlandais moderne par le terme CAILLEACH OICHE ("vieille femme de la nuit").

S'il nous fallait résumer les relations sémantiques entre les divers mots désignant des femmes surnaturelles, nous les associerons à l'aide de la notion de SAVOIR. En effet, tout être surnaturel, ou en étroite relation avec le monde surnaturel, possède un /pouvoir-faire/ découlant de sa maîtrise de sciences, techniques occultes, de SECRETS. Cependant la christianisation a introduit une dichotomie dans ce savoir parce qu'elle y a mêlé la conscience morale, la distinction entre le Bien et le Mal, absent des sources celtiques primitives. D'une manière ou d'une autre, la femme surnaturelle irlandaise y échappe par le lexique et par sa fonction narrative dans les récits anciens et folkloriques. Ainsi nous pouvons dresser le schéma suivant :



Monde chrétien "classique":

femme surnaturelle (associée au)

savoir /caché/

fée/ fairy	vs	sorcière/ witch
bienfaitante		malfaisante
/positif/		/négatif/

De nombreux récits folkloriques sur le continent européen ont nourri cette dichotomie, justement dans des personnages tels que "la fée marraine", opposée à la "sorcière" comme la "fée Carabosse", l'ogresse. Toutes deux peuvent jeter des sorts, ensorceler, mais la différence est que la fée agit pour le bien de la personne qu'elle protège : elle fait des dons et empêche la sorcière de nuire (action "protectrice"), tandis que la sorcière veut détruire, fait le mal sciemment (action "offensive, "destructrice"). Le critère de l'âge n'est pas toujours pertinent puisqu'il existe des fées âgées, tandis que certaines sorcières peuvent être jeunes et belles (ex: la marâtre de Blanche-Neige).

La femme surnaturelle irlandaise se présenterait plutôt de la façon suivante :

femme surnaturelle :

BEAN SI

toutes deux ont un	( savoir caché
rapport étroit avec la	( SIDAIGECHT/DRAIOCHT
mort	

ben side	ben draoi
ben a sidib	bean/cailleach feasa
ben shidaige	seanchailleach,
ben an leasa beanchaointe Badb,	
Badhbh	

Jeune (òg)	vieille (sean)
belle (àlainn)	laide (grànna)

connotations= /positives/ /négatives./

Dans un premier temps, il faudra nous interroger sur la fonction de la femme surnaturelle irlandaise dans les récits, au niveau narratif. D'une façon ou d'une autre, le ciment entre les diverses représentations figuratives de cette femme de l'Autre Monde a un rapport étroit avec le savoir qu'elle utilise ou qu'elle transmet. Bon nombre de PN dans lesquels elle est impliquée ont pour objet la transmission du SAVOIR ou un DON surnaturel. C'est de ce point de vue que nous essaierons d'analyser la fonction narrative de la "bean si" dans plusieurs récits.

Le tableau fait aussi apparaître une dichotomie dont l'axe pertinent serait l'AGE.

Nous tenterons, dans un deuxième temps, de voir à quel point il s'agit là d'un critère important dans l'étude figurative du motif de la "femme du sid" et quels autres traits s'y rattachent. Nous désignerons ci après le motif comme celui de la "femme du sid" ou bien celui de la BEAN SI au sens où l'entend Ch.J.Guyonvarc'h.

## B - ROLE NARRATIF DE LA FEMME DU SID DANS LES RECITS ANCIENS ET FOLKLORIQUES

La diversité des figures de la BEAN SI dans les récits, l'évolution de la pensée qui a mis en oeuvre ces récits (passage d'une pensée mythique celtique à un point de vue chrétien, donc un regard extérieur à la tradition concernée) rendent a priori malaisé tout regroupement systématique, tant au niveau narratif qu'au niveau figuratif. Cependant, il est possible d'opérer une certaine classification des PN dans lesquels la femme du sid joue un rôle.

Dans la première partie de cette étude, nous nous sommes consacrés à l'examen des figures animales issues d'un PN /métamorphose/ d'un être surnaturel en animal, et, inversement, nous avons vu à quel point il s'agissait là d'un PN de base, car il régit toutes les apparitions des animaux surnaturels à l'homme, dans le cadre des relations de ces derniers avec l'Autre Monde.

Il arrive cependant que l'animal ne constitue pas le médium idéal dans le cadre de ces relations à double sens. Aussi constate-t-on dans les textes que l'être surnaturel agit sous une forme anthropomorphe que tout laisse supposer être la forme véritable de l'habitant du Sid.

Il n'en demeure pas moins vrai que l'on se heurte à un autre genre de /métamorphose/, au sein d'un "paraître" donné : par exemple une jeune femme se transforme en vieille femme ou inversement.

Le PN /métamorphose/ fait toujours partie de la composante narrative des récits mettant en scène la "bean si". A l'inverse et par contraste avec les métamorphoses du monde humain vers le monde animal, que l'on peut qualifier d'externes, ces métamorphoses au sein du groupe "anthropomorphe" serait considérées comme "internes".

#### 1/ Le PN /métamorphose/ interne.(la femme se métamorphose)

Soit le passage suivant, extrait du *Tàin Bò Cuailnge* :

" Cuchulaind beheld at this time a young woman of noble figure coming toward him, wrapped in garments of many colours.

"Who are you ?" he said.

"I am king Buan's daughter", she said", and I have brought you my treasure and cattle. I love you because of the great tales I've heard".

"You come at a bad time. We no longer (flourish) here, but famish. I can't attend to a woman during a struggle like this".

"But I might be a help".

"It wasn't for a woman's backside I took on this ordeal !"

"Then I'll hinder," she said. "When you are busiest in the fight I'll come against you. I'll get under your feet in the shape of an eel and trip you in the ford."

"That is easier to believe. You are no king's daughter. But I'll catch and crash your eel's ribs with my toes and you'll carry that mark forever unless I lift it with a blessing."

"I'll come in the shape of a grey she-wolf, to stampede the beasts into the ford against you".

"Then I'll hurl a sling-stone at you and burst the eye in your head and you'll carry that mark forever until I lift it from you with a blessing."

"I'll come before you in the shape of a hornless red heifer and lead the cattle-herd to trample you in the waters, by ford and pool, and you won't know me".

"Then I'll hurl a stone at you", he said, "and shatter your leg, and you'll carry that mark forever until I lift it from you with a blessing".

Tout se déroule selon la prédiction et la jeune femme, transformée pour la troisième fois en génisse, se fait blesser par Cùchulainn. A l'issue de la bataille, ce dernier fait une étrange rencontre :

- "The Morrigan appeared to him in the shape of a squint-eyed old woman milking a cow with three teats. He asked her for a drink and she gave him mil fran the first teat.

" Good health to the giver ! Cuchulaind said "The blessing of God and man on you".

And her head was healed and made whole. She gave him milk from the second teat and her eye was made whole. She gave him milk from the third teat and her legs were made whole.

"You said you would never heal me", the Morrigan said.

"If I had known it was you I wouldn't have done it", Cuchulaind said ".<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> *The Tain*, trad. par Th.Kinsella, Dublin, Dolmen Press, 1969, pp 132 et 136

Ce passage est construit sur un conflit de PN, la première série étant dominée par le /vouloir-faire/("vouloir-s'approprier") de la Morrigan, la deuxième par celui de Cuchulaind, par la suite, les deux séries s'emboîtent de la façon suivante :

$F(S2) \Rightarrow ((S1 \vee O) \rightarrow (S1 \wedge O))$  où  $S2=S1=$  Morrigan et  
 $O=$  Cùchulainn

vs  $F(S'2) \Rightarrow ((S'1 \wedge O') \rightarrow (S'1 \vee O'))$  où  $S'2=S'1=$  Cùchulainn et  
 $O=$  Morrigan (Cùchulaind refuse Morrigan)

Dans ces PN antagonistes, il existe un conflit entre l'/appropriation/' de Cuchulaind par la Morrigan et le rejet de celle-ci par le héros. Egalement nous voyons s'affronter un processus lié à la "paix" (mariage/union, apport de biens, liens économiques) mais aussi à la souveraineté apporté par la déesse (qui est une déesse guerrière), contre un processus de destruction, de combat (c'est au nom de ce combat que le héros repousse la déesse).

Egalement, ce que Cuchulaind repousse, c'est l'union avec la souveraineté, c'est-à-dire le passage du guerrier de deuxième fonction (représenté figurativement par son nom "chien") au souverain de première fonction magico-guerrière<sup>24</sup>

L'opposition se poursuit tout au long du récit en générant deux séries de PN tout aussi symétriques et antagonistes qui consistent en une série de 3 PN /métamorphose/ externes visant à entraver le PN/combat/ dont le sujet opérateur  $S'2 =$  Cuchulaind. Ainsi :

$F(S2) \Rightarrow (S1 \vee O) \rightarrow (S1 \wedge O)$

---

<sup>24</sup>-" Une autre distinction entre le "dieu" et le "héros" se situe au niveau fonctionnel. Sa qualité guerrière active l'empêche de prendre une part quelconque à l'exercice de la souveraineté (les relations de Cuchulaind et de la Morrigan, déesse de la guerre et aussi déesse souveraine, sont difficiles et tumultueuses, marquées par l'hostilité constante du héros et ponctuées de quelques traîtrises de la déesse). Il n'appartient au héros que de réaliser concrètement l'exploit militaire. En outre, Cuchulaind, à la fois archétype et prototype, est seul de son envergure dans toute la légende irlandaise (...)Ce n'est pas un hasard si quelques auteurs grecs font d'Héraklès le héros fondateur de la Gaule", in:*La Civilisation Celtique*, Rennes, Editions Ouest-France Université, 1990, p.142

où S2= S1 = Morrigan et

O = forme animale : anguille, louve, génisse.

Ce PN/métamorphose/ constitue le /pouvoir-pouvoir-faire/ de la Morrigan dans un PN d'opposition visant à contrecarrer les action (PN /combattre/) de Cuchulaind

- F (S'2) = (S'1  $\wedge$  O') -> S'1 VO')

où S'2 = Cuchulaind

S'1 = Morrigan et O' = O

Dans cette série de PNs , Cuchulaind inflige des blessures à la déesse, l'obligeant d'abord à changer de forme, puis à abandonner la lutte. Il est strictement symétrique et antagoniste aux PN /opposition/ dont le sujet opérateur est la Morrigan.(ils sont sur le même niveau de dérivation).

Le récit montre comment le héros réalise son PN/combattre/ face aux tentatives de la Morrigan et comment la situation s'inverse : de victime Cuchulaind devient "bourreau" puisqu'il se dote d'un /pouvoir-faire/ (= "pouvoir-guérir") qui soumet totalement la déesse ; nous pouvons représenter cette étape narrative de la façon suivante :

1/ F(S2) => ( (O1  $\wedge$  S1 V O2) -> (O1 V S1  $\wedge$  O2))= métamorphose interne (métamorphose de la Morrigan) qui permet de procurer la /compétence/ du PN n°2 qui en découle; par sa transformation, la Morrigan "peut-faire-vouloir" le héros, elle "peut le faire vouloir la guérir".

Le PN (1) représente une transformation réflexive de S2 sur S1 qui sont tous deux la Morrigan. Cette dernière se métamorphose en (O2) vieille femme et abandonne son /paraître/ original, celui de la belle jeune fille (O1) ; la transformation se fait sur le mode du /secret/, car si l'on examine la succession de PN qui en découlent,

on voit que Cuchulaind ignore cette /métamorphose/ interne ("If had known it was you I wouldn't have done it").

Dans un premier temps, la fonction de la /métamorphose/ interne, tout comme son pendant externe, est de dissimuler la véritable nature du "contenu" en adoptant un "contenant" trompeur. Ici, cette transformation du /paraître/ se fait sur l'axe de l'âge/ (jeune -> vieux). Les conséquences d'un tel PN se font sentir sur la transmission d'un "savoir" mensonger influent sur le PN (2) attribué à Cuchulaind (ie F (S2) car c'est parce que ce dernier ne reconnaît pas la Morrigan qu'il la guérit). La métamorphose est donc dans la phase de /manipulation/ des PN suivants.

La deuxième série (2) des deux PN constitue également une série d'échanges basés sur deux PN/don/ : la Morrigan S2 donne le lait O à Cuchulaind S1, en échange de quoi ce dernier, devenu S'2 dans un deuxième PN /don/ rend la santé à la Morrigan. On voit aussi que, dans cette étape, c'est la Morrigan qui prend l'avantage sur le héros :

- elle se dote d'un /pouvoir-faire/ ("pouvoir-donner") de par sa métamorphose en vieille femme, qui peut se lire comme un /pouvoir-pouvoir-faire-vouloir/ Cuchulaind (ie, le forcer à lever sa malédiction). Le PN /don/ du lait dont elle est le sujet opérateur, découle du précédent et constitue donc le /pouvoir-faire-vouloir/ le héros, qui se retrouve manipulé à son insu : il ne "peut pas ne pas donner" la guérison (= / ne pas pouvoir-ne pas faire/) à la vieille femme car il a reçu un don O de lait.

Le /pouvoir-faire/ de la femme du Sid est double : sur elle-même elle possède la "magie" (/pouvoir-faire/ surnaturel qui lui est toujours acquis) qui lui permet de transformer son environnement (voyage dans temps et espace) ainsi que son /paraître/

(métamorphose). Sur d'autres actants, sa magie lui sert de /faire-vouloir/ les "opposants", à défaut de les vaincre à armes égales (elle ne "peut pas tuer" Cuchulaind).

D'autre part, la Morrigan joue sur l'axe du /savoir/surnaturel : c'est en se dissimulant qu'elle induit Cuchulaind en erreur. En règle générale, nous verrons à quel point la transmission du /savoir/surnaturel est une part importante de l'assise narrative de la bean si et que l'aspect figuratif de cette dernière se modifie en fonction du type de transmission du savoir et de son mode qu'elle adopte.

Enfin, le récit montre les différences de rôle narratifs chez la vieille et la jeune femme :

- la jeune femme désire s'approprier l'amour de Cuchulaind;
- la vieille femme fait don de lait au héros assoiffé, s'attirant la bénédiction de ce dernier qui lui guérit ses blessures. Quant à la femme-animal, elle a pour but d'empêcher Cuchulaind de combattre en semant la destruction :

guerre <-- jeune/belle vs vieille/laide --> paix  
=> /appropriation/ vs /don/

L'appropriation opérée par la "jeune" Morrigan consiste bien à priver le héros de sa capacité guerrière : elle tente d'annihiler son /pouvoir-faire/. Si l'on pousse jusqu'au bout la logique d'un tel PN, cela revient à le priver de sa destinée guerrière donc de sa renommée : il s'agit bien de "détruire" le héros en l'homme, comme c'est le cas de la femme du Sid Aoibhell, qui a "retenu" un guerrier qui se rendait au combat, en 1064 lors de la bataille de Cluantarbh sous les ordres de Brian Boru .<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Aoibhell, in *Gods & Fighting Men*, opus cit., pp.87-88:

- " And Aoibhell, another woman of the Sidhe, made her dwelling-place in Craig Liath, and at the time of the battle of Cluantarbh she set her love on a young man of Munster, Dubhlaing ua



Le passage met en exergue l'opposition entre le /vouloir-faire-vouloir/ d'Aoibhell et le /devoir-faire/ (= "devoir-combattre") des deux guerriers. Il semble, a priori, qu'il y ait une opposition entre vie ("200 years of happy life with myself") et mort -au combat- ("you yourself will fall") des deux hommes.

En fait, les termes s'inversent puisque, pour le guerrier, la renommée (garante de la mémoire des hommes) tient lieu de justification et de VIE, alors que la vie pacifique avec une femme n'apporte que l'oubli, voire le mépris des hommes (donc une MORT sociale, /séparation/ vs /réconciliation/ avec le groupe).

Parfois la/métamorphose/ interne a une fonction différente selon le récit. Elle tient lieu d'épreuve qualifiante pour le héros, car elle sert à mettre à l'épreuve son sens de l'honneur (le/ devoir-faire/), et elle peut s'exercer dans le sens : vieux---> jeune <sup>26</sup>.

Artigan, that had been sent away in disgrace by the King of Ireland. But before the battle he come back to join with Murchadh, the king's son, and to fight for the Gaels. And Aoibhell come to stop him, and when he would not stop with her she put a Druid covering about him, the way no one could see him.

And he went where Murchadh was fighting, and he made a great attack on the enemies of Ireland, and struck them down on, every side. And Murchadh looked around him, and he said : "It seems to me I hear the sounds of the blows of Dubhlaing ua Artigan, but I do not see himself". Then Dubhlaing threw off the Druid covering that was about him, and he said : "I will not keep this covering upon me when you cannot see me through it. And come now across the plain to where Aoibhell is", he said "for she can give us news of the battle".

So they went where she was, and she bade them both to quit the battle, for they would lose their lives in it. But Murchadh said to her : "I will tell you a little true story... that fear for my own body will never make me change my face". (...) Stop with me, Dubhlaing", she said there, " and you will have two hundred years of happy life with myself". "I will not give up Murchadh", he said, "or my own good name, for silver or gold". And there was anger on Aoibhell when he said that, and she said : "Murchadh will fall, and you yourself will fall, and you proud blood will be on the plain tomorrow". And they went back into the battle, and got their death there".

<sup>26</sup> The Daughter of King under-Wave, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.253:

"One snowy night of winter the Fianna were come into the house after their hunting. And about midnight they heard a knocking at the door, and there come in a woman very wild and ugly, and her hair hanging to her heels. She went to the place where Finn was lying, and she asked him to let her in under the border of his covering. But when he saw her so strange and so ugly and so wild-looking he would not let her in. She gave a great cry then, and she went to where Oisín was, and asked him to let her shelter under the border of his covering. But Oisín refused her the same way. Then she gave another great scream, and she went over where Diarmuid was. "Let me in", she said, "under the border of your covering" Diarmuid looked after, and he said : " you an strange-looking and wild and ugly, and your hair is down to your heels. But come in for all that," he said.

So she come in under the border of his covering.

"O Diarmuid", she said ther, "I have been travelling over sea and ocean through the length of seven years, and in all that time I never got shelter any night till this night . And let me to the

Le PN /métamorphose/ s'accomplit à partir du moment où Diarmuid accède aux requêtes successives de la vieille femme. Tour à tour il lui attribue le rebord de sa couverture, l'accès au bord du foyer et la permission de dormir avec lui sous les couvertures.

La vieille femme ne tente pas d'influencer Diarmuid car le texte montre que Finn et Oisín n'ont "pas-voulu-faire" ce qu'a fait Diarmuid. Ce dernier a accompli sa performance sous le signe du /vouloir-faire/ et du /devoir-faire/ ("it is asking too much you are now.....but come in for all that"). L'assentiment du Diarmuid tient lieu de phase de /manipulation/, dont le destinataire est la femme, mais non sous le mode de la contrainte.

Quant à Diarmuid, la performance accomplie tient lieu de phase de manipulation au PN /métamorphose/ : c'est parce que le guerrier a accepté sa requête qu'elle "peut se transformer". D'autre part, cette transformation se fait pour le bénéfice de Diarmuid; thématiquement, elle est la "récompense" à la "bonne action" du jeune héros : il s'agit de le mettre à l'épreuve afin de voir jusqu'à quel point il peut aller par respect pour la parole donnée et la cohérence de ses actes (une fois la première requête acceptée, logiquement Diarmuid "ne peut pas ne pas accepter" les deux autres).

Ce PN /métamorphose/ est l'antithèse du PN /attraction/ que nous avons vu à l'oeuvre dans les récits de poursuite de l'animal par les chasseurs, car elle se présente sous un /paraître/ fortement dévalorisé (âge, laideur, folie, sauvagerie). Tout comme dans le

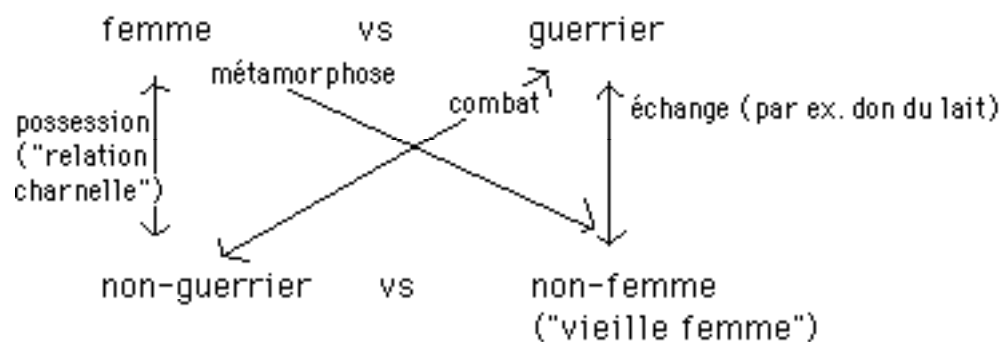
---

warmth of the fire now", she said. So Diarmuid brought her over to the fire, and all the Fianna that were sitting there went away from it seeing her so ugly and so dreadful to look at. And she was not long at the fire when she said : "Let me go under the warmth of the covering with you now". "It is asking too much you are ", said Diarmuid; (...) but for all that you may come", he said.

So she come in under the covering, and he turned a fold of it between them. But it was not long till he looked at her, and what he saw was a beautiful young woman beside him, and she asleep".

récit précédent le /contenant/ "vieux" sert de protection, voire de dissimulation à la "belle" femme du sid. Cependant, même si la relation de la vieille femme avec Cuchulaind ne se limite qu'au /don/ du lait, puis de celui des bénédictions par réciprocité, la nature de ces rapports n'est pas ambiguë, ce qui n'est pas le cas avec Diarmuid et les Fianna.

Pour Cuchulaind, la vieille femme est justement anodine parce qu'elle s'oppose à la figure de la "féminité", tandis qu'elle est repoussante pour les Fianna parce que sa requête est en relation directe avec cette "féminité" (intimité, image en filigrane de l'union sexuelle). Dans le premier texte, la féminité, et ce qu'elle imprime, s'oppose fortement à l'activité guerrière ("it wasn't for a woman's backside I look on this ordeal !"), ce qui n'est pas le cas de la vieille femme. En revanche, c'est l'âge qui, en temps de paix, est un obstacle absolu aux relations dites "normales" entre hommes et femmes. Sans trop anticiper, nous pourrions résumer cette double fonction de la /métamorphose/ en vieille femme de la façon suivante :



La relation entre vieille femme et guerrier peut se faire sur le mode de l'agression, du "combat", du PN /destruction/, comme nous le verrons plus tard.

D'autre part, la relation femme/guerrier est complémentaire de par l'antagonisme de leur fonction sociale respective. La féminité paralyse l'activité guerrière, qui à son tour, remet en question le rapport de prospérité, de fécondité de la femme associée au temps de paix. Cela nous est montré dans le texte suivant, extrait du récit *The Boyhood Deeds Of Cuchulaind* :

Le jour où Cuchulaind, âgé de sept ans, prend les armes, il va accomplir plusieurs exploits : tuer les trois fils de Nechta Scène, ennemis jurés des Ulates, capturer un cerf à la course, ramener vivants des oiseaux capturés en plein vol. Puis, revenant vers Emuin Machae, il ne peut contenir la fureur guerrière qui s'est emparée de lui, et il fonce, en char, vers la résidence des Ulates et les femmes du palais se chargent de l'arrêter<sup>27</sup>

Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h expliquent ce passage de la façon suivante, en opposant la femme au guerrier, car cette dernière aurait pour fonction d'apaiser cet "état guerrier", mais non de l'annuler tout-à-fait <sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup>in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.146:

"- When they arrived at Emuin, the watchman said "A man in a chariot is approaching, and he will shed the blood of every person here unless naked women are sent to meet him". Cuchulaind turned the left side of his chariot towards Emuin, and that was a geiss to the fort; he said "I swear by the god the Ulaid swear by, unless a man is found to fight me, I will shed the blood of every one in the fort".

"Naked women to meet him ! "shouted Conchubur. The women of Emuin went to meet Cuchulaind gathered round Mugain, Conchubur's wife, and they bared their breasts before him. "These are the warriors who will meet you today !" said Mugain. Cuchulaind hid his face, whereupon the warriors of Ulaid seized him and thrust him into a vat of cold water. This vat burst, but the second vat into which he was thrust boiled up with fist-sized bubbles, and the third vat he merely heated to a moderate warmth. When he left the third vat, the queen, Mugain, placed about him a blue mantle with a silver brooch and a hooded tunic. He sat at Conchubur's knee, then, and that was his bed ever after."

<sup>28</sup> in: *La Société Celtique*, Rennes, ed.Ouest-France Université 1991.,pp.162-163:

"- Une différence capitale est toutefois à souligner dans l'expression ou la nature profonde de la féminité- et c'est vraisemblablement la seule : alors que la nudité masculine est guerrière et agressive, nous avons assez de preuves que la nudité féminine est paralysante et séductrice. L'un des meilleurs exemples que nous puissions en fournir est le traitement auquel est soumis Cuchulainn au retour de sa première expédition meurtrière hors d'Ulster. Nous avons à la fois l'excitation guerrière (mais non pas la nudité), productrice d'une chaleur intense, et l'effet paralysant de la nudité féminine (..) Le remède employé est aussi simple qu'intéressant en ce sens qu'il précise les limites de l'intervention féminine : la nudité est paralysante mais la paralysie ne durerait pas si l'on n'employait pas concurremment et immédiatement le bain d'eau froide. La fureur guerrière se manifeste en premier par une fièvre excessive qui est d'autant plus élevée que la fureur est grande et redoutable. Normalement, la femme, qu'elle se livre au

2) PN /don/ du talisman (pomme, /pouvoir-faire/ et autres objets magiques)

Si le /don/ s'est glissé dans un récit lié à une métamorphose interne (don du lait à Cuchulainn) et que cette performance représente le /pouvoir-faire-vouloir/ de la Morrigan dans un PN /guérir/ dont le sujet opérateur est Cuchulainn, il arrive cependant qu'il s'intègre d'une tout autre façon dans le récit. Ainsi en est-il du texte How Diarmuid got his Love-spot.

Diarmuid, Conan le Chauve, Goll et Oscar se perdent un jour de chasse. Ils trouvent l'hospitalité dans un tertre du sid occupé par un vieil homme, une jeune fille et un chat. Un mouton entre alors et les empêche de manger. Tour à tour les quatre hommes tentent de le maîtriser, en vain, sauf Goll qui le déplace. Le chat en vient à bout. Le mouton représente la force du monde et le chat la mort. Les Fianna vont alors se coucher. La jeune fille se rend dans la même chambre, et tour à tour les quatre hommes s'approchent d'elle:

- " The light of her beauty was shining on the walls like as if it was the light of a candle.

And when Conan saw her he went over to the side of the bed when she was. Now it was Youth the young girls was, and when she saw Conan coming to her : " Go back to your bed, Conan", she said; "I belonged to you once, and I will never belong to you again". (Puis, la même chose se produit avec Oscar et Goll)

" Then Diarmuid rose up to go to her : " Where are you going, Diarmuid ?" she said " I am going over to yourself for a while" said he." O Diarmuid, " she said, "that cannot be; I belonged to you once, and I can never belong to you again; but come over here to me, Diarmuid", she said, " and I will put a love-spot on you, that no woman will ever see without giving you her love". So Diarmuid went over to her, and she put her hand on his forehead, and she left

---

guerrier ou qu'elle soit prise par lui sans son consentement, est une sorte de "récompense" mais en même temps elle est un apaisement qui met fin à la "furor".

the love-spot there, and no woman that ever saw him after that was able to refuse him her love".<sup>29</sup>

La jeune fille est présente en fait dans plusieurs PNs. D'une part, elle est le sujet du faire interprétatif d'un PN 1 qui représenterait l'"union" d'un des Fianna avec la jeune fille. Cette dernière n'est pas en relation d'opposition avec les différents sujets opérateurs, S2 (Conan, Oscar, Diarmuid) qui tente de l'approcher (leur compétence est le /vouloir-faire/ et ils sont eux-mêmes leurs propres destinataires, mais ils "ne peuvent-pas-accomplir" ce PN1), car, elle leur communique un savoir (dimension cognitive du récit) sur sa nature propre et la nature de leur relation (elle a été, elle ne peut plus être) : en fait, la Jeunesse est le destinataire de la phase de sanction du PN/union/ envisagé.

Elle agit de façon identique envers Diarmuid ("I can never belong to you again") mais, outre son rôle d'"objet de désir O" et de destinataire du "faire interprétatif" du PN /union/, elle se fait destinataire et sujet opérateur d'un PN2 / don/ dans lequel l'objet O est le "love-spot", et le sujet d'état S'1 Diarmuid.

Le PN /don/ constitue un "don de /pouvoir-faire/, un "pouvoir-séduire" de nature magique, entraînant une cascade de PN virtuels /séduire/. C'est une attribution qui se veut bénéfique ("no woman will ever see it without giving you her love").

Dans tout récit comportant un PN /don/ surnaturel, et en ceci les récits irlandais ne sont pas très différents des contes populaires européens continentaux, le "donneur" surnaturel est le destinataire d'un PN /pouvoir-faire/ ("pouvoir-accomplir") et le "cadeau" ainsi remis au "héros" (sujet ultérieur de performances dont le cadeau

---

<sup>29</sup> in : *Gods & Fighting Men*, op.cit., p.252.

constitue le /pouvoir-faire/ n'est en aucun cas "neutre" : de la bonne ou mauvaise utilisation de cet objet donné dépend le reste du récit. C'est ainsi qu'un jeune joueur de hurling, qui a disputé avec succès un match avec des "fées" les opposant à une autre équipe surnaturelle, exige en récompense un "objet" que les fées ne peuvent lui remettre, le hurley (batte de bois) avec lequel il a gagné le match, objet qui lui porte malchance <sup>30</sup>.

En effet, le sujet du faire (le "héros") révèle ses qualités héroïques en montrant qu'il "peut faire", "sait se servir" du don, et "respecte" la règle d'utilisation du présent (agit selon le /devoir-faire/). Par exemple :

- un jeune homme, Buideach, se voit remettre une bourse pleine d'or par un Ane Noir, à condition qu'il utilise le contenu pour faire le bien. Quelle que soit la somme demandée, il l'avait et la bourse restait pleine :

" Be good to poor people and to widows and to orphans, and you will have a long life and a happy death, and Heaven at the end."

Seulement, il tombe amoureux et se marie, sans toutefois révéler son secret :

- " He had not a day's luck from that time forward. His wife got to know that he had a wonderful purse and nothing could satisfy her but she must get it. He refused her often, but she was giving him no rest, day or night, until she got the purse from him at last. Then...

---

<sup>30</sup> Fairy Property, in Glassie : *Irish folktales*, opus cit., p.154:

- "What would you like now, and we'll give it to you ?" (the fairies) said. "Anything you'd like at all ?

- "I'd like that hurley", said Tom. " 'Tis the finest hurley I ever played with....for I never missed a ball, high or low, with it."

- " That's true enough, they said (..) but you've asked the one thing we can't do. 'Tis fairy property and we couldn't give it away." Tom was kind of hurt at this and he was an obstinate sort of a fellow. "I mus have it", he says.

" You can't" they said. (...)

With that there was a great altercation, and, in the end, Tom walked off, taking the hurley with him.

Well, Tom was hardly home before he began to sicken. His mother could do nothing for him, and the doctor could do nothing for him".

she had no respect for it. She went to Castlebar to buy silks and satin, but when she opened the purse, in place of gold pieces being in it there was nothing but pieces of pebbles".<sup>31</sup>

Les deux passages cités montrent bien que le PN /don/ est un "pouvoir-pouvoir-donner" puisque le contenu doit servir à faire le bien (l'aumône); en revanche il "ne doit pas acheter" par frivolité; c'est pourtant ce qui se produit lorsque le Buideach donne la bourse à sa femme ( "she had no respect for it"). Le /don/ est rendu inefficace dès lors que sa nature est révélée (le /secret/ est brisé: c'est la "révélation" du savoir sur le /don/)) ou qu'on en fait une mauvaise utilisation (conflit de /devoir-faire/).

Le destinataire surnaturel domine totalement la dimension cognitive du récit : son intervention -sous forme de sujet d'un PN"don"- détermine entièrement le déroulement du récit, mais la disparition de l'objet du /don/ peut s'interpréter comme la /sanction/ du "faire" du héros par ce destinataire surnaturel, qui reste parfois implicite : le "don" devient inopérant ou disparaît complètement.

Quel que soit le "donneur" (le /destinateur/ et sujet opérateur S2 d'un PN /don/) le cadeau se caractérise par un trait /infini/. Dans les récits, l'objet donné est "inépuisable", comme la bourse citée précédemment, et elle procure richesse et bonne vie à qui sait l'utiliser sans enfreindre ses règles d'utilisation.

Le /don/ surnaturel a, de plus, une fonction "déictique". Il sert parfois à révéler la véritable nature du "donneur", à montrer qu'il s'agit là d'une manifestation de l'Autre Monde, tout en conservant son trait d' /infini/. C'est ainsi que l'on peut analyser un récit comme celui de Connla le Rouge :

---

<sup>31</sup> The Buideach, the Tinker, and the Black Donkey, in : Glassie, *Irish Folktales*, opus cit. p.319.



Condle, fils du roi Conn aux Cent Bataille, est visité par une belle femme du sid qui lui offre son amour et une vie de félicité éternelle dans le sid de Boadach s'il la suit. Conn, désireux de conserver son fils, fait appel au druide Corann pour tenter d'éloigner la femme par des incantations; avant de disparaître, celle-ci lance une "pomme" à Connla <sup>32</sup>

L'objet O (la "pomme") attribué par la femme à Condla possède justement la faculté de ne pas diminuer et de rester semblable (/infini/ et /stable/). En quelque sorte, il sert de "relais" à l'action (la /performance/) de la femme du Sid. En effet, cette dernière a pour but d'attirer vers elle le jeune Condla, et de l'emmenner avec elle dans le sid, PN qui pourrait s'écrire ainsi :

D --> F (S2) --> / ( S1 VO) --> (S1Λ O) / où :

S1 = S2 = la femme du sid.

O = Condla, objet de désir pour la femme, qui cherche à se l'approprier

=(" J'ai aimé Condle le Rouge. Je l'appelle dans la Plaine des Plaisirs (..) Viens avec moi, ô Condle le Rouge, à la nuque colorée, rouge comme une chandelle, à la chevelure blonde au dessus du visage pourpre, et qui sera le signe de ta beauté royale. Si tu me suis, ton apparence ne se flétrira ni en jeunesse, ni en beauté jusqu'au jugement riche en visions").

Cependant, ce PN peut se modifier car la femme ne fait que convaincre Condla de la suivre, ce qu'il finit par faire :

---

<sup>32</sup> -trad.par Ch.J.Guyonvarc'h, in : *Les Druides*, opus cit., p.284-285:

- " Conn parla alors à son druide, dont le nom était Corann, car ils avaient tout entendu ce que disait la femme, sans la voir : " Je te prie, ô Corann, au grand chant, au grand art. Il est venu contre moi une puissance plus grande que la mienne, plus forte que mon pouvoir, un combat tel qu'il ne m'est pas arrivé depuis que je me suis emparé de la royauté. C'est par un combat perfide qu'une forme invisible est venue me faire violence et enlever mon fils à mon autorité royale par des incantations de femme".

Le druide chanta alors une incantation contre la voix de la femme si bien que nul n'entendit plus sa voix et que Condle ne vit plus la femme à partir de ce moment-là. Mais quand la femme s'en alla devant l'incantation du druide, elle lança une pomme à Condle. Condle fut pendant un mois sans consommer de boisson ni de nourriture. Il lui semblait que rien n'était plus digne d'être consommé, excepté sa pomme. La pomme ne diminuait pas quoiqu'il en consommât, et elle restait entière. Il était en bonne santé et la nostalgie saisit Condle à propos de la femme qu'il avait vue".

- " Quand la femme eut fini de parler Condle sauta loin d'eux et il fut dans la barque de verre, dans le coracle de cristal pur. Il les virent de plus en plus loin, aussi loin que l'oeil pouvait suivre. Ils s'éloignèrent alors sur la mer. On ne les a plus revus depuis ce moment là et on ne sait pas où ils sont allés".

Le PN /départ/ s'écrit alors :

$D \rightarrow S2 = \rightarrow / (S1 \Lambda O) \rightarrow (S1 VO) /$  où

D = la femme

S2 = S1 = Condle

O = L'Irlande, la famille de Condle.

La phase de /manipulation/, pendant laquelle la femme-destinateur transmet à Condle le /vouloir-faire/ ("La nostalgie de la femme m'a pris") correspond à une "persuasion" qui se serait accomplie.

La pomme qu'elle lance à Condle ne correspond pas à un "pouvoir-partir" puisque Condle ne part qu'avec la femme, dans la barque, lors de la deuxième visite de cette dernière.

Condle veut partir, mais ne le peut pas tout de suite (/vouloir-faire/ et /ne pas pouvoir-faire/) à cause de l'anti PN /éloignement/ mis en place par les druides, dont les "incantations" (le /pouvoir-faire/) éloignent la femme.

Le /don/, en revanche, lui permet de rester en contact avec la femme ("il lui semblait que rien n'était plus digne d'être consommé, excepté sa pomme"), grâce à l'origine surnaturelle de l'objet du don, la pomme, fruit très important pour les anciens Celtes<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup> *Les Druides*, op. cit., p.158:

- "La pomme est... le fruit d'immortalité, de science et de sagesse. (...) C'est le fruit de l'Autre Monde, non pas la pomme biblique dont la consommation contraignit l'Éternel à chasser Adam et Eve du Paradis Terrestre. Au contraire, la pomme est, pour les Celtes, un moyen d'entrer ou de rester en contact avec l'Autre Monde, à ce détail près, qui a son importance, que ce ne sont jamais les Druides qui la donnent aux humains. Quand le fils de Conn Cetchathach ("aux Cent Bataille"), Condle, est invité à partir pour le sid en compagnie d'une jeune fille merveilleusement belle, le roi Conn fait appel à la science et à la magie des druides (...) Et l'incantation du druide, qui a fait reculer la messagère de l'Autre Monde, est impuissante contre

La pomme possède les mêmes propriétés que les paroles prononcées par la femme du sid, et son "action" se situe au même niveau de dérivation : Le PN /don/ fait donc partie de la dimension cognitive du récit soit parce qu'il attribue une compétence virtuelle au /destinataire/ de ce don, pour des PN ultérieurs, soit parce qu'il permet, dans tous les cas, de maintenir donateur et donataire en relation.

Figurativement, le don surnaturel est un "lien" qui peut modifier l'être du donataire . C'est la cas de la pomme parce qu'une fois ingérée, donc présente au plus profond du corps de Condla, elle communique à ce dernier la nostalgie du Sid, alors que les incantations des druides ne peuvent atteindre que ses oreilles, donc un niveau superficiel.

Si l'on examine maintenant la relation S1 et S2 dans le PN /don/, se pose la question de la valeur reconnue à l'objet du /don/ (ex : le "point d'amour" sur le front de Diarmuid, la pomme lancée à Condla).

Dans les deux cas, donateur et donataire sont conscients de la valeur de l'objet donné. Pour Diarmuid, la Jeunesse dévoile la nature du don au jeune homme, avant même qu'il s'accomplisse :

- " I will put a love-spot on you, that no woman will ever see without giving you her love" <sup>34</sup>

Dans le deuxième récit, rien n'indique que Condla connaît la nature du don qui lui est fait, parce que la femme du sid n'a pas le loisir de la lui dévoiler, et qu'aucun mot du texte ne le dit explicitement. Seulement, le récit -oral ou écrit- est constitué de signes s'adressant à l'auditeur/lecteur, qui sont supposés connus. Nombreux sont les

---

la pomme. Condla est pris de nostalgie et de langueur au point que, lorsque la jeune fille se présente une seconde fois, il saute dans la barque de cristal pour partir avec elle".)

<sup>34</sup> *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.252

récits qui font mention d'une pomme magique qui ne diminue jamais, ou d'une branche de pommier (*Mort des Enfants de Tuireann, Navigation de Bran*) liées à des voyages dans l'Autre Monde. On suppose par là que la pomme joue de sa valeur déictique -en tant que fruit du sid- aussi bien dans un contexte d'énonciation qu'au sein du texte lui-même, et que sa valeur n'a donc pas besoin d'être explicitée dans le récit (car la pomme est un motif, au sens où l'entend J.Courtés).

Cette conscience de la valeur de l'objet donné nous fait croire qu'il existe un véritable contrat fiduciaire entre donateur surnaturel (la femme) et donataire humain. Le don- de la pomme, du "love spot"- implique donc une transmission de savoir, du donateur vers le donataire : le don, dans cette stricte relation, n'est pas /secret/, sauf pour tout élément extérieur au PN /don/, ce qui n'est pas le cas de certains récits populaires, où la nature et la valeur de l'objet donné ne se révèlent qu'au cours de la performance qu'il aide à accomplir, à l'insu du donataire, y compris d'autres récits surnaturels irlandais.

#### 2-b/ le /don/ du "savoir", la Banshee.

En partant de cette constatation, si le don est en principe accompagné d'une opération cognitive sur l'objet de ce don, il arrive aussi que le "savoir" constitue à lui seul un objet de /don/. C'est précisément le cas des récits qui mettent en scène la Banshee ou messagère surnaturelle de la mort. Ainsi:

- " The Banshee always cries for the O'Briens. And Anthony O'Brien was a fine man when I married him, and handsome, and I could have had great marriages if I didn't choose him, and many wondered at me.

And when he was took ill and in the bed, Johnny Rafferty come in one day and says he, "Is Anthony living ?" and I said he was. "For", he said, "as I was passing, I heard crying, crying from the hill

where the forts are, and I thought it must be for Anthony, and that he was gone". And then Ellen, the little girl, came running in, and she says "I heard the mournfullest crying that ever you heard just behind the house".

And I said, "It must be the Banshee".

And Anthony heard me say that where he was lying in the bed, and he called out, "If its the Banshee it's for me, and I must die today or tomorrow". And in the middle of the next day, he died".<sup>35</sup>

Dans ce récit on trouve de nombreuses bribes indiquant que l'activité de la Banshee est d'annoncer la mort d'un membre d'une famille déterminée, soit à la future "victime" soit à ses parents, parfois les deux à la fois ("always cries fort the O'Brien", I heard crying...and I thought that he was gone", "if is the Banshee it's for me").

Le message de la Banshee ne constitue pas une révélation (car elle ne désigne personne verbalement) mais on reconnaît sa présence grâce à un certains nombre d'éléments : le cri plaintif, lugubre, parfois l'apparition d'une vieille femme, et surtout - expérience aidant- la mort de membres de certaines familles, dont le décès reste associé à de telles manifestations.

La Banshee est donc le sujet opérateur S2 d'un PN/faire-savoir/ dont l'objet est le /savoir/ (l'annonce de la mort), le sujet d'état S1 est le/les membre (s) d'une famille précise, ou tout autre témoin (Johnny Rafferty dans le récit cité).

Les cris, l'apparition, ne sont pas des objets de savoir; ils sont, en revanche les vecteurs immuables d'un savoir de nature identique, quelle que soit la situation : on peut les considérer comme objets modaux, faisant partie de la /compétence/ de la Banshee (/pouvoir-faire-savoir/). Rien dans le récit ne permet de savoir si d'autres

---

<sup>35</sup> The Banshee cries for the O'Brien, in : *Irish Folktales*, opus citp.123

aspects de cette compétence peuvent être attestés : il est difficile de savoir si:

- a) La Banshee agit selon le /vouloir-faire/, le /devoir-faire/;
- b) Elle est elle-même le destinataire d'une telle performance, ou bien si elle agit, mûe par une entité surnaturelle qui la dépasserait, et dont elle serait disjointe.

Le motif de la Banshee s'inscrit, en général, dans une croyance en une destinée fixée d'avance pour chaque individu, à laquelle nul ne peut échapper.<sup>36</sup>

Dans une telle perspective, la performance de la Banshee ne peut en rien influencer sur le cours des choses : ce qui est prévu doit arriver. La Banshee ne fait qu'avertir de l'imminence de la mort, elle ne la provoque pas. D'ailleurs, les familles "suivies" par la Banshee ne se considèrent pas comme "maudites". Au contraire, si l'on en croit les nombreuses sources poétiques du 17<sup>ème</sup> siècle, ces familles y voyaient une marque de distinction aristocratique, liée à la "gaélicité" de la famille concernée. C'est ainsi que Patricia Lysaght, dans son étude extensive du motif de la Banshee interprète ce phénomène :

-" only, then families considered Irish and havingt old roots in the country were reputed to be followed. Social standing by virtue of such old roots is stressed even by those informants who maintain not all Mac and O families are followed."<sup>37</sup>

Elle cite, plus en amont de son ouvrage, un quatrain du poète Piarais Feiriteir, pleurant la mort de son protecteur, Muiris Mac

---

<sup>36</sup> cf. Glassie, *Irish Folktales*, opus cit., p.121, témoignage de Tomas O' Grithin : A fisherman must follow the sea, and how can a man escape the day of his death ? There is such and such a time marked out for a man on this earth, and, when his day is come, if he went into an ant's hole, death would find him there. We have only one time, and, young or old, a man must go when he is called."

<sup>37</sup> *The Banshee*, Dublin, Glendale Press, 1986, p.60.

Gearailt mac Ridire Chiarrai, tombé dans les Flandres aux environs de 1642 :

" Ins an Daingean nior chaigil an ceol-ghol,  
 Gur ghlac eagla ceannaidhthe an chnosta,  
 Da neagla fein nior bhaoghal doibh sin,  
 Ni chaoinid mna sidhe an sort soin.

(" In Dingle the crying did not grow faint,  
 And the hoarding merchants grew afraid,  
 But with respect to themselves they need not fear danger,  
 Banshees do not bewail that class of mortal")<sup>38</sup>

De par le contexte traditionnel - qui met en exergue la croyance en un destin prédéterminé- le /don/ du savoir de la Banshee s'apparente avec ce type de transmission du /savoir/ qu'est la "prophétie". A la différence de cette dernière, le savoir de la Banshee est donné selon des modalités immuables, dans un contexte toujours identique (approche de la mort). De plus, le mode de transmission (le /pouvoir-faire-savoir/) n'est pas identique puisque la Banshee ne parle pas. Aucun des informateurs de Patricia Lysaght n'a nettement indiqué que le "témoin" des lamentations de la Banshee a décelé des paroles intelligibles dans son cri.<sup>39</sup>

Pourtant le cri de la Banshee est clairement associé à la mort par rapprochement avec le cri, souvent aussi improvisation poétique, des pleureuses professionnelles, dont de nombreuses civilisations, antiques et contemporaines, attestent l'existence en leur sein.

Pour résumer, le /faire-savoir/ de la Banshee se caractérise par :

- son aspect /non-changeant/ : elle se manifeste toujours de la même façon, à des

---

<sup>38</sup> ibid. p.29-30.

<sup>39</sup> ibid. pp.70 à 72.





D=la destinée /Dieu (?) S2=la mort , S1=la victime et O= la vie  
 La mort frappe par "devoir" (= obéir à la destinée préétablie implique que le /devoir-faire/ et le /pouvoir-faire/ sont toujours acquis).

Le PN /faire-savoir/ de la Banshee intervient au niveau de la compétence de la mort pour la souligner, la mettre en évidence, dans la mesure où, Banshee ou non, le PN /mourir/ doit s'accomplir.

### 3/ Le PN /vol/, le PN /échange/.

Remarque : l'association du PN /vol/ avec celui de l'/échange/ se justifie lorsqu'il s'agit de la "bean si" irlandaise. En effet, il existe bon nombre de récits, à la structure narrative similaire, dans lesquels la femme surnaturelle dérobe certains objets -ou certains principes- à l'homme, ce que nous appelons le /vol/; en revanche, il lui arrive de ravir des êtres humains (femmes ou enfants surtout), ce qui correspondrait à un /vol/, mais elles les remplacent presque toujours par des êtres magiques à leur image, les "changelings". C'est cette deuxième remarque qui nous pousse à faire une distinction entre les deux PN.

#### 3-a/ PN / Vol/.

- " It was supposed there was people and they had what they called the black artt. And I don't know how the black art run, but it was something in the line of witchery, that they could take the milk of cows there. It was supposed that they used to go out before day in the morning with something white in the shape of a rope and trail it along the grass.

And then when cows would go in to be milked, they'd give no milk atall. It was a common topic in days gone by. (...) And these people

with the black art, if they had cows, their cows would have the milk that ever was lost.

It was supposed that it was the charm, that the dragging of the rope was only -ah, it was just an accompaniment, but that they had the charm of words that took the milk".<sup>41</sup>

- " May morning was a terrible time for working charms of all kinds but especially for stealing the "profit" of your milk.

One May morning this man was coming up through Altnapaste and he saw this hag, , back and forward through a field, pulling an iron chain after her and this is what she was saying : "Come all to me, come all to me". The man was riding on horseback on the road and watching all this he shouts : "The half of it for me".

That was all there was to that but when he got home he noticed that his cows had an awful lot of milk. All the vessels he had about the house were filled to over flowing with milk. He told the priest about it and eventually things wen put right again. He had got half of what the old hag had been asking for herself".<sup>42</sup>

Ces extraits mettent en scène la vieille femme (cailleach) comme sujet opérateur S2 d'un PN /dépossession/ (ou : /vol/) à l'encontre d'un représentant ordinaire du genre humain, alors même que la vieille femme, si ce n'est son savoir, n'est pas un être surnaturel, mais une sorte de "sorcière".

F (S2) =-->/(SoVO S1)-->(So OVS1)/ où

S2= So = la vieille femme

S1= le propriétaire des vaches et

O = fécondité,"principe du lait.

La vieille femme ne se contente pas de déposséder le propriétaire, mais en plus elle s'approprie -de façon "illicite" - le principe actif du lait, source de nourriture.

La "dépossession" s'accompagne toujours de manifestations textuelles de l'hostilité : "come all to me", "witches " ou encore :

---

<sup>41</sup> Glassie, Henry : *Irish Folktales* opus cit., p.193 (The Black Art)

<sup>42</sup> Glassie, Henry : *Irish Folktales*, opus cit.p.195 (Magical Theft)

- " Near the townland of Scarawalsh there lived an old woman of bad repute with her neighbours. She was seen, one May Eve, skimming a well that lay in a neighbouring farm, and when that was done, she went into the adjoining meadow, and skimmed the dew off the grass. One person said he heard her muttering "Come all to me and none to he."<sup>43</sup>

Le transfert de propriété prend, évidemment, la forme d'un acte illicite- puisqu'il s'agit d'un vol- parce qu'entre autres choses, il touche à la modification de la loi naturelle, à laquelle se rapporte la fertilité des vaches. C'est ainsi que l'imprudent du 2<sup>o</sup> exemple participe à la violation de ce tabou :

- " He told the priest about it and eventually things were put right again. He had got half of what the old hag had been asking for herself".

Le PN /vol/ est en même temps une transgression. Le fermier imprudent se rend complice de cette violation de la loi naturelle et, comme tel, est susceptible de recevoir une lourde punition. Dans le récit, le doublet vieille femme/prêtre occupe une position privilégiée dans le domaine de l'autorité, le prêtre représentant le code moral officiel (le "devoir"), tandis que la vieille femme en est la négation ("ne pas devoir-respecter"). De façon détournée, elle se retrouve à la fois sujet opérateur d'un PN /vol/ et destinataire d'un PN /transgression/ dont le sujet opérateur serait le fermier imprudent. La transmission du /savoir-faire/ représenté par les mots magiques ("charm") se fait de façon involontaire ("watching all this") et irréfléchie.

---

<sup>43</sup> The Bewitched Churn, in : Kennedy, P. *Legends of Irish Witches & Fairies*, Cork & Dublin, Mercier Press, 1976, p.10

La vieille femme voleuse s'oppose donc à la loi des choses et à la destinée fixée, qu'elle détourne à son profit, en renversant le cours des choses.

Les moyens dont elle dispose sont doubles, et hiérarchisés. Le plus important semble la formule verbale, dont la vertu est liée à la prononciation orale (valeur opératoire):

- " It was supposed that it was the charm, that the dragging of the rope was only...an accompaniment, but that they had the charm of words. That took the milk". "May morning was a terrible time for working charms of all kinds".

Le /pouvoir-faire/ de la vieille femme est composé du "pouvoir-bien-dire" et du "pouvoir-bien-faire", représenté par certains gestes rituels:

- le maniement d'une corde : "dragging of the rope", "trail it along the grass", " pulling an iron chain after her".

- le contact léger avec le sol ou l'eau : "skimming a well", " skimmed the dew off the grass".

On peut d'ores et déjà voir dans la "corde", la "chaine", dont la couleur est "blanche" ("something white in the shape of a rope") une figure du "lien", qui servirait de transition, de "passage" entre le propriétaire des vaches et la vieille femme. Cette hypothèse peut se renforcer en ajoutant que le "blanc", couleur magique chez les Celtes, est aussi la couleur même du lait, et de sa "fertilité". Le /lien/ + /blanc/ soutiendrait donc cette idée de "transfert de fertilité".

D'autre part, l'herbe et l'eau (puits et rosée) sont les éléments fondamentaux de la fertilité des vaches dans la mesure où l'eau entretient l'herbe, elle-même nourrissant la vache, ce qui est expliqué à contrario dans le récit The Black Art :

- " cows could loss their milk for the want of grass. They want water and many a thing, do ye see".<sup>44</sup>

La sorcière agit donc sur les éléments atmosphériques, le paysage (symbolisé par l'herbe des prés) et sur le bétail, en particulier sa fertilité. Il faudrait peut-être voir dans cette sorcière maléfique l'image renversée et diminuée de la Cailleach Bhearra (Vieille Femme du Beare) qui serait à l'origine une déesse terrestre liée à l'agriculture et l'élevage, en particulier le bétail bovin, dans le Sud Ouest de l'Irlande <sup>45</sup>.

Dans les récits folkloriques, la vieille femme n'est pas un être du sid, et elle ne représente que l'aspect négatif de la vieille femme liée à la fertilité des sols et des animaux. Cependant, si le rituel est toujours décrit, témoignage à l'appui ("she was seen") avec minutie et les paroles répertoriées, rien ne permet de connaître l'origine de ce SAVOIR surnaturel qu'elle détient : " it was the black art", " I don't know how the black art run".

On peut supposer que la période de l'année n'y est pas étrangère. Beaucoup de récits mentionnent le "Premier Mai" (en irl."Bealtaine"), la veille ou le matin même, comme un jour propice.

---

<sup>44</sup> in : Glassie, Henry, *Irish Folktales*, opus cit., p.193

<sup>45</sup> O hOgain, Daithe, "Cailleach Bhearra" in : Myth.Legend & Romance, opus cit. , pp. 67-68:  
 -" In origin she was undoubtedly one of the goddesses, or a special manifestation of the land goddess. The Southwest of Ireland was anciently associated with the Otherworld, especially that of the dead, and the idea of a hag of great age domiciled there seems to have been a combination of such sombre imagery with the negative aspect of the land-goddess. Her name Boi was synonymous with the word for a cow, and ancient Irish lore seems to have contained the notion that an old cow goddess lived on an island of the western coast. At the tip of the Beare peninsula is are island called "Inis Boi" (later "Oilean Baoi") which was regarded as the residence of the celebrated hag. (..) The hag of Beare...is... traditionally portrayed.. as a wise and somewhat sinister old woman. In early stories, however,she could also have the aspect of youth. (..) Another medieval description centres on her more preminent image. We read that "she had fifty foster children in Beare" and that "she passed into seven periods of youth, so that every husband used to pass to death from her of old age, so that her grand children and great (grand) children were people and races".  
 (...) We are also told that she had a great bull called the Tarbh Conraidh, and every cow who heard his bellow calved with in a year. (..) In the folklore of Connacht and the north midlands, the hag of Beare was closely associated with corn and harvesting".

- "May morning was a terrible time for working charms of all kinds";

- " She was seen, are May Eve,skimming a well..."

Sans entrer trop avant dans l'étude du calendrier, Bealtaine marque le début de la "période claire" de l'année celtique et le début de l'été<sup>46</sup>.

Le lien du 1er Mai avec la saison agricole contraste avec l'effet négatif des actes de la vieille femme. Son activité est liée à la symbolique de la date, mais aussi à tout une série de récits concernant les "fées", qu'ont une activité particulière ce jour-là; peut-être faut-il voir dans ce rapprochement l'origine surnaturelle du SAVOIR de la sorcière.

Une jeune épouse est enlevée par les fées. Elle apparaît en songe à son mari et lui donne le moyen de l'arracher à leur emprise :

- "I am now in the power of the fairies, but if you only have courage and prudence, we may be soon happy with each other again. Next Friday will be May Eve, and the whole court will ride out of the old fort at midnight. I must be there along with the rest. Sprinkle a circle with holy water, and have a black-hafted knife with you. If you have courage to pull me off the horse, and draw me into the ring, all they can do will be useless".<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> *Myth.Legend and Romance*, opus cit., pp.402-403 (art "TIME"):

- "The word Bealtaine (earlier "Beltine") originally meant "bright fire", and it was a festival of crucial importance as it was the beginning of the good weather, of the sowing season, and also the time when the amount of the prospective milk-yield became clear. (...) This being the beginning of summer, it was considered to foreshadow all of that season. Agriculture can be in many ways an unreliable affair, and so people were extremely careful to protect their prosperity. It was believed that some malicious neighbours might attempt to magically steal away one's good fortune, and this gave rise to several traditions and stories. For instance, a loan of salt should never be given to a neighbour who asked for it on May Eve, nor should a piece of the household fire be allowed to be brought outside of the house. Especially important was the dew in one's field, and the water in one's well, for it was believed that certain greedy individuals were keen to take a portion of these overnight, with the same magical effect".

<sup>47</sup> The Recovered Bride, in : Kennedy P., *Legends of Irish Witches & Fairies*, opus cit., pp. 75-76.

Dans ce récit, les fées sont particulièrement actives la nuit du 1er Mai; la coutume veut que l'on laisse du lait sur la fenêtre à leur intention, afin de se concilier leurs bonnes grâces avant les récoltes. Cependant, le parallèle avec la vieille femme s'arrête là. Les fées, êtres surnaturels, sont respectées, craintes. La "sorcière" est -bien sûr- crainte, mais on attribue son /pouvoir-faire/ à un /savoir-faire/ obtenu d'une façon "diabolique" : c'est ce que prouve, par contrecoup, l'intervention du prêtre chaque fois qu'un objet, obtenu par /don/ des fées, ou résultat d'un larcin, se retrouve entre les mains d'un membre de la communauté villageoise.

Il existe de nombreux récits racontant la façon dont un jeune garçon ou une jeune fille ont reçu le don de "guérir" ou de prédire l'avenir, don reçu des fées directement ou par l'intermédiaire d'un événement peu ordinaire; en revanche, rien ne dit comment les vieilles femmes voleuses de lait ont obtenu ce SAVOIR. Les rencontres avec le monde du sid ne sont pas immuables, et il existe de nombreuses façons de transmettre un savoir surnaturel. Il est remarquable que le lait joue parfois un rôle dans cette transmission. C'est ainsi que Maurice Griffin a reçu voyance et don de guérison :

- " There was a man at Dun Lean named Maurice Griffin. He was in service as a herder minding cows, and one morning while out with the cattle he saw something come down through the air in the form of a white cloud and drop on a hillock. It settled to be a lump of white foam, and a great heat rose out of it then. One of the cows went to the hillock and licked the foam till she swallowed every bit of it".

Le maître de maison envoie une servante traire la vache, qui donne alors une incroyable quantité de lait, que Maurice, pour ne pas le jeter, boit :

- " The report went out through the country that all he foretold came to pass, and all he undertook to cure he cured".<sup>48</sup>

Dans la plupart des récits, le don du SAVOIR n'est pas perçu de la même façon par le donateur et le donataire. Ce dernier n'est, le plus souvent, pas conscient de la valeur ou de l'existence de ce don, qui lui est révélée en général par hasard, sauf dans le cas d'une transmission héréditaire. Le PN /vol/ intervient logiquement après dans le récit, et il occulte la plupart du temps l'acquisition de la compétence du sujet-opérateur. A la différence du PN /don/, le "vol" ne sert pas de point de départ à des PN virtuels, comme c'était le cas pour Diarmuid et son "lovespot", sujet opérateur virtuel de PN /séduire/. La vieille femme s'approprie le lait, sans qu'un autre dessein que ce dernier, si ce n'est de "nuire" à son voisin, ne l'accompagne. Les récits insistent donc davantage sur la performance elle-même et la façon dont l'anti PN /récupération/ est mis en oeuvre.

En effet, ce dernier PN n'est jamais décrit en détail dans les phases initiales (manipulation-compétence) du récit. Ce que l'on apprend, c'est qu'un "fairy doctor" s'est interposé pour contrecarrer l'action de la vieille femme voleuse : sa compétence n'est jamais discutée (elle est supposée acquise) et il intervient au niveau de la manipulation puisqu'il transmet le pouvoir et le savoir-faire au S2 (le fermier volé) afin qu'il fasse cesser la sorcière. On peut représenter les deux PN en parallèle de la façon suivante :

	PN /Vol/		anti-PN /récupération/
<u>Manipulation</u> :	SORCIERE	<-- VS -->	FAIRY DOCTOR
<u>Compétence</u> :	Transmission de /Savoir-faire/ /pouvoir-faire/		Transmission de /savoir-faire/ /pouvoir-faire/

---

<sup>48</sup> Maurice Griffin the fairy Doctor, in Glassie : *Irish Folktales*, opus cit., p.188



au sujet opérateur qui est :	au sujet opérateur qui est :
LA SORCIERE <-- VS -->	LE FERMIER
<u>Performance:</u> DEPOSSESSION/ APPROPRIATION	DEPOSSESSION/ RESTITUTION
de S1= le fermier (= VICTIME)	de S'1 = la Sorcière
vers S'3 = La sorcière	vers S'3 = le fermier
O = le profit du lait	O' = le profit du lait
<u>Sanction</u> : S1 (sujet d'état) évalue la	S1 reconnaît la valeur de la
<u>"être du faire"</u> nature du "vol" : vol d'une	performance, et par là
même	
nature magique, reconnaissance	la nature surnaturelle du
grâce à certains indices	remède apporté par le fairy
(le "witch's butter")	doctor.
+ le destinataire reconnaît aussi cette valeur.	

Dans le PN /vol/, c'est le recoupement de certains indices (bribes de phrases, va-et-vient louche, morceau de beurre attaché à la cheminée) qui fait reconnaître la présence d'un vol magique, après coup. En revanche, c'est la minutie des opérations mises en oeuvre dans le PN /récupération/ qui sert de sanction au PN : c'est le résultat lui-même qui consacre le pouvoir-faire magique du fairy-doctor. Dans le tableau, il s'oppose diamétralement à la sorcière de façon qualitative : il "donne", transmet le "pouvoir-récupérer", bref, rend service alors que l'activité -la performance- de la sorcière est essentiellement réfléchie, induisant par là un jugement de valeur négatif sur cette dernière : "woman of bad repute", d'autre part, la façon dont elle essaie de "voiler" la véritable raison qui la fait revenir sur "les lieux du crime", la disqualifie aux yeux du sujet d'état, du narrateur et du lecteur <sup>49</sup>.

---

<sup>49</sup> The Bewitched churn in : *Legends of Irish Witches & Fairies*, opus cit. pp.11-12:  
 -" Just as the plough irons were becoming red-hot, someone tried the latch of the door, and immediately they saw the face of the witch outside the window. "What do you want, good woman ? " "the seed of the fire, and I want to help you at the churning. I heard what happened to you, and I'm rather lucky. "Here she roared out; for the burning plough-irons were scorching her inside. /.../ "Oh, purshuin'to all hard, hearted naygurs, that'ud see a fellow-creature dying in misery outside of their door ! Sure I was coming to yous with relief (..) throw open the window

La vieille femme "paraît" vouloir aider ses "victimes", mais en réalité, elle cherche à se débarrasser de la douleur causée magiquement par les socs rougis au feu. Dans une phase de sanction, sa performance est MENSONGERE (/vrai/ selon le /paraître/, /faux/ selon l'êtré/).

Le récit du "vol du lait" sert deux buts : il reconnaît dans les deux PN contradictoires l'existence d'un univers parallèle et magique- dont les rituels des 2 PN attestent l'existence- et la suprématie des performances qu'il met en place ((/p-f/ et s.f/ de la sorcière et du "fairy-doctor" confirmés), tout en établissant une hiérarchie dans ces pouvoirs surnaturels liée à la valeur "morale" de ces derniers : le /p.f/ de la sorcière, essentiellement égoïste et anti-social est moins efficace que celui du fairy-doctor, altruiste et intégré, de façon parallèle au pouvoir du prêtre, dans la communauté.

### 3-b/ PN /Echange/

Le "beurre de la sorcière" que l'on retrouve attaché à la poutre de la cheminée est toujours rance :

- " (the owner of the farm) spied a bit of stale butter fastened to the mantel beam of the open fire-place."<sup>50</sup>

Ce morceau de beurre censé annihiler l'opération de barratage du beurre fermier est en fait la négation même de ce que représente, en richesse et en nourriture, le beurre lui-même : le beurre rance n'est pas du beurre, mais la corruption de celui-ci.

En plus, il n'est "efficace" que s'il est échangé contre un morceau de beurre frais dérobé aux futures victimes de l'acte de sorcellerie:<sup>51</sup>

---

a bit and take those things I made out for yous. Throw the bit of butter you'll find in this sheet of white paper into the churn, and this sod of turf into the fire, and cut away the bit of butter on the mantel beam with this knife, and give it back to me, till I return it to the knowledgeable woman I begged it from for yous".

<sup>50</sup> *ibid.*, p.10.

- "She got a bit of butter out of the fresh churning the other day,".

L'objet échangé ou donné, parfois par la sorcière ou bien la femme du sid, est corrompu ou illusoire. C'est le cas du "shilling des fées" pièce magique qui se renouvelle d'elle-même ou se multiplie tant que le secret de leur origine n'est pas révélé ou que leur utilisation respecte les conditions du don. C'est le cas du récit The Fairy Shilling, dans lequel un certain Paddy O Gadhra reçoit un shilling en échange d'un acte de courtoisie envers une étrange jeune femme qui l'enjoint à aller boire à sa santé :

- " He went on like that for a long time. No matter what shop or tavern he would go into he would get change for anything he would buy and when he put his hand in his pocket the shilling would be back in it. He kept it in that way for a couple of years, but at last he began to fear it. He feared that it might lead him some time to drink too much and to some unknown calamity (..)

He went to the priest in Glencolmeille and told what had happened. The priest put his stole around his neck and made the sign of the cross on the shilling and it vanished as a drop of water. That was the end of Paddy O Gadhra's fairy shilling".<sup>52</sup>

De même que la sorcière échange un morceau de vrai beurre contre un morceau de beurre rance, qui est la version déformée, corrompue de l'objet original volé, les objets en provenance du sid échangés à l'insu du donataire ont pour point commun la figure de l'illusion. C'est particulièrement vrai des récits, fort nombreux, illustrant le rapt de jeunes femmes, d'enfants, par les "fées" et leur remplacement par un objet ou un être temporairement façonné à leur apparence, les "changelings".

Le lexique irlandais moderne les désigne de plusieurs façons. On trouve le plus souvent :

---

<sup>51</sup> *ibid.*, p.11

<sup>52</sup> The Fairy Shilling, in : *Irish Folktales*, opus cit., p.170.

- IARLAIS (n.fém.): "Elf-child, changeling,--> chronically weak person";

- SIOFRA (n.fém.): "Elf, sprite; changeling, precocious child,--> weakling.

Le mot se rapproche du sens secondaire de SIOGAI, "fairy",--> changeling".

- FAGALACH (n.masc): " 1) Laggard, slow-moving person or animal;

2) Backward, unprogressive person; helpless creature, weakling--> changeling (var.FAGALAI)".

Le mot "SIOFRA" est intéressant en ce que l'on retrouve la racine SI qui définit le monde surnaturel (sid) et ce qui s'y rattache : lieux, êtres et objets. Le terme implique donc une origine surnaturelle ou CHANGELING, dont nous verrons dans les textes la fonction narrative. Ce lien est d'autant plus fort que le terme SIOGAI, qui désigne avant tout l'être surnaturel, issu du sid, a comme sens secondaire le terme "changeling".

Le mot IARLAIS semble faire référence au préfixe IAR-, littéralement : "post-, tardif, après"; cependant son sens premier, "elf", "changeling" le rapproche du monde surnaturel. Cependant, le sens de "sans valeur" de "faible" semble dominer, surtout dans les expressions au sens figuré : "is ì an iarlais mna ì" : c'est une bonne à rien, ou encore "fagadh iarlais bò agam": on m'a laissé une vache bonne à rien, sans valeur.

La lenteur, l'inutilité sont les traits dominants du terme FAGALACH (racine de FAG "laisse, quitter", "périr, échouer" au sens figuré), cf. FAGALACHT (lenteur, arriération, faiblesse, impuissance). Le terme fait un lien entre cette lenteur, faiblesse,

anormales et le "changeling". Ce que l'on déduit de ces quelques termes, c'est que le changeling est à la fois :

- un être /un enfant précoce (SIOFRA)
- un être très faible, bon à rien (par conséquent), proche de la mort.

Ces quelques notions se vérifient dans les récits qui décrivent un PN /échange/ mettant en scène un de ces êtres <sup>53</sup>

L'échange est souvent expliqué, dans une volonté de rationalité chrétienne, par l'absence de sacrement (baptême) ou par l'absence de prière ou d'aspersion d'eau bénite : là où Dieu ne règne pas, le Sid a la main-mise. Cependant, quelle que soit la motivation réelle de ce PN il peut se représenter ainsi :

"pouvoir-échanger" F (S2)--> /(O1 Λ S1 V O2)-->(O1 V S1 Λ O2)/ où :

S2 = l'être du Sid

S1 = la mère, les parents,

O1 = l'enfant humain

O2 = l'enfant du Sid, le changeling.

Le PN /don/ mettait particulièrement en valeur la relation entre le donateur du Sid et le donataire humain, de même, nous avons pu constater que, dans un PN /vol/, nous avons beaucoup développé

---

<sup>53</sup> The Fairy Child, in Kennedy : *Legends of Irish Witches & Fairies*, p.47-48:

"So the time crept on, and the lad was a year and a half old, and his mother up to that time never lost five nights' rest by him; then one evening that she came in from binding after the reapers, she heard wonderful whingeing and lamenting from the bed where he used to sleep. She ran over to him and asked him what ailed him. "Oh, mammy, I'm sick and I'm hungry, and I'm cold, don't pull down the blanket". Well, the poor woman ran and got some boiled bread and milk as soon as she could, and she asked her other son, that was about seven years old, when he took sick. "Oh, mother", says he, "he was as happy as a king, playing near the fire about two hours ago, and I was below in the room, when I heard a great rush like as if a whole number of fowls were flying down the chimney. I heard my brother giving a great cry, and then another sound like as if the fowls were flying out again; when I got into the kitchen there he was, so miserable looking and his clothes, and his poor face so dirty. Take a look at him, and try do you know him at all".

"So when she went to feed him she got such a fright, for his poor face was like an old man's, and his body, and legs, and arms, all thin and hairy".

l'analyse de la /compétence/ du sujet opérateur. Il nous semble que le PN /échange/ insiste beaucoup, quant à lui, sur la relation entre le sujet d'état S1 (le(s) parent(s)) et les deux objets O1 et O2, notamment les transformations qui portent sur cet objet, mettant en avant la modalisation des énoncés d'état, ainsi que l'opération de "faire interprétatif".

Les récits, exposant le "point de vue" des parents dupés, présentent cet échange comme une transformation" :

- "His poor face was like an old man's, and his body, and legs, and arms, all thin and hairy. But still he resembled the child she left in the morning and "mammy", "mammy" was never out of his mouth. She heard of people being fairy-struck, so she supposed it was that that happened to him but she never suspected her own child to be gone, and a fairy child left in his place".<sup>54</sup>

- " All at once she heard a scream from the boy, and when she turned, and ran to him, she wound him in convulsions. She ran home with him, administered salt and water.... The fit passed away, but she was grieved to perceive that the weazened, pained expression still remained on his face, and that his whimpering and whining did not abate (..) He ate as much as would suffice a full-grown man, and was always ready for food both at regular mealtimes and between them. After a week of this state of things, the neighbours came to the conclusion that it was a sheeoge that Kathy was slaving her life for, Kathy's family came next into the same persuasion, and lastly, but with some doubts, Kathy herself".<sup>55</sup>

La personnalité de l'enfant, comme son apparence physique, sont altérés : les récits mettent l'accent sur les cris, l'aigreur de caractère et l'appétit démesuré. Paradoxalement, les parents ne prennent pas conscience du changement de façon immédiate : le /paraître/ est seul altéré. Cette transformation prend la figure de la "maladie" :

---

<sup>54</sup> The Fairy Child , in Kennedy : *Legends of Irish Witches & Fairies*. p.48

<sup>55</sup> *ibid.* p.59-60

"fairy-struck", "convulsion", "fit", maladie s'accompagnant de "déformation" des traits : "weazened, pained expression remained", "his poor face was like an old man's". La transformation perçue permet de donner les indices révélateurs de l'échange des enfants, pourtant :

AVANT	!	APRES
Jeune	!	vieux
gai	!	geignard
appétit normal	!	appétit démesuré
normalité	!	précocité (un changeling peut fumer et parler comme un adulte)

L'échange est précisément fondé sur une relation "mensongère" (car le /paraître/ est trompeur), y compris lorsque le récit décrit un échange pratiqué sur un adulte. C'est, par exemple, le cas du récit intitulé The changeling and his Bagpipes :

- Un jeune homme noceur, Richard the Rake, fréquente assidûment les tavernes et les bals de village, n'ayant que mépris pour la vie d'un homme honnête. Un soir, il se rend au bal et est "frappé" par les fées<sup>56</sup>.

---

<sup>56</sup> The Tobinstown Sheeoge, in Kennedy, P: *Legends of Irish Witches & Fairies*, opus cit., p.53-54:

"One evening while earning the applause of the admiring crowd, he uttered a cry of pain, and fell on his side on the hard floor (...) Fairy doctors, male and female, tried their herbs and charms on him in vain, and more than one on leaving the house said to one of his family, "God send it's not one of the seeoges yous are nursing, instead of poor wild Richard !".

And indeed there seemed to be some reason in the observation. The jovial, reckless, good humoured buck was now a meagre, disagreeable, exacting creature, with pinched features, and harsh voice, and craving appetite, and for several weeks he continued to plague and distress his unfortunate family. By the advice of a fairy man a pair of bagpipes was accidentally left near his bed, and ears were soon on the stretch to catch the dulcet notes of the instrument from the room. It was well known that he was not at all skilled in the musical art ; so if a well played tune were heard from under his fingers, the course to be adopted by his family was clear.

But the invalid was as crafty as they were cunning; groans of pain and complaints of neglect formed the only body of sound that issued from the sick chamber. At last, during a hot harvest afternoon where everyone should be in the field; someone that was watching from on unsuspected press saw an anxious, foxy face peep out from the gently opened door of the room (...) Soon after the introductory squeal of the instrument was heard, but of a sweeter quality than the same pipes ever uttered before or after that day. Then followed a strain of such wild and sweet melody as held in silent rapture about a dozen of the people of the house".

Comme dans les exemples précédents, le "pouvoir-échanger" se double pour les témoins humains, d'un "pouvoir-transformer" puisqu'il faut une épreuve de véridiction (tentative de baptême, ou épreuve de la musique) afin de montrer qu'il y a bien eu un échange de "personnes".

Compétence de S2 =!    devoir-ne pas être baptisé  
 (ie : l'être du Sid) !    pouvoir-jouer de la musique  
                           !    vouloir -jouer de la musique  
                           !    savoir- jouer de la musique

La compétence de S2 est transmise à l'objet de l'échange O2 qui, par nature, partage les mêmes attributs que le sujet opérateur du Sid. Cette compétence est utilisée dans des PN ultérieurs résultant de l'/échange/ : ce sont justement ces PNs, tel que "jouer de la musique" qui permettent de statuer sur la nature de l'être qui est, en apparence seulement, O1, l'humain (le fairy doctor = le destinataire)  
 :

$D' \rightarrow F(S'2) \rightarrow / (S'1 \vee O') \rightarrow (S'1 \wedge O') /$  où :

D = le destinataire, le fairy doctor, sujet du faire interprétatif.

S'2 = le changeling

S'1 = d°

O' = l'instrument de musique.

Le destinataire D' est strictement opposé au destinataire D du PN /échange/ et qui est identique à S2 = les fées, sujet opérateur de ce PN : c'est, selon le texte, parce que ces dernières ont reconnu qu'elles pouvaient avoir prise sur l'objet de l'échange (ce dernier ne respectant pas ses engagements moraux et sociaux) que le PN s'est déclenché. D' peut statuer sur la nature du changeling, donc déclencher un anti-PN /échange/, ou plutôt /restitution/ afin de rétablir l'ordre initial. Ce dernier est rétabli, achevé sur un faire



interprétatif : la mère de l'enfant reconnaît sa faute et fait baptiser le bébé. Richard reconnaît son inconduite et se réforme.

La maladie (attaque, convulsion) qui constitue le /pouvoir-faire/ des fées dans le PN /échange/ est aussi un élément de "transformation" de la "victime", visible dans l'altération des traits et la modification du comportement. On peut considérer qu'elle soutient la figure du "passage" d'un état de bonne santé à un état de mauvaise santé, selon le /paraître/, puisque, selon l'êtré/, il y a échange en fait. Il arrive cependant que cette figure du "passage" ne soit plus assumée dans les récits par la "maladie" mais par la "mort"<sup>57</sup>

- Un savetier part chercher la sage-femme pour aider sa femme à accoucher. Sur le chemin il entend comme une troupe d'oiseaux voler très bas. Il leur jette des clous qu'il avait achetés, en les maudissant , ce qui lui permet de récupérer sa femme <sup>58</sup>.

---

<sup>57</sup> Taken, in Glassie, *Irish Folktales*, opus cit. p.145-146:

- " It is not so long ago that a woman of my mother's kin, the O Sheas, was taken... She was a beautiful young girl, and she hadn't been married a year when she feel sick, and she said that she was going to die (...) So she went back to her mother's house, and very soon she died and was buried (...) But one day there came a letter to her people, a letter with a seal on it.

It was from a farmer who lived in the neighborhood of Fermoy. He said that now for some months, when the family would go to bed at night in his farm, if any food were left out they would find it gone in the morning. And at last he said to himself that he would find out what it was that came at night and took the food.

So he sat up in a corner of the kitchen one night, and in the middle of the night the door opened and a woman came in, the most beautiful woman he had ever seen with his eyes, and she came up the kitchen and lifted the bowl of milk they had left out, and drank of it,. He came between her and the door, and she turned to him (...) and said that she came from the liss at the corner of his farm, where the fairies kept her prisoner. They had carried her off from a place in Ventry parish, and left a changeling in her place, and the changeling had died and been buried in her stead."

<sup>58</sup> How the Shoemaker Saved his Wife, in: *Irish Folktales*, p.147-148:

- " No sooner were the words out of his mouth than he heard he sound of something falling at the horses"s feet. He looked sharply at (the woman) and who did he find her to be but his own wife whom he had left lying at home (...)

Well, as they were approaching the house there was a hullabaloo there that they were too late, that his wife had died since he left, and there was great crying and clamour. (...) He himself went into the house, as if nothing had happened and went over to the bed when the supposed corpse was lying. Everyone was astonished that he was not crying nor the least distraught... He turned on his heels and out with him and in again in a moment with the pitch fork from the byre. He went up to the bed and made a swipe at the thing that was lying there but, well for her, when she saw him drawing at her she rose and went out of the window like a flash of lightning.

Les deux exemples sont construits sur le même modèle que ceux précédemment cités. L'/échange/ met en valeur la modalisation des énoncés d'état, et le texte est basé sur la confusion entre le PN /échange/, qui n'est reconnu comme tel qu'ultérieurement, et la façon dont les proches parents de la "victime" perçoivent ce PN. En fait, l'échange revêt une apparence mensongère parce qu'il est, dans le déroulement logique du récit, précédé par un PN /mort/.

F (S2) --> /(S1 V O)-->( S1 O) où :

S2 = les fées, êtres du Sid

S1 = la "victime"

O = la mort.

Ce PN sert de /pouvoir-pouvoir-faire/ au sujet opérateur du PN /échange/ puisque c'est exactement au moment où la "victime" semble mourir qu'il a lieu. Ce PN /mort/ fait l'objet d'un faire interprétatif :

" She said that she was going to die"

" there was a hullabaloo there", there was great crying and clamour"

Sur le plan de la /manifestation/, la relation S1-O est posée ; en revanche, elle ne l'est pas sur le plan de l'immanence/ parce qu'il ne s'agit que d'une mort apparente :

-"Everyone was astonished that he was not crying nor the least distraught..."

Il s'agit donc d'un état mensonger, que seul un /savoir/ spécifiquement communiqué permet de déceler : dans How the Shoemaker Saved His Wife l'ordre logique du déroulement de l'échange puis de la restitution de la femme a été bousculé: le savetier retrouve par hasard sa femme avant d'être confronté à sa soi-disant disparition.

Dans le cas d'un "changeling" enfant, le /savoir/ est contenu dans tous les menus "indices" qui contrastent avec une ligne "normale" du comportement et du physique : cris, appétit... Ce "savoir-interpréter" est communiqué au sujet opérateur d'un PN /restitution/ (ou : /récupération/ selon le cas), en principe assumé dans le récit par le "fairy doctor", et, plus rarement, la "famille", et qui en sont le(s) sujet(s) modalisateur(s).

Dans l'un et l'autre type de récits (type A : changeling enfant, et type B : rapt d'épouse) nous décelons une relation fiduciaire dans le faire interprétatif :

- dans les récits du type A, nous sommes en présence d'un faire interprétatif prospectif, puisque le texte fournit des éléments du /paraître/ qui permettent de déceler la vraie "nature" (l'/être/) du changeling;

- alors que les récits du type B développent la démarche inverse : de l'/être/ "véritable" du "changeling", on se déplace peu à peu vers le /paraître/ correspondant à un faire interprétatif de type infératif : dans The Coffin et How the Shoemaker Saved His Wife, nous sommes mis en présence de la jeune femme enlevée par les fées, et qui parfois subsiste par ruse (Taken), ce qui conduit naturellement à penser que le /paraître/ du PN /mort/ est en fait trompeur et que l'être que l'on croyait défunt n'est en fait qu'un subterfuge des "fées".

Alors que les deux types de récits décrivent des PN /échange/, la structure de chaque catégorie de texte diverge selon que l'échange est déclenché par une "maladie" (ex." The changeling and his bagpipes", dans lequel Richard the Rake est "fairy-struck") ou bien qu'il est déclenché par une "mort" apparente.

Les raisons d'une telle divergence sont nombreuses. Elles sont à rechercher dans une attitude extratextuelle (contexte sociologique dans lequel les récits s'insèrent) qui, plaçant un fort tabou sur la mort et sur les causes du décès, ne peut que rechercher des raisons morales, religieuses ou surnaturelles qui la justifieraient : la mort étant "réelle" on essaie d'y trouver des causes certaines, alors que la "maladie" ne suppose pas tout cela. D'autre part, la structure logique des récits fait apparaître que, dans le cas d'un texte de type A, il ya juxtaposition, dont possible comparaison entre l'être d'avant l'échange et l'être qui en résulte : la confrontation des deux fait apparaître des différences selon la manifestation des symptômes dont on se sert pour "diagnostiquer" un /échange/ surnaturel.

En revanche, un PN /mort/ n'offre pas cette comparaison naturelle. Il n'y a aucune continuité entre l'avant-maladie et l'après-maladie. Certains récits révèlent le rapt en faisant apparaître en songe la victime qui informe l'époux, le parent, de sa situation et, surtout, du moyen à employer pour faire cesser la situation : la victime, l'objet d'échange devient alors destinataire (en même temps qu'objet) d'un PN /réappropriation/ et c'est sur ce dernier PN que porte toute l'emphase du texte : mais seule cette apparition permet de supposer que la mort n'est qu'apparente. Avant qu'elle n'intervienne la mort n'est pas contestée (on peut considérer qu'il s'agit là d'un faire infératif).

A notre avis, cette scission entre les récits A, qui décrivent un échange constaté, consécutif à une maladie ("fairy stroke") et les récits B qui mettent en scène un rapt déguisé en mort apparente de la victime, est des plus récentes et établit une différence de niveau entre la maladie surnaturelle et la mort apparente.

En effet, dans un récit ancien comme *Les Aventures de Condle le Beau fils de Conn aux cent Batailles*, maladie de langueur et départ vers l'Autre Monde se succèdent logiquement, l'une entraînant l'autre <sup>59</sup>.

La première intervention de la femme du sid déclenche la maladie de langueur de Condle, dont la consommation de la pomme est un effet, tandis que la deuxième apparition de la messagère provoque le départ définitif du jeune homme avec la femme en direction du Sid, la première démarche étant à la source de la seconde.

En outre, le texte met en évidence les oppositions entre :

- la vie humaine                    et        la vie éternelle du sid
- la mort de l'homme            et        la vie du sid

<sup>59</sup>*Echtra Condla meic Cuind Chetchathaig inso*, trad. de Ch. J. Guyonvarc'h et cité dans *les Druides*, opus ci.p.285:

" Mais quand la femme s'en alla devant l'incantation du druide, elle lança une pomme à Condle. Condle fut pendant un mois sans consommer de boisson ni de nourriture. Il lui semblait que rien n'était plus digne d'être consommé excepté sa pomme. La pomme ne diminuait pas, quoiqu'il en consommât, et elle restait entière. Il était en bonne santé et la nostalgie saisit Condle à propos de la femme qu'il avait vue. Le jour où le mois fut accompli il était au côté de son père dans la plaine d'Archomin. Il vit la même femme qui lui dit :

" C'est sur un siège élevé que Condle est assis, entre la mort à brève échéance et l'attente d'un trépas effrayant. Les vivants, ceux de la vie éternelle, t'invitent et t'attendent parmi les hommes de Tethra. Ils te regardent chaque jour dans les assemblées de ton père parmi tes parents bien-aimés" (...) Il sembla étrange à Conn que Condle ne donnât pas de réponse à partir du moment où la femme était venue. "Est-ce ce que dit la femme qui te va au coeur, ô Condle ? " dit Conn. Condle dit : "cela ne m'est pas facile car j'aime mes parents. Mais la nostalgie de la femme m'a pris". La femme répondit alors et dit :

" C'est pour cette raison que tu as un désir plus grand de t'éloigner d'eux sur les vagues, pour que nous allions dans ma barque de verre et que nous atteignions le sid de Boa dach.

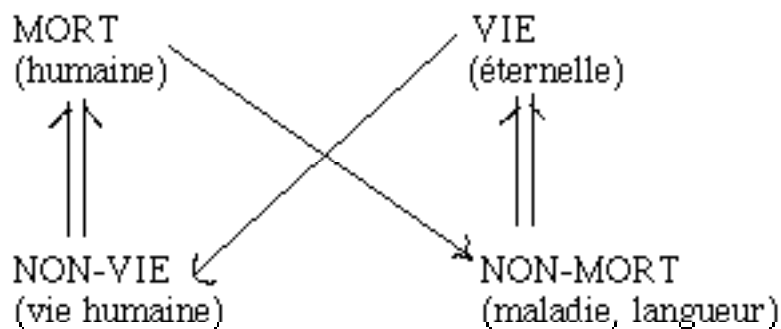
Il y a un autre pays  
qui n'est pas plus difficile à atteindre  
J'y vois le coucher du soleil brillant.  
Bien qu'il soit loin nous l'atteindrons avant la nuit.

C'est le pays qui rend plein de joie  
L'esprit de quiconque y va.  
Il n'y a là d'autres gens  
Que des femmes et des jeunes filles."

Quand la femme eut fini de parler, Condle sauta loin d'eux et il fut dans la barque de verre, dans le coracle de cristal pur. Ils les virent de plus en plus loin, aussi loin que l'oeil pouvait suivre. Ils s'éloignèrent alors sur la mer. On ne les a plus vu depuis ce moment-là et on ne sait pas où ils sont allés."

- la maladie (langueur) et la guérison ("tu as un désir plus grand de t'éloigner")

Selon Fr.Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h, le départ de Condle vers le sid et la disparition physique du jeune homme qui fait de son frère Art un fils unique <sup>60</sup> sont synonymes de mort sur le plan humain<sup>61</sup>. Ces différentes séries d'opposition peuvent se représenter de la façon suivante:



Remarques:

-Le passage obligé de la vie humaine à la vie éternelle du sid est bien la mort (considérée du point de vue humain).

-La maladie précède le départ, donc la fusion avec la vie éternelle.

Le récit des *Aventures de Condla le Beau* ne met pas en scène un PN /échange/, car il n'existe pas de dichotomie entre l'/être/ et le /paraître/ : maladie et départ se succèdent logiquement.

<sup>60</sup> "Là-dessus Conn dit, quand il vit Art son fils : Art est seul aujourd'hui, car il n'a pas de frère." "C'est un mot juste que tu as dit", dit Corann, "et c'est le nom qu'il aura à jamais, Art Fils unique". Cité dans *les Druides*, opus.cit.p.285.

<sup>61</sup>*Les Druides*, opus cit. p.284:

- " La mort n'était pas, pour les Celtes, la délivrance d'une vie de souffrances ou la punition d'une multitude de mauvaises actions. C'était, pour reprendre l'expression de Lucain, le milieu d'une longue vie. Le thème le plus élégant, l'un des plus attachants, l'un des plus mystérieux aussi, de la littératures mythologique insulaire est celui des déesses, ou plus simplement des femmes que l'on envoie ou qui viennent chercher et entraîner dans leur éternelle félicité les mortels à qui elles ont donné leur amour.

En outre..... le thème est tragique car ce véritable ange de la mort qu'est la femme de l'Autre Monde emmène chaque fois le vivant dans un pays d'où, normalement, on ne revient jamais. Et les incantation des druides sont impuissantes contre la force irrésistible de son appel."

La christianisation a "compliqué" les choses car le présupposé religieux change : seul Dieu envoie l'ange de la mort véritable. Les fées n'ont pas ce /pouvoir-faire/ et ne peuvent que s'en servir comme d'un subterfuge : cette "mort" n'est qu'apparente et suppose, pour tout concilier, un "échange" et une survie qui n'est pas la vie éternelle telle que les chrétiens la conçoivent.

### 3-c/ Le PN / agression/

Maladie et mort sont la manifestation textuelle d'un antagonisme fondamental entre l'univers humain et l'Autre Monde.

Cependant, la structure narrative qui sous-tend ces figures est basée sur une substitution d'objet (fertilité du lait, homme ou enfant en bonne santé) : le PN met précisément cet objet échangé en valeur et en parallèle l'objet qui le remplace. Nous avons vu qu'une telle structure mettait en avant la phase de /reconnaissance/, puisqu'il s'agit de statuer sur la nature de cet objet avant d'en tenter, s'il y a lieu, la restitution.

D'autres formes superficielles (de surface) de cette hostilité se rencontrent au gré des récits et leur diversité provient en partie de l'écart chronologique des divers textes choisis : les uns se rapprochent au plus près du mythe celte tandis que les autres, plus récents, ont subi l'influence de la christianisation et les incorporations d'éléments du folklore européen. Cependant, une étude sémiotique les englobant tous peut permettre d'y déceler des points communs, peut-être de faire apparaître une continuité, voire une filiation.

Parmi ces formes d'hostilité manifestées dans les récits, nous avons relevé l'"agression". Elle se définit de plusieurs façons :

- elle constitue le point de départ d'une querelle, d'une rixe, d'un combat ; elle peut s'interpréter comme un acte -conscient - de provocation : défi lancé à l'adversaire par exemple.

- elle est une attaque injustifiée, délibérée sans que rien ne puisse l'expliquer dans le comportement de la personne qui en est victime (même si ce point de vue est toujours subjectif : la victime se sentant toujours agressée sans cause valable).

Quoiqu'il en soit, l'agression est présente à deux niveaux d'un programme narratif :

- au niveau de la /manipulation/, puisqu'il peut s'agir de provoquer une agression -physique ou verbale- sans y avoir pris pleinement part. L'agresseur premier manipule le sujet opérateur du PN : il peut en être distinct ou bien se confondre avec lui ;

- au niveau de la /performance/ : en effet, il est fréquent qu'un agresseur soit celui qui commet l'acte lui-même : guerrier, combattant, satiriste (car la parole magique et sacrée est efficace : elle est acte et toujours suivie d'effets).

Dans ce chapitre consacré à la femme du sid, nous constatons que les "guerrières" armées et combattantes sont peu nombreuses à affronter "physiquement" un héros. En revanche, elles font davantage usage de la magie ou bien se situent en "amont" de l'agression car elles en sont le /destinateur/ et ne prennent pas nécessairement part à l'agression elle-même.

### 3-c-1/ La femme combattante, sujet-opérateur d'un PN / affronter/.

a)- " At this period Scathach was at war with another territory whose chief was the woman Aife. Their two armies gathered to give battle (...) Scathach dreaded Aife as the hardest woman warrior in the world. But Cùchulainn joined her two sons and sprang on to the cord and met the three (soldiers) and killed them.



Aife challenged Scathach to single combat. Cuchulainn went up to Scathach and asked her what Aife held most dear above all else.

"The things she holds most dear", Scathach said, "an her two horses, her chariot and her charioteer".

Cuchulainn met and fought Aife on the ropes of feats. Aife smashed Cuchulainn's weapon. All she left him was a part of his sword no bigger than a fist.

" Look ! oh, look ! "Cuchulainn said "Aife's charioteer and her two horses and the chariot have fallen into the valley! They are all dead !". Aife looked round and Cùchulainn leaped at her and seized her by the two breasts. He took her on his back like a sack, and brought her back to his own army. He threw her heavily to the ground and hed a naked sword over her.

" A life for a life, Cùchulainn !" Aife said,

" Grant me three desires, " he said.

" What you can ask in one breath you may have", she said."<sup>62</sup>

Dans ce passage, Cùchulainn affronte la guerrière Aife par les armes, chacun tentant d'obtenir la victoire; deux PN /vaincre/ antagoniste s'affrontent :

(F (S2)--> /(S1 V O)--> (S1 Λ O)/      S2 = Aife

O = victoire

vs ( F (S'2)--> /(S'1 V O)-->(S'1 Λ O)/      S'2= S'1 = Cuchulainn

O = victoire.

Il est remarquable qu'à la seule science guerrière, Cùchulainn n'a pas la suprématie : le "pouvoir-vaincre" revient à Aife ("Hardest woman warrior in the world", "she smashed Cuchulainn's weapars"), tandis que Cùchulainn n'obtient la victoire que grâce à une information que lui transmet Scathach (" the things she holds most dear are..") : le guerrier détient le "savoir-vaincre" qui n'appartient cependant pas au domaine purement militaire. (il "fait diversion").

---

<sup>62</sup> Cuchulainn's Training in Arms in *The Tain Bo Cuailnge*, trad. de Th.Kinsella, opus cit., pp 32-33

La femme guerrière manie les armes et son sexe ne l'empêche en rien de combattre. De plus, elle préside au commandement militaire = " whose chief was the woman Aife".

Aife est à la fois sujet opérateur et destinataire du PN /combattre/ tout comme la reine Medb de Cruachan, qui lève et dirige une armée importante à la poursuite du Taureau Donn Cuailnge, que les Ulates refusent de lui céder; elle dirige et prend elle-même part au combat, en blessant, entre autre, le guerrier d'Ulster Cethern <sup>63</sup>

Le /pouvoir-faire/ de la femme guerrière est représenté en surface par l'"armement" : c'est ainsi que Medb manie la lance et l'épée et que Caoilte, un Fianna, voit venir une femme du sid qui vient dérober les richesses du sid d'Ilbrec d'Ess Ruadh<sup>64</sup>

La femme du sid se moque de Cascorach parce qu'elle le considère trop jeune pour la combattre. Dans un "langage" guerrier, chaque combattant doit avoir un adversaire supposé équivalent en face, en âge et en statut social; la femme guerrière n'est en cela nullement inférieure à tout autre combattant puisqu'elle est en droit d'exiger les mêmes conditions de combat singulier.

---

<sup>63</sup>-" This great wound here looks grave, who made it ?

- " A vain, arrogant woman gave you that wound; "Fingan said.

-" I believe you are right, "Cethern said, "A tall, fair, long-faced woman with soft features came at me. She had a head of yellow hair, and two gold birds on her shoulders. She wore a purple cloak folded about her, with five hands'breadth of gold on her back. She carried a light, stinging, sharp-edged lance in her hand, and she held an iron sword with a woman's grip over her head -a massive figure. It was she who came against me first".

-" Then I'm sorry for you", Cùchulainn said. "That was Medb of Cruachan" in: *An Tain*, trad.

Th.Kinsella, opus cit., p.208.

<sup>64</sup> Ilbrec of Ess Ruadh, in : *Gods & Fighting Men*, p.221:

-" For there was a woman-warrior used to come every year with the ships of the men of Lochlann to make an attack on the Tuatha de Danaan. And she had been reared by a woman that knew all enchantments, and there was no precious thing in all the hills of the Sidhe but she had knowledge of it, and would bring it away. And just at this time there came a messenger to the door of the hill with news that the harbour was full of ships, and that a great army had landet, and the woman-warrior along with it.

And it was Cascorach the Musician went out against her, having a shield he got the loan of from Donn, son of Midhir; and she used high words when she saw so young a man coming to fight with her, and he alone. But she made an end of her for all her high talk, and left her lying on the strand with the sea foam washing up to her".

La femme surnaturelle participe parfois au combat, armée, incitant les guerriers à combattre : la déesse irlandaise Morrigan (lit. "Grande Reine") que l'on connaît sous d'autres noms (Macha, "Grande Plaine", et Bodb "Corneille") explique comment elle aidera les Tuatha Dé Danaan avant la Seconde Bataille de Mag Tured les opposant aux Fomoirs :

- " (Morrigan) dit au Dagda que les Fomoirs toucheraient terre à Mag scene et elle lui dit d'appeler les hommes d'art d'Irlande devant elle au gué d'Unius. Elle ira à Scene pour tuer le roi des Fomoirs, Indech fils de De Domnann. Elle lui enlèverait le sang de son cœur et les rognons de sa valeur. Elle montra ensuite ses deux mains remplies de ce sang aux troupes qui attendaient devant le gué d'Unius. Le Gué de la Destruction fut alors le nom de ce gué à cause de cette destruction du roi."<sup>65</sup>

### 3-c-2/ LA "MAGIE" comme /Pouvoir-faire/.

La "Magie" semble un attribut évident des guerrières surnaturelles, mais son emploi est réservé à quelques situations particulières. La déesse guerrière possède des pouvoirs l'apparentant au Dagda, dieu-druide, maître du temps (chronologique et atmosphérique). Sa magie est défensive :

- " Bodb, Macha et la Morrigan arrivèrent alors à la colline de la Prise des Otages et à la Colline de l'Avertissement des Armées à Tara. Elles envoyèrent des averses de magie druidique, des nuages denses de brouillard et de violentes pluies de feu, avec des chutes de sang tombant sur la tête des guerriers. Elles ne permirent pas aux Fir Bolg, pendant trois jours et trois nuits, de se reposer ou d'être en paix".<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> *La Souveraineté Guerrière de l'Irlande*, Ch.J.Guyonvarc'h. In *Ogam Celticum* 25, (1989) p.25.

<sup>66</sup> Trad. de Gh.J.Guyonvarc'h, citée ds *La Souveraineté Guerrière de l'Irlande*, p.40. Morrigan, Bodb et Macha sont les trois aspects d'une même divinité.

La déesse utilise les ressources de la magie atmosphérique (pouvoir sur les éléments : eau, "pluie", "brouillard", "feu") dans un contexte guerrier ("chutes de sang", "se reposer ou être en paix").

Elle n'attaque pas directement l'ennemi mais le /pouvoir-faire/ magique utilise des capacités d'agir à distance; le cas est identique à celui des fille de Clatin qui, dans le récit *La Mort de Cùchulainn* (version B), provoque une guerre factice entre les arbres pour pousser le héros à combattre (voir infra).

De façon plus générale, la Bodb se manifeste aux armées par un cri perçant qui provoque la panique et signale sa présence :

- " Quand Cùchulainn était dans le sommeil à Dun Imrid il entendit un cri au nord, venant directement vers lui, et le cri lui sembla horrible et affreux. Il s'éveilla en sursaut de son sommeil, si bien qu'il sauta et tomba de son lit à l'est de la maison".<sup>67</sup>

- " (La bodb) vint sous la forme d'un corbeau, c'est-à-dire d'une corneille, des profondeurs les plus élevées du firmament au dessus de sa tête. Elle se laissa descendre petit à petit jusqu'à ce qu'elle fût à proximité de (Cuchulainn mort). Elle poussa ses trois grands cris au dessus de lui".<sup>68</sup>

Le cri de la Morrigan a ici valeur déictique puisqu'il indique la mort de Cùchulainn, ou bien, dans l'exemple précédent, il annonce la venue de la déesse.

Mais ce cri provoque la peur, la panique et en ce sens, il peut être considéré comme une "arme magique" semant la panique dans les rangs adverses. Le héros Cùchulainn l'utilise également :

- " He grasped his two spears, his shield and his sword and he shook the shield and rattled tho spears and flourished the sword and gave the warrior's scream from his throat, so that demons and devils and

---

<sup>67</sup>*Tain Bo Regamna*, cité dans *ibid.*, p.17.

<sup>68</sup>*La Mort de Cuchulainn* *ibid.* p.38.

goblins of the glen and fiends of the air replied, so hideous was the call he uttered on high. Then the Nemain stirred the armies to confusion".

Mais magie druidique et cris guerriers font partie des manifestations rituelles du combat. Par ailleurs, on peut aisément opposer le cri guerrier de la Bodb à la musique du sid, qui régénère les blessés et abolit les effets du temps. C'est ainsi que Finn Mac Cumbal se trouve entraîné dans une résidence du Sid pour y subir une vengeance. La réception qui lui est offerte est une parodie de l'accueil d'habitude réservé aux visiteurs de marque <sup>69</sup>

L'intention agressive du cri est nettement montrée, dévoilant par là-même l'intention meurtrière des hôtes de la maison, d'autant plus clairement que les auteurs de ce vacarme rappellent tous les débris d'un champ de bataille.

- les neuf cadavres décapités --> les guerriers morts au combat

l'homme sans tête.

- la vieille femme à trois têtes : de par son cri, sa laideur, elle rappelle certaines descriptions qui font de la Bodb une vieille femme repoussante :

" Au-dessus de sa tête, criant,  
une vieille femme mince, rapide et agile,  
sur les pointes de leur armes et de leurs boucliers,  
c'est la Morrigan aux cheveux gris".<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> *Finn & the Phantoms*, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.238:

" They sat down then on the hard boards of a bed, and the grey man kindled a fire, and he threw logs of elderwood on it, till they were near being smothered with the smoke. They saw a hag in the house then having three heads on her lean neck, and there was on the other side a man without a head, having one eye, and it in his breast. "Rise up, you that are in the house, and make music for the king of the Fianna," said the grey man then.

With that nine bodies rose up out of the corner nearest the Fianna, and nine heads rose up on the other side of the bed, and they raised nine harsh screeches together, that no one would like to be listening to. And there the hag answered to them, and the headless man answered; and it all of that music was harsh, there was none of it that you would not wish to hear sooner than the music of the one eyed man. And the music that was sung went near to breaking the bones of their heads".

<sup>70</sup> Cité dans *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, opus cit., p.29

De plus, les trois têtes sur un seul cou, outre leurs fonctions effrayantes, peuvent peut-être rappeler les têtes coupées (ou : glands de Macha) que Cùchulainn fiche sur des branches d'arbre :

- " He cut out a tree fork with a single stroke of his sword and stuck it in the middle of a stream (...) The warriors Err and Innell, and their two charioteers Foich and Fochlam, came upon him. He cut off their four heads and tossed them onto the four points of the tree-fork".<sup>71</sup>

Ces diverses manifestations magiques montrent comment la femme surnaturelle peut détourner les éléments, ou des fonctions naturelles (comme le cri) pour les intégrer à son /pouvoir-faire/ destructeur.

Mais, outre la déesse Morrigan, d'autres femmes du sid emploient la magie dans un but guerrier. Elles utilisent, le plus souvent, des objets détournés de leur fonction première. C'est ainsi que le récit ossianique The Cave of Ceisoran décrit un combat entre les Fianna et trois vieilles femmes maléfiques.

- " Conaran, son of Imidd, of the Tuatha Dé Danaan, had the sway in Ceisoran at that time, and where he heard the shouting and the cry of the hounds all around, he bade his three daughters that had a great share of enchantments, to do vengeance on Finn for his hunting.

The three women went then to the opening of a cave that was in the hills, and there they sat down together, and they put three strong enchanted hanks of your on crooked holly-sticks, and began to reel them off outside the cave.

They were not long there till Finn and Conan came towards them, and saw the three ugly old hags at their work, their coarse hair tossed, their eyes red and bleary, their teeth sharp and crooked, their arms very long, their nails like the tip of a cow's horns, and the three spindles in their hands. Finn and Conan passed through the hanks of yarn to get a better look at the hags. And no sooner had they done that, than a deadly trembling came on them and a

---

<sup>71</sup>*The Tain*, trad. Th.Kinsella, opus cit. p.73.

weakness, and the hold hags took hold of them and put them in tight bonds."<sup>72</sup>

Ce texte remplace la configuration de l'"armement" par celle du "filage" en lui attribuant toutefois une fonction identique. En effet, il représente le "pouvoir-capturer" les guerriers et, par contraste, s'oppose justement à l'"armement" qui lui, constitue le /pouvoir-combattre/ des guerriers.

La magie telle qu'elle est décrite n'a que des connotations négatives. En effet, la pratique magique déroge, dans un combat, aux règles établies : les armes ne sont pas égales et la magicienne a recours à la ruse pour capturer Finn, car elle n'y parviendrait pas autrement, et; de plus, la fonction originelle des objets formant son /pouvoir-faire/ est détournée (ex: les instruments de "filage").

La fonction "guerrière" des trois femmes -du moins leur intention belliqueuse- est cependant visible dans une série d'adjectifs évoquant le sème /aigu/ : "sharp", "like the tips of cows' horns", "spindles" la couleur rouge ("red") et le /désordre/ : "coarse", "tossed", "bleary", "crooked".

Le filage dessine la figure du "lien" qui correspond bien au lien avec lequel on ligote (évoquant donc la capture de prisonniers). Précisément, cette méthode semble faire injure à Finn et ses hommes qui, lors d'un combat singulier, affronte l'ennemi jusqu'à la mort et ne font pas de prisonniers : ils n'ont pas non plus le statut d'esclaves.

Enfin, la transformation des héros en hommes faibles, en vieillards sans forces, sous l'effet de la corde magique, évoque en filigrane la figure des trois fileuses (les Erynies grecques, les Parques

---

<sup>72</sup> in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.203

romaines, les Nornes scandinaves), allégories du destin, de la vie qui passe (qui est symbolisé par le fil).

Le détournement d'un objet (le filage) de sa fonction première (qui est productrice, artisanale) s'est perpétué dans le folklore sous une forme modifiée : s'y ajoute une valeur morale absente des récits antérieurs. Nous citerons deux récits, l'un intitulé Black Stairs on Fire, l'autre The Feet Water.

- "On the top of the hill of Cnoc-na-cro.... in Bantry...there lived a poor widow, with a grand child, about fifteen years old. It was All-Hallows' Eve, and the two were about going to bed when they heard four taps at the door, and a screaming voice crying out "Where are you, feet-water ?" and the feet-water answered "Here in the tub". "Where are you , band of the spinning-wheel ? " and it answered : "Here, fast round the rim, as if it was spinning." "Besom, where are you ?" "Here, with my handle in the ash-pit." "Turf-coal, where are you ?" "Here, blazing over the ashes." Then the voice screamed louder : "Feet-water, wheel-band, besom and turf-coal, let us in": and they all made to the door.

Open it flew, and in rushed frightful old hags, wicked, shameless young ones, and the old boy himself, with red house and a green tail. They began to tear and tatter round the house, and to curse and swear, and roar and bawl, and say such things as almost made the poor women sink through the earth stone."<sup>73</sup>

- "There was a widow woman living a long time ago in the east of Country Limerick in a lovely sort of a place, and one night when she and her daughter were going to bed, didn't they forget to throw out the feet-water. They weren't long in bed when the knock came to the door, and the voice outside said : "Key, let us in!". Well, the widom woman said nothing, and the daughter held her tongue as well.

"Key, let us in !" "came the call again and, faith ! this time the key spoke up : "I can't let you in, and I here tied to the post of the old woman's bed."

---

<sup>73</sup> Black Stairs On Fire, in *Legends of Irish Witches & Fairies*, opus cit.,p.24



" Feet-water, let us in !" said the voice and, with that, the tub of feet-water split and the water flowed around the kitchen and the door opened and in came three men with bags of wool and three women with spinning-wheels, and they sat down around the fire, and the men were taking tons of wool out of the bags, and the little women were spinning it into threads, and the men putting the thread back into the bags".<sup>74</sup>

Ces deux récits mettent en scène un PN / transgression/, puisque les femmes du sid -représentées sous des traits sataniques- investissent un endroit clos, protégé (la maison) qui leur est interdit. Elles sont les destinatrices du PN /ouvrir/ la porte car elles intiment l'ordre d'ouvrir à des objets dont ce n'est pas la fonction première (eau, bande du rouet, balayette, braises de tourbe...). De plus, ces objets acquièrent magiquement -on ne dit jamais comment- la parole ("faith ! this time the key spoke up..").

Il existe des points communs entre ces deux récits et celui de The Cave Of Ceiscoran.

Tout d'abord, on retrouve présent dans les trois textes la configuration du "filage" : dans Black Stairs on Fire c'est la bande du rouet qui ouvre la porte (sujet opérateur du PN /ouvrir/, tandis que les deux autres montrent un PN /filer/ en action : les trois sorcières de Ceiscoran filent un lien magique, le groupe de visiteurs nocturnes de The Feet-Water s'installent dans la salle de la maison et filent autour du feu. Cependant, dans ce dernier exemple, le filage ne joue aucun rôle précis dans le déroulement du récit (tandis qu'il représente le /pouvoir-pouvoir-capturer/ des trois filles de Conaran).

Ensuite, les deux contes populaires expliquent l'intrusion d'une manière identique : les êtres du sid s'introduisent dans la maison

---

<sup>74</sup> in : *Irish Folktales*, pp.174-175

par magie parce que certains rites de rangement n'ont pas été accomplis comme ils auraient dû l'être : d'ailleurs, lorsque les occupants de la maison réparent leur oubli, il devient impossible de renouveler l'intrusion :

- " She (the girl) clapped the handle of the besom where the door-bolt ought to be, turned the button in the window, spilled the feet-water into the channel under the door, loosed the band of the spinning-wheel and raked up the blazing coal under the ashes.(...) The same voice was heard. "Feet-water, let me in" "I can't " says beet-water; "I am here under your feet ", "Wheel-band, let me in " "I can't" - I am lying loose on the wheel seat". "Besom, let me in." "I can't - I am put here to bolt the door". "Turf-coal, let me in" "I can't - my head is under the greeshach".<sup>75</sup>

- " and (the girl) made short work of throwing out the broken tub and putting the bolt and the bar on the door. And herself and her mother went back to bed for themselves.

It was not long until they heard the footsteps in the yard once more, and the voice outside calling out : "key, let us in!". And the key answered back : "I can't let you in.Amn't I after telling you that I'm tied to the post of the old woman is bed ?". "Feet-Water, let us in !" says the voice.

" How can I ?" says the feet-water, "and I here on the ground under your feet."

They had every shout and every yell out of them with the tint of the rage, and they not able to get into the house.<sup>76</sup>

La seule riposte des occupants de la maison est d'inverser chaque terme prononcé par les objets pour leur ôter tout pouvoir magique. Selon la morale chrétienne distillée dans les deux récits, tout objet qui n'occupe pas la place qui lui revient peut devenir l'instrument d'êtres surnaturels pour le moins mal intentionnés.

La femme du sid (elle vient de collines, Black Stairs dans le Kerry, Slieve namBan dans le Tipperary) est alors représentée comme une

---

<sup>75</sup> Black Stairs on Fire, p.25

<sup>76</sup> The Feet-Water, p.175

magicienne hostile à la communauté humaine, usant de ruse pour l'attaquer, mais sujette à la même ruse de la part de la jeune fille (qui crie pour l'éloigner, que la colline, sa résidence est en feu). Le /pouvoir-faire/magique de la femme surnaturelle devient alors un /pouvoir-nuire/ lié aux forces du chaos et du mal : le monde est, dans le folklore, plus manichéen et découpé : le surnaturel ne se manifeste qu'associé au Mal, là où l'homme ne peut afficher sa maîtrise, mais la situation semble relativement réparable.

Cependant, faire la guerre n'est pas l'attribut principal de la femme surnaturelle. La Morrigan est une déesse souveraine, épouse du Dagda, le dieu-druide. Elle participe, dans une moindre mesure, au sacerdoce ; selon Fr.Le Roux et Ch.J.Guyonvarc'h, "pas plus que le dieu-champion, elle ne combat elle-même. Elle incite, elle excite les adversaires au combat".<sup>77</sup>

### 3-c-3/ La "magicienne", destinatrice d'un PN /affronter/.

Les deux auteurs illustrent leur remarque à l'aide de récits irlandais médiévaux traduits par leurs soins, extraits, pour l'un de la *Tàin Bò Cuailnge* :

- " C'est cette nuit-là que vint la Morrigan, fille d'Ernmas, et elle était en train de séparer et d'exciter chacun des deux camps. Elle prononça les paroles suivantes :

Des corbeaux hachent des cous d'hommes  
le sang jaillit  
Bataille sauvage.  
l'Esprit est troublé,  
dépouilles de colère,  
flancs transpercés,  
faits héroïques

---

<sup>77</sup>*La Souveraineté Guerrière de l'Irlande* p.13

à Luibrech  
 Assaut des Fianna,  
 aspect viril  
 Les hommes de Cruachan,  
 c'est d'eux que s'approche  
 la destruction.  
 La bataille sera livrée  
 sous les pieds des autres.

Salut aux Ulates  
 Malheur aux Erna  
 Malheur aux Ulates.

Voici qu'elle dit à l'oreille des Erna :  
 Malheur aux Ulates  
 Ils ne feront rien de glorieux  
 ceux qui sont devant eux."<sup>78</sup>

La Morrigan, femme du sid par excellence, est aussi destinatrice  
 d'un PN /affronter/ que l'on peut représenter comme suit :

D -> F (S2)--> / (S1 V O ) --> (S1 Λ O) /

/Pouvoir-faire/ !où S2 = S1 = le (s) guerrier (s)  
 /Vouloir-faire/ !O = la victoire.  
 /savoir-faire/

C'est au niveau de la relation entre Destinateur et Sujet Opérateur  
 que l'on remarque l'étendue des possibilités d'"action" offertes au  
 héros S2.

En effet, le passage précédemment cité montre qu'il existe une  
 relation non-conflictuelle entre la femme du sid (la Morrigan, déesse  
 guerrière) et les combattants : ces derniers sont sensibles au  
 harcèlement de la déesse et agissent selon ses suggestions. Elle  
 incite les hommes au combat et promet à chaque camp la victoire.

---

<sup>78</sup> ibid. p.13

Le même schéma se reproduit dans le récit *La Mort de Cuchulainn*. Le héros reçoit les pressentiments de sa mort. Les Ulates, sachant que la bataille contre les enfants de Calatin lui sera fatale, tâchent de détourner Cuchulainn de la guerre. Il est confiné dans un palais avec les femmes. Cependant, les filles de Calatin décident de l'attirer sur le champs de bataille<sup>79</sup>

Les filles de Calatin provoquent une guerre factice d'origine magique qui force le héros à sortir de sa retraite forcée, les armes à la main. Sa sortie est accompagnée de tous les mauvais présages possibles puisque son cheval, doué d'une intelligence humaine, refuse de le suivre<sup>80</sup>

Dans le texte, "tourner vers la gauche" est un mouvement de mauvais augure. Cependant, rien ne peut changer la décision de Cuchulainn.

- " Il vaudrait mieux que tu ne les quittes pas (les femmes d'Ulster)" dit Loeg, "car tu n'a jamais déshonoré jusqu'à aujourd'hui la vigueur de la famille de ta mère". "Hélas", dit Cuchulainn, "laisse cela, ô Loeg, car c'est au cocher de soigner les bêtes, au guerrier de protéger, au champion de conseiller, à l'homme d'être viril, à la femme d'être triste. Va devant moi au combat. La compassion ne

---

<sup>79</sup> trad.de Ch.J.Guyonvarc'h, citée dans *La Souveraineté Guerrière de l'Irlande*, p.22 :

- "C'est ainsi que se levèrent les trois filles au corps estropié, borgnes et muettes de Calatin, à savoir les trois Bedb mendiantes et errantes, et les trois sorcières noires, haïssables, à la couleur sinistre, diaboliques, et elles passèrent devant eux solennellement et très légèrement sur les éclairs d'un vent rapide, avec un cri puissant. Elles vinrent à Emain sans aucun doute et ces trois fantômes horribles et hideux s'assirent sur la pelouse d'Emain, effrayants. Ils arrivèrent sur l'herbe de la pelouse verte, pour s'établir aux environs, et ils prirent la forme d'une grande bataille entre des armées et de magnifiques arbres mourants, de feuillages de beaux chênes, et Cùchulainn entendit le bruit du combat et du...pilier de destruction et la ruine de la forteresse"

<sup>80</sup> trad. de Ch.J. Guyonvarc'h, citée dans *Les Druides* opus cit., p.301:

- "Puis il s'entoura de son manteau et il prit son bouclier à la bordure damasquinée. Il dit à Loeg, fils de Rianganabair : "Prépare-nous le char, ô mon père Loeg". "Je jure le dieu que jure ma tribu" dit Loeg, "quand bien même toute la province de Conchobar serait autour du Gris de Macha, ils ne l'amèneraient pas vers le char. Je ne t'ai pas dit cela jusqu'à aujourd'hui : ce qui était pour moi un plaisir, ce n'est pas ce qui m'est arrivé. Si tu le désires, va toi-même parler au Gris". Cùchulainn alla vers lui et le cheval se tourna trois fois du côté gauche vers lui. La Morrighu avait brisé le char la nuit précédente : elle ne désirait pas que Cuchulainn allât au combat, car elle savait qu'il ne reviendrait pas à Emain Macha. Cuchulainn dit au Gris de Macha : "Tu n'avait pas l'habitude, ô Gris, de tourner à gauche devant moi".

sert à rien et ne t'est d'aucun secours. "Le char commença à faire un tour vers la droite. Là-dessus les femmes se mettent à se lamenter en criant et en battant des mains. Elles savaient qu'il ne reviendrait pas à Emain Macha".<sup>81</sup>

Il existe clairement un tiraillement dans la /compétence/ de Cuchulainn à "combattre". Les filles de Calatin ne lui enjoignent pas de se rendre au combat, mais font en sorte qu'il en prenne la décision. Cuchulainn "doit ne-pas-combattre" par ordre royal de Conchobar, mais il "ne peut-pas-ne pas combattre" car cela reviendrait à nier son code d'honneur ("tu n'as jamais déshonoré jusqu'à aujourd'hui.."): un héros ne peut que se comporter en héros ("c'est au... guerrier de protéger"), même s'il connaît par avance l'issue du combat.

L'influence de la femme magicienne est donc à la fois directe et indirecte : son intervention provoque le combat (car c'est une incitation) ou provoque le héros à combattre en faisant en sorte qu'il ne puisse se dérober ; elle joue donc sur un élément autre qui est le /devoir-faire/, appartenant au code proprement héroïque.

Mais la femme du sid ne se contente pas de "faire-vouloir-combattre" les guerriers. En effet, tout ce qui fait partie, de près ou de loin, à l'univers de la guerre lui est lié. Il en est de même du "savoir" sur l'issue de la guerre, car la Morrigan est également une prophétesse. Ainsi, après la victoire définitive des Tuatha Dé Danaan sur les Fomoiré (seconde bataille de Mag Tured), elle annonce la victoire, et prédit l'avenir <sup>82</sup>

---

<sup>81</sup>Ibidem, p.302

<sup>82</sup>*La Seconde Bataille de Mag Tured*. trad.par Ch.J.Guyonvarc'h et cité dans *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, opus cit., p.27:

"Puis, après que la bataille eut été gagnée et qu'on eut nettoyé les cadavres restés du massacre, la Morrigan, fille d'Ernmas, se mit à annoncer la bataille et la grande victoire qui avait été remportée, aux collines royales d'Irlande, aux armées des side, aux principales eaux et à leurs embouchures. C'est pour cette raison que la Bodb décrit des hauts faits. "As-tu quelque nouvelle ?" lui disait-on, et elle répondait :

" Paix jusqu'au ciel

Le passage cité met en valeur deux sortes de savoir détenus par la Morrigan : le savoir sur la bataille dont elle se fait l'écho à posteriori (" la Bodb décrit des hauts-faits"), et la prophétie à proprement parler, puisqu'elle annonce le cataclysme (confusion des fonctions sociales, dérèglement général préluant au retour vers le chaos) de la fin du monde. Son savoir est donc universel puisqu'il s'étend du passé au futur le plus éloigné.

Surtout, la fonction de la Morrigan est de "faire-savoir" aux guerriers.

C'est ainsi que la femme du sid a parfois pour fonction de prédire l'issue d'une guerre, ce qui s'accorde parfaitement avec la fonction guerrière de la femme. Dans le récit *Tàin Bò Cuailnge*, une prophétesse, Fedelm, vient annoncer à la reine Medb l'issue de l'expédition qu'elle va lancer contre l'Ulster, de toute évidence funeste <sup>83</sup>.

du ciel jusqu'à la terre,  
Terre sous le ciel  
force à chacun"

Elle prophétisa aussi la fin du monde, prédisant tout ce qu'il y aurait de mal, chaque maladie et chaque vengeance, et elle fit le chant ci-dessous :

Je verrai un monde qui ne me plaira pas  
été sans fleur,  
vaches sans lait,  
femmes sans pudeur,  
hommes sans courage,  
captures sans roi;  
arbres sans fruits  
mer sans frai,  
mauvais avis des vieillards;  
mauvais jugement des juges,  
chaque homme sera un traître,  
chaque garçon un voleur,  
le fils ira dans le lit du père,  
le père ira dans le lit du fils,  
chacun sera le beau-père de son frère  
Un mauvais temps :  
le fils trahira son père,  
la fille trahira sa mère."

<sup>83</sup> -Trad.Ch.J.Guyonvarc'h,cité dans Les Druides, opus cit., pp.178-179:

" - Quel est ton nom ?" dit Medb à la jeune fille.

" - Fedelm, prophétesse du Connaught, est mon nom," dit la jeune fille.

"- D'où viens-tu ?" dit Medb

"- D'Ecosse, après y avoir appris la science des filid", dit la jeune fille.

"- As-tu la science par illumination ?" dit Medb.

Le récit ne précise pas, dans ce passage, l'origine exacte de Fedelm. Dans la version du Livre de Leinster (éd. C.O'Rahilly, 1970), Fedelm se présente de façon plus claire (lignes 202-203)

- " Fedelm banfàid a Sìd Chrùchna atamchomnaic-se"(=" Je suis Fedelm la prophétesse, du Did de Cruachan").

Fedelm est un être surnaturel, et nombreux sont les traits qui la rapprochent de la Morrigan, ne serait-ce que par le type de prédiction à laquelle elle se livre. Ainsi la Bodb (ou Morrigan) jette-t-elle la confusion dans les armées de Medb par ces paroles :

- " Miracle du matin, miracle du temps, les armées seront mêlées, les rois seront retournés, les nuques se briseront, le soleil rougira, trois armées seront défaites à la suite de l'armée des Ulates autour de Conchobar ; ils chercheront leurs femmes, ils chasseront leurs troupeaux dans le matin du combat, des héros seront frappés, des chiens seront abattus, des chevaux seront bousculés (?) dans les assemblées des grandes tribus."<sup>84</sup>

"- Je l'ai, en vérité", dit la jeune fille.

"- Regarde alors pour moi comment sera mon expédition".

La jeune fille regarda alors. Medb dit "ô Fedelm, la prophétesse, comment vois-tu l'armée ? Fedelm répondit et dit : "Je vois très rouge, je vois rouge."

"- Cela n'est pas vrai, en vérité" dit Medb car Conchobar est dans sa faiblesse à Emain et les Ulates sont autour de lui, avec les meilleurs de ses guerriers. Mes messagers sont allés là-bas et ils m'en ont apporté la nouvelle."

"- Fedelm la prophétesse, comment vois-tu notre armée ? dit Medb

"- Je vois rouge, je vois très rouge", dit la jeune fille.

"- Ce n'est pas vrai, en vérité", dit Medb, car Celtchar, fils d'Uthechar, entouré d'un tiers des Ulates, est à Dun Lethglaisse, et Fergus, fils de Roeg, fils d'Eochaid, est avec nous ici en exil, avec trente centaines de guerriers autour de lui".

"- Fedelm la prophétesse, comment vois-tu notre armée ? dit Medb

"- Je vois très rouge, je vois rouge", dit la jeune fille.

"- Ce n'est rien que cela", dit Medb "car il ya habituellement des disputes et des colères et des blessures rouges dans chaque grande assemblée réunie dans une forteresse. Regarde donc à nouveau pour nous et dis-nous la vérité.

"- Fedelm la prophétesse, comment vois-tu notre armée ?

"- Je vois très rouge, je vois rouge", dit Fedelm."

Plus tard, Fedelm récite un long poème mentionnant Cuchulainn, cause de leur future défaite :

"Il abattra vos lances saines  
et il vous apportera vos dernières défaites.  
Vous lui laisserez toutes vos têtes,  
Fedelm la prophétesse ne vous le cache pas."

84- Leroux & Guyonvarc'h, *La Souveraineté Guerrière de l'Irlande*, in *Ogam-Celticum* 25, opus cit.p.41.



Il faut ici remarquer en quoi la Morrigan se distingue de la Banshee du folklore (et il ne s'agit pas uniquement d'une différence de statut) : la Banshee, aristocratique, ne "poursuit" que certaines familles, et elle annonce la mort de chacun de ses membres. La Morrigan, outre qu'elle est déesse, annonce des morts, des désastres d'origine guerrière, et elle parle collectivement, sauf dans le cas de Cùchulainn à qui elle fait entrevoir son destin. En aucun cas elle n'est au service d'une personne, famille ou armée, et le passage extrait du Livre de Leinster sur Fedelm :

- "Forrécacha Medb furri. "Ocus cid dognì-sin and sain innoosa, a ingen ? for Medb. "Ic tairdeilb do lessa-su 7 do litha. Ic teclaim 7 ic tinol cethri n-ollchòiced n tlerend lat-su i crìch n Ulad ar cend Tàna Bò Cualnge". "Cid' ma ndénai-siu dam-sa sain ? ar Madb, "Fail a mòrabba dam Banchumal dit muntir atamchomnaic" "Còich dom muntir-sea tussa ? ar Medb. "Nì hansa ém. Feidelm banfàid a Sid Chrùchna atamchomnaic-se".<sup>85</sup>

(Medb la vit s'approcher. Elle lui demande " Et que fais-tu là, ô jeune fille ? " "Je sers tes intérêts et ta prospérité, rassemblant et regroupant les quatre grandes provinces d'Irlande avec toi pour aller en Ulster pour la Razzia des Vaches de Cooley. "Pourquoi fais-tu une telle chose pour moi ? dit Medb. "J'ai de bonnes raisons - Je suis liée à tes gens / je suis servante de ton peuple.

"A quelle famille appartiens-tu ?" "Ce n'est pas difficile. Je suis Fedelm la prophétesse du Sid de Cruachu"),

malgré les apparences, ne dit pas autre chose.

Fedelm, synonyme ici de la Bodb, n'est pas au sens littéral "liée" à Medb par obligation. Seulement, en tant que déesse guerrière il lui revient de prononcer un arrêt, ou une prophétie sur une expédition militaire dont les morts lui sont attribués (on appelle les têtes

---

<sup>85</sup> Ed. C.O'Rahilly (1978),lignes 197-234,cité par Lysaght,P : *The Banshee* (Dublin, Glendale Press) 1986 p.399.

coupées des guerriers au combat "les glands de Macha", Macha étant un autre nom de la Bodb).

Fedelm/Morrigan transmet le savoir, "tourné vers le futur" sur l'issue de la campagne militaire. En cela, elle avertit mais ne prend pas position en faveur de l'un des deux camps, du moins pas à ce stade du récit ("Fedelm la prophétesse ne vous le cache pas", c'est-à-dire que ses paroles sont la pure vérité).

L'impartialité de la déesse n'est pas toujours au rendez-vous. Elle peut à la fois aider un guerrier, ou une armée- ou bien lui nuire en lui révélant des évènements futurs.

C'est ainsi que la Morrigan, au cours d'un affrontement avec Cuchulainn, dévoile son identité et parle en ces termes :

- " De ce que tu viens de me faire", dit (la Morrigan), "il ne viendra que du mal". Tu ne peux rien me faire", dit Cuchulainn.

"Je le peux en vérité" dit la femme. "Je te garde de la mort et je t'en garderai", dit-elle. "J'emmenais cette vache du Sid de Cruachan afin que le Brun de Cualnge, c'est-à-dire le taureau de Daire Mac Fiachna la couvrît chez moi à Cualnge. Tu resteras en vie aussi longtemps que le veau qui est dans le ventre de cette vache sera un veau d'un an, et c'est cela qui sera cause de la Razzia des Vaches de Cualnge."<sup>86</sup>

La déesse, que le héros n'avait jusque là pas reconnue, se présente comme l'auxiliaire, la "protectrice" du jeune guerrier. inversement leur relation prend une tournure plus inamicale, alors même que Cùchulainn dédaigne les avances de la déesse, lors de la *Tàin Bò Cualnge* :

- " Le Chien vit venir à lui une jeune femme, avec un vêtement de toutes les couleurs et une très grande beauté.

---

<sup>86</sup> - *Tàin Bo Regamna (Razzia des Vaches de Regamain)*, trad.Ch.J.Guyonvarc'h, cité dans *la Souveraineté Guerrière de*  
cit.p.18

"Qui es-tu ? " dit Cuchulainn.

" La fille de Buan le roi" dit-elle, je suis venue vers toi, je t'ai aimé à cause de ta réputation et je t'ai apporté mes trésors et mes troupeaux".

" En vérité, le moment où tu est venue vers moi n'est pas favorable. Nous sommes en mauvaise condition avec la famine et je ne resterai pas à un rendez-vous de femme tant que je serai à ce combat".

"Je serai une aide pour toi dans cette affaire". "Ce n'est pas une musique de femme que j'ai chantée".

A partir de cette réponse, la déesse retourne son attitude et menace le guerrier de s'opposer à lui pendant le combat :

- "Je te ferai difficulté", dit-elle. "Si je vais contre toi dans le combat contre les hommes d'Irlande. J'irai sous la forme d'une anguille autour de tes jambes dans le gué jusqu'à ce que tu tombes". (...) Je lancerai le bétail dans le gué vers toi sous la forme d'une louve grise (...) Je viendrai à toi sous la forme d'une génisse rouge sans corne devant le bétail. Ils bondiront contre toi....dans les gués et dans les eaux et tu me verras devant toi".<sup>87</sup>

La déesse est à la fois /adjuvant/ et /opposant/ au guerrier dans le même PN /combattre/. Cette disparité de rôles s'explique par l'attitude de Cùchulainn, évidemment, mais aussi de par les liens que la Morrigan, déesse guerrière, entretient avec la Souveraineté et la conception celtique de cette notion. Elle est représentée, dans le mythe, par "l'allégorie ou la personnification de l'Irlande sous les traits d'une jeune femme à la parfaite beauté physique, qui est aussi l'image et la représentation de la Souveraineté, celle que le roi prend mais qui le choisit et qui, comme la reine Medb ("ivresse /du pouvoir/") n'est jamais sans un homme dans l'ombre d'un autre".<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup> - *Tain Bo Cualnge*, version du Lebor na h Vidre, trad.de Ch.J.Guyonvarc'h, cité dans la Souveraineté Guerrière de l'Irlande, opus cit, p.20-21.

<sup>88</sup>- *La Civilisation Celtique*, Le Roux & Guyonvarc'h, Ouest-France, Rennes 1990,

Les mêmes auteurs précisent ainsi les relations difficiles entre la déesse et Cùchulainn :

- "Il nous paraît difficile de voir dans la Bodb ou dans la Morrigan autre chose que ce que nous avons expliqué, à savoir un "avatar" de la divinité souveraine. Lug l'épouse, mais Cùchulainn, et c'est plus conforme à son tempérament, la soumet par la violence et la contrainte. Et, en amoureuse dépitée, elle assiste à la mort du héros du côté de l'ennemi.(...) La Tàin Bò Regamna, qui ne nous dit pas que la Morrigan est amoureuse de Cùchulainn, présente cependant l'avantage de nous apporter un détail fondamental : c'est elle qui protège le héros, et, en tant que satiriste ou prophétesse, détermine sa gloire guerrière et le moment de sa mort. Elle est bien là dans son rôle et cela explique toutes leurs relations : que la divinité guerrière par excellence soit amoureuse du premier guerrier d'Irlande, cela va pour ainsi dire de soi. (...) Mais... que Cuchulainn la dédaigne, qu'il dédaigne ses trésors et ses troupeaux et elle explose de colère divine."<sup>89</sup>

Les rôles narratifs de la femme du sid sont, on le voit, fort divers. Elle intervient à différents niveaux du récit comme "puissance agissante" ou sujet opérateur de divers PN, comme le /don/, l'/échange/, le /vol/, l'/agression/. A elle s'oppose, dans certains cas, le guerrier qui semble former avec elle un couple obligé; dans la carrière d'un héros, la femme du sid a pour fonction de l'aider ou de s'opposer à lui, ou de le diriger. C'est le cas de la Morrigan dans sa relation avec les armées et avec Cùchulainn.

Plus tard, l'essence même des interventions de la femme surnaturelle est perdue, faussée : elle représente alors le désordre et sa présence sert d'explication à des phénomènes (ex: Black Stairs on Fire) douloureux comme la mort prématurée ou la maladie (cas du "changeling").

---

<sup>89</sup> - *La Souveraineté Guerrière de l'Irlande*, opus cit. p.23.

De force agissante, elle passe également au statut de force président à des actes étranges dans le folklore (Feet-Water), et elle s'assimile à la fois à l'instigatrice de combats (Morrigan), à la détentrice d'un savoir (Fedelm) et au juge qui reconnaît les mérites du héros. Ainsi, la femme du Sid agit-elle doublement sur les récits qui la mettent en scène, tant sur la dimension pragmatique (compétence, performance) que cognitive (manipulation, reconnaissance).

#### C - ANALYSE PARADIGMATIQUE DE LA FIGURE DE LA FEMME SURNATURELLE.

A Solitary  
 A lone one  
 Small Woman  
 Dressed in white  
 To kill ?  
 Ugly beautiful  
 Youth fully old  
 Small and tall  
 in a dark bright dress....

Seoirse Bodley, *The Banshee*.

La femme surnaturelle, telle qu'elle est décrite dans les récits (soit médiévaux, soit folkloriques) présente des aspects souvent contradictoires : elle est belle ou laide, jeune ou vieille, petite ou grande. Aucun indice ne nous permet d'affirmer que la "race" du sid soit ainsi divisée.

Parfois, mais c'est plus rare, il arrive que la femme change d'apparence par une métamorphose. C'est le cas de la Morrigan, déesse guerrière, qui, éconduite par Cùchulainn pendant la bataille

de la *Razzia des Vaches de Cooley*, se métamorphose successivement en animaux (anguille, louve, vache) pour nuire au héros. Blessée elle se transforme en vieille femme offrant du lait à un Cuchulainn épuisé. Sans la reconnaître, il la guérit des blessures qu'il lui a infligées <sup>90</sup>

Si la Morrigan utilise une apparence qui ne lui est pas habituelle, afin de "pouvoir-faire-vouloir" Cuchulainn, il est un cas où le /paraître-vieux /(et /laid /) sert à éprouver la parole d'un guerrier, notamment dans un récit ossianique (plus tardif que le précédent) intitulé : The Daugther of King Under-Wave . Une horrible vieille se présente chez les Fianna, demande l'hospitalité ainsi qu'à pouvoir dormir sous la couverture de l'un d'eux. Elle est repoussée par Finn et Oisín mais pas par Diarmuid <sup>91</sup>

Dans la plupart des récits -et nous mettrons à part tous les cas de métamorphoses animales - la femme surnaturelle ne change pas d'aspect.

---

<sup>90</sup> - *The Tain*, ed.& transl.Th.Kinsella, dolmen Press,Dublin 1969,p.137:

- "A great weariness fellow Cuchulainn. The Morrigan appeared to him in the shape of a squint-eyed old woman milking a cow with three teats. He asked her for a drink and she gave him milk from the first teat. "Good health to the giver!" Cuchulainn said "The blessing of God and man on you".

And her head was healed and made whole. She gave him milk from the second teat and her eye was made whole. She gave him milk from the third teat and her legs were made whole.

"You said you would never heal me" the Morrigan said.

"If I had known it was you I wouldn't have done it", Cuchulainn said".

<sup>91</sup> - in *Gods & Fighting Men*, opus cit.p.253:

-"- Let me in" she said, "under the border of your covering".

Diarmuid looked at her and he said "Your are strange looking and weld and ugly; and your hair is down to your heels. But come in for all that" he said.

"O Diarmuid" she said then, "I have been travelling over sea and ocean through the length of seven years, and in all that time I never got shelter any night till this night. And let me to the warmth of the fire now", she said. So Diarmuid brought her over to the fire, and all the Fianna that were sitting then went away from it seeing her so ugly and so dreadful to look at. And she was not long at the fire when she said : "Let me go under the warmth of the covering with you now ". "It is asking too much you are", said Diarmuid, "first it was to come under the vorder you asked, then to come to the fire, and now it is under the bed-covering with me you want to be. But for all that you may come", he said.

So, she came in under the covering, and he turned a fold of it betwen them. But it was not long till he looked at her, and what he saw was a beautiful young woman beside him, and she asleep."

Il semble, d'autre part, que le /paraître/ de la femme du sid ne soit pas lié à la fonction thématique de cette dernière dans le récit. Ainsi, l'on relève deux cas (parmi d'autres) de prophéties. L'une est tirée du récit *Tògail Bruidne Da Derga* (La Destruction de l'Auberge de Da Derga), l'autre du *Tàin Bò Cuailnge* :

A/

- " As they wen in the hostel, a woman appeared at the entrance, after sunset, and sought to be let in. As long as a weaver's beam, and as black, her two shins. She wore a very fleecy, striped mantle. Her beard reached her knees, and her mouth was on one side of her head. She put one shoulder against the doorpost and cast a baleful eye upon the king the youths about him, and Conare said to her from inside the house "Well then, woman, what do you see forces, il you are a seer ?" Indeed, I see that neither hide nor hair of you will escape this house, save what the birds carry off in their claws".<sup>92</sup>

B/

" But they saw a young grown girl in front of them. She had yellow hair. She wore a speckled cloak fastened around her with a gold pin, a red embroidered hooked tunic and sandals with gold clasps. Her brow was broad, her jaw narrow, her two eyebrows pitch black, with delicate dark lashes casting shadows half way down her cheeks. You would think her lips were inset with Parthian scarlet. Her teeth were like an array of jewels between the lips. She had hair in three tresses : two wound upward on her head and the third hanging down her back, brushing her calves. She held a light-gold weaving-rod in her hand, with gold inlay. Her eyes had triple irises. Two black horses drew her chariot, and she was armed./.../

" Have you the imbas forosnai, the light of Foresight ? " Medb said.

" Yes I have", the girl said.

" Then look for me and see what will become of my army".

So the girl looked.

Medb said " Fedelm, prophetess; how seest thou the host ?"

Fedelm said in reply :

" I see it crimson, I see it red".<sup>93</sup>

---

<sup>92</sup> - in : *Early Irish Myths & Sagas*

<sup>93</sup> - in : *The Tain*, éd. & transl.Th.Kinsella, opus cit., p.61

Dans les deux cas, la femme surnaturelle (dans le second cas Fedelm peut s'identifier à la déesse Morrigan) tient un rôle thématique de "voyante" (elle /fait-savoir/) et pourtant les deux descriptions sont en tous points divergentes : dans le premier récit, Cailb est vieille et laide. Fedelm est jeune et belle. Pourtant, l'une comme l'autre prédisent des évènements sinistres.

Il semble, par ailleurs, que les Celtes n'aient jamais eu dans leur panthéon qu'une divinité féminine unique, dont la fonction ne varie que selon le dieu auquel elle est associée.

Dans la *Guerre des Gaules*, César donne un aperçu des divinités qu'adorent les Celtes et il en ramène cinq à des critères romains. Ces divinités sont, selon lui, Jupiter, Mars, Apollon, Mercure et Minerve<sup>94</sup>

Si l'on accepte, comme les auteurs, de ne voir en cette femme du sid (et déesse) qu'une seule et même figure revêtant de multiples aspects, il nous faut ensuite définir les critères autour desquels l'analyse des traits sémantiques pourra se faire.

---

<sup>94</sup> - *La Société Celtique*, Ouest-France Université, Rennes (1991), p.115- " Sous le nom de BRIGIT, la divinité féminine souveraine est fille du Dagda comme Minerve est fille de Jupiter. C'est sans nul doute pour cette raison qu'elle est la patronne des poètes, des forgerons et des médecins et que le Glossaire de Cormac la nomme mater déorum Hibernensium, la "mère des dieux de l'Irlande", ce qui en fait un personnage complexe, à la fois la fille et la mère de son père (en généalogie humaine) et, en termes fonctionnels, une divinité à la fois sacerdotale et artisanale puisque les filid "poètes" ressortent à la classe sacerdotale, que les médecins sont à cheval sur le sacerdoce et la technique artisanale, et que les forgerons sont des artisans dont l'activité, comme celle de tous les artisans, est un "art" qui leur rapporte parfois le titre de "docteur" (ollamh), voire de "druide" (druigoba) à titre laudatif... Comme dans le cas du dieu-médecin, le dieu-forgeron Goibniu n'est pas confiné techniquement à la troisième fonction : il fabrique aussi bien les armes du guerrier que les outils de l'artisan.

Sous le nom de BOANN (de \*bovinda, "vache blanche") la Boyne, elle, est l'épouse d'Ealcmarr qui est un autre nom d'Ogmé mais aussi la maîtresse du Dagda et la mère d'Aengus "Choix unique" ou Mac Oc "fils jeune".

Sous le nom d'ETAIN, elle est femme de Midir (peut-être un autre nom du Dagda) et elle est disputée entre lui et Eochaid (autre nom du Dagda évhmétrisé comme roi d'Irlande) dans les versions les moins christianisées du cycle d'Étain, le Tochmarc Étaine ou "Courtise d'Étain".

Sous le nom de FAND "hirondelle" elle est l'épouse de Manannan, dieu de l'Autre Monde et probablement un autre nom de Lug, dont l'épouse se nomme aussi Ethliu ou EITHNE (variantes du nom d'ETAIN). Elle a avec Cùchulainn une liaison qui tourne mal.

Sous le nom de MORRIGAN "Grande Reine" elle est enfin l'épouse du Dagda et il est normal à cet égard, que le dieu-druide ait pour épouse la déesse de la guerre. Sous les noms de ANA, DANA, elle est enfin la mère des dieux, ce qui est très clairement exprimé dans le nom générique des Tuatha Dé Danann ou "gens de la déesse (D) ANA"



Dans la partie de ce chapitre consacré à l'étude narrative de la femme surnaturelle, nous avons relevé la dichotomie entre la femme /jeune/ et la femme /vieille/. Toutes deux ne s'envisagent qu'au sein d'une relation avec l'homme. La vieille femme, dont tout trait /féminin/ a disparu, ne s'oppose pas à l'activité guerrière de l'homme (qu'elle affronte parfois), tandis que la femme /jeune/ (qui, en général est belle) évoque le moment où des relations "charnelles" peuvent s'envisager, et ce en temps de paix.

Cette union entre homme et femme, liée à la /paix/, prend un relief particulier dans le mariage royal. En effet, le candidat-roi, selon le mythe irlandais, n'accède au trône qu'après avoir épousé une belle jeune femme représentant la Souveraineté. Celle-ci, le plus souvent, lui remet une coupe remplie d'une boisson énivrante : "c'est bien ce qui se présente dans la fameuse histoire du BAILE AN SCAIL (ville du héros). Le roi d'Irlande, Conn, s'y voit remettre la coupe par une jeune fille d'une beauté merveilleuse, en présence du dieu Lug qui lui prédit que sa race règnera pendant de nombreuses générations."<sup>95</sup>

En revanche, la figure de la "prophétesse" (Fedelm ou Cailb) qui s'exerce souvent dans un cadre guerrier, ne représente pas une union (ou /conjonction/) mais une relation d'opposition avec le guerrier (ou /disjonction/) :

CONJONCTION	VS	DISJONCTION
/union/- "Mariage" !	/opposition/ - "combat"	
paix	!	guerre

---

<sup>95</sup> - Le Roux & Ch.J.Guyonvarc'h, *Dictionnaire des Symboles*, art."COUPE", opus cit.p.301

Nous étudierons, au sein de chaque catégorie, les paires d'oppositions que l'on remarque : /vieux/ vs /jeune/, /beau/ vs /laid/ etc...

C-1/ Les figures féminines de la /conjonction/.

A- Nous aborderons cette analyse par l'intermédiaire de deux textes décrivant deux unions, dont l'une est défaite par l'absence du roi. Il s'agit du poème intitulé Cailleach Bhéarra ("La vieille Femme de Béara) (variante : an "tsean bhean Bhocht") :

La traduction est de Fr.O'Connor.

I the old woman of Beare  
Once a shining shift would wear;  
Now and since my beauty's fall  
I have scarce a shift at all.

Plump no more I sigh for these  
Bones bare beyond belief;  
Ebb hide is all my grief;  
I am ebbing like the seas.

It is pay  
And not men ye love today,  
But when we were young, ah, then,  
We gave all our hearts to men.

Men most dear,  
Horseman, huntsman, charioteer,  
We gave them love with all our will,  
But the measure did not fill.

Though today they ask so fine  
Small the good they get of it;  
They are worn-out in their prime  
By the little that they get.

And long since the foaming steed  
And the chariot with its speed  
And the charioteer went by-

God be with them all, say I.

Luck has left me, I go late  
To the dark house where they wait;  
When the Son of God thinks fit  
Let Him call me home to it.

For my hands as you may see  
Are but bony wasted things,  
Hands that once would grasp the hand,  
Clasp the haughty neck of kings.

O my hands as may be seen  
Are so scraggy and so thin  
That a boy might start in dread  
Feeling them about his head.

Girls are gay  
When the year draws on to May,  
But for me, so poor am I,  
Sun will barely light the day.

Though I care  
Nothing now to deck my hair;  
I had headgear bright enough  
When the kings for love went bare.

'Tis not age that makes my pain  
But the eye that sees so plain  
How when all it loves decays  
Femon's ways are gold again.

Femon, Bregon, sacring stone,  
Sacring stone and Ronan's throne  
Storms have sacked so long that now  
Tomb and sacring stone are one.

Winter overwhelms the land,  
Waves are noisy on the strand,  
So I may not hope to day  
Prince or slave will come my way.

Where are they ? Ah well I know  
Old and toiling bones that row

Alma's flood or by its deep  
Sleep in cold that slept not so

Welladay !  
Every child out lives its play,  
Year on year has worn my flesh  
Since my fresh sweet strength went grey.

And O God,  
Once again for ill or good  
Spring will come and I shall see  
Every thing but me renewed.

Summer sun and autumn sun,  
These I knew and they are gone,  
And the winter time of men  
Comes and they come not again.

And "Amen" I cry and "Woe!"  
That the boughs are shaken bare,  
And that candlelight and feast  
Leave me to the dark and prayer.

I who had my day with kings  
And drank deep of mead and wine,  
Drink whey-water with old hags,  
Sitting in their rags and pine.

"That my cups be cups of whey !"  
"That thy will be done." I pray,  
But the prayer, O living God  
Stirs up madness in my blood.

But I cry "Your locks an grey!"  
Ar the mantle that I stroke  
Then I grieve and murmur, "Nay,  
I am grey and not my cloak".

And of eyes that loved the sun  
Age, my grief, has taken one,  
And the other too will take  
Soon for good proportion's sake.

Flood tide !

Flood or ebb upon the strand ?  
 What the flood tide brings to you,  
 Ebbtide carries from your hand.

Flood tide !  
 Ebbtide with the hurrying fall  
 All have reached me, ebb and flow  
 Until now I know them all.

Flood tide !  
 Not a man answers my call  
 Nor in darkness seeks my side;  
 A cold hand lies on them all.

Happy island of the main  
 To you the tide will come again  
 Trough to me it comes no more  
 Over the blank deserted shore.

Seeing it, I can scarcely say  
 "Here is such a place," today  
 What was water far and wide  
 Changes with the ebbing tide."

- " One day, as (king Echu) was crossing the fairground of Bri Leith, he saw a woman at the edge of the well. She had a bright silver comb with gold ornamentation on it, and she was washing from a silver vessel with four gold birds on it and bright, tiny gems of crimson carbuncle on its rims. There was a crimson cloak of beautiful, curly fleece round her, fastened with a silver brooch coiled with lovely gold, her long-hooded tunic was of stiff, smooth, green silk embroidered with red gold, and there were wondrous animal brooches of gold and silver at her breast and on her shoulders. When the sun shone upon her, the gold would glisten very red against the green silk. Two tresses of yellow gold she had, and each tress was a weaving of four twists with a globe at the end. Men would say that (her) hair was like the blooming iris in summer or like red gold after it had been burnished.

At the well, the woman loosened her hair in order to wash it, and her hands appeared through the opening of the neck of her dress. As white as the snow of a single night her wrists; as tender and

even and red as foxglove her clear, lovely cheeks. As black as a beetle's back her brows; a shower of matched pearls her teeth. Hyacinth blue her eyes ; Parthian red her lips. Straight, smooth, soft and white her shoulders, pure white and tapering, her fingers, long her arms. As white as sea foam her side, slender, long, smooth, yielding, soft as wool. Warm and smooth, sleek and white her thighs; round and small, firm and white her knees. Short and white and straight her shins; fine and straight and lovely her heels. If a rule were put against her feet, scarcely a fault would be found save for a plenitude of flesh or skin. The blushing light of the moon in her noble face; an uplifting of pride in her smooth brows; a gleam of courting each of her two royal eyes. Dimples of pleasure each of her cheeks, where spots red as the blood of a calf alternated with spots the whiteness of shining snow. A gentle womanly dignity in her voice; a steady, stately step, the walk of a queen. She was the fairest, and most perfect and most beautiful of all the women in the world; men thought she was of the Sid, and they said of her :

" Lovely anyone until Etain, Beautiful anyone until Etain."<sup>96</sup>

Ce texte est extrait du récit *Togail Bruidne Da Derga* ou : Destruction de l' Auberge de Da Derga. Le roi d'Irlande Echu rencontre près d'une rivière Etain, belle jeune femme du sid, qui veut se faire épouser du roi. Elle personnifie la Souveraineté, et d'ailleurs on retrouve toujours Etain (car son nom dans ce récit est identique) fille de la première Etain, et qui, à son tour, engendre une autre fille Etain (dont le surnom est Mess Buachalla, "adoptée par un bouvier") et toutes deviennent épouses de rois successifs.

La description d'Etain, si elle ne fait que mettre en valeur l'association de la femme du sid et du sème /beau/, montre que cette "beauté" se subdivise en deux codes esthétiques, celui du /fluide/ et celui du /chatoyant/:

/Beau/

\*/fluide/

\*\*/chatoyant/

---

<sup>96</sup> - *Early Irish Myth and Sagas*, opus cit., pp.62-63

a)\* Le /fluide/ : il comprend plusieurs éléments qui s'y rattachent de la façon suivante :

-/aquatique/ : " edge of a well"  
 " washing from a....vessel"  
 " in order to wash it "  
 " at the well"  
 " sea foam ", "comb",  
 " a shower (of pearls)".

-/courbe/ : " rims"  
 " curly fleece"  
 " (brooch) "coiled with"  
 " weaving.....four twists", "embroidered",  
 " a globe"  
 " round "  
 " dimples"  
 " plenitude of flesh and skin".

-/doux/ : " smooth " (x2)  
 " soft " (x2)  
 " tender ", "even",  
 " sleek ".

Par contraste, la "vieille femme de Beare" est associée, non pas à la fluidité de l'eau, mais au mouvement de la marée:

- "Floodtide!  
 Flood or ebb upon the strand?  
 What the floodtide brings to you,  
 Ebbtide carries from your hand."

La marée montante est associée à la jeunesse, la plénitude et l'abondance, tandis que le reflux est un mouvement figurant pauvreté, vieillesse, stérilité et mort. Le ressac est fortement lié au "temporel", à une révolution cyclique qui va de la vie à la mort. De

nombreux récits montrent à quel point la mer représente ce double pôle de "vie" et de "mort"<sup>97</sup>

Avec la vie, l'/aquatique/ est un élément figuratif du "savoir" surnaturel. C'est ainsi qu'un récit ossianique décrit les étranges pouvoirs d'un sac de peau et de plumes de grue, le "crane bag":

- "Now as to this treasure bag, it is of a crane skin it was made, that was one time the skin of Aoife, the beautiful sweetheart of Ilbrec, son of Manannan, that was put into the shape of a crane through jealousy. And it was in Manannan's house it used to be, and there were treasures kept in it, Manannan's shirt and his knife, and the belt and the smith's hook of Goibniu, and the shears of the King of Alban, and the helmet of the King of Lochlann, and a belt of the skin of a great fish, and the bones of Asal, a pig that had been brought to Ireland by the sons of Tuireann. All those treasures would be in the bag at full tide, but at the ebbing of the tide it would be empty"<sup>98</sup>.

De même que le flux est associé au /plein/, et le reflux au /vide/, les trésors contenus dans le sac sont parfois remplacés par le "don poétique", qui est à la fois orienté vers le futur (les devins parlent en vers) et générateur de "savoir", puisqu'il apporte la sagesse. L'eau en est le vecteur privilégié:

---

<sup>97</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, *Le Dictionnaire des Symboles*, art. "mer", p.623-"La mer... joue un grand rôle dans toutes les conceptions traditionnelles celtiques. C'est par la mer que les dieux... sont arrivés en Irlande, et c'est par la mer qu'on va dans l'Autre Monde. L'enfant jeté à la mer est aussi un des thèmes mythologiques les plus remarquables, en relation avec le symbolisme de l'eau: Morann, fils du roi usurpateur Caipre, est, à sa naissance, un monstre muet que l'on jette à la mer. Mais l'eau brise le masque, dont le visage était recouvert. Il est recueilli par des serviteurs et, sous le règne du successeur légitime de son père, il devient un très grand juge. Le fils de la déesse galloise Arianrod ("Roue d'Argent"), Dylan eil Ton, "Dylan fils de la vague", va à la mer dès sa naissance et nage comme un poisson. L'enchanteur Merlin est "Mori-genos" (né de la mer) et Pélage (Morien) est Mori-dunon, forteresse de la mer. Un des surnoms gaulois d'Apollon est également "Moritagsus", "qui vient (?) par la mer". La mer jouit de la propriété divine de donner et de reprendre la vie"

<sup>98</sup> in *Finn, son of Cumhal*, in: *Gods & Fighting Men*, p. 141







- "And then (Finn)... went on to learn poetry from Finegas, a poet that was living at the Boinn, for the poets thought it was always on the brink of water poetry was revealed to them"<sup>99</sup>;

- "There was a well of the moon belonging to Beag, son of Buan, of the Tuatha Dé Danaan, and whoever would drink out of it would get wisdom, and after a second drink he would get the gift of foretelling"<sup>100</sup>

Quel que soit son âge ou son /paraître/, la femme surnaturelle se tient de préférence près de l'eau, à marée haute ou près d'une rivière pour la jeune femme (ex: Etain), à marée basse pour la Cailleach. Le retrait de l'eau équivaut à un retrait du "savoir" divin, qui apporte les bienfaits de la paix, et de l'éternelle jeunesse, ce qui nous permet de voir dans la vieille femme une figure de la "stérilité" et de l'arrivée de la mort. Quant à Etain, elle se peigne près des flots, et cet objet est très lié à la "banshee", messagère de mort que l'on aperçoit parfois lissant ses cheveux épars d'un peigne, objet qu'elle défend avec férocité. Il y a comme une interpolation de motifs, le "peigne" semblant associé à deux figures féminines contradictoires, mais qui ont cependant en commun de hanter le voisinage de l'eau (le cri de la Banshee se propage le long des cours d'eau, elle-même partage certains traits avec les lavandières de nuit bretonnes).

Peigne, chevelure et eau sont certainement liés, car la chevelure flottante, que traversent les dents du peigne, évoque le flux aquatique et le pouvoir de séduction de la femme et de son abandon amoureux. En revanche, les boucles grises et éparses de la vieille femme traduisent le "désordre" et le "deuil". D'ailleurs, il n'est pas rare que le rituel du deuil soit accompagné des cris des pleureuses,

---

<sup>99</sup> Finn, son of Cumhal, in: *Gods & Fighting Men*, p. 141

<sup>100</sup> *ibid.*, p. 141

qui dénouent leur cheveux; chez la vieille femme, la chevelure dénouée prend parfois une signification "maléfique", comme nous l'avons entrevu dans The Cave of Ceisoran ("their coarse hair tossed").

Le /courbe/ du corps d'Etain, associé au /fluide/ (donc à l/aquatique/) est totalement absent de la vieille femme solitaire. A la chair ronde s'oppose l'"osseux":

"bones bare beyond belief"  
 "my hands... are but bony, wasted things"  
 "my hands... are so scraggy and so thin"  
 "old and toiling bones"

La "cailleach" est aussi liée au /sec/ et au /vieux/, bien sûr<sup>101</sup>. En contraste parfait avec Etain, elle est associée au "terne" et au "sombre", tant dans son habillement que dans son apparence physique:

"shining shift" vs "scarce a shift at all"  
 "headgear bright enough" vs "nothing to deck my hair"  
 "grey mantle"

L'opposition est à la fois visuelle et temporelle:

"Spring will come" vs "winter overwhelms the land"  
 "summer sun, autumn sun" vs "winter time of men comes"

Le poème oppose tour à tour "jour" et "nuit", "été" et "hiver", "richesse" et "pauvreté", dichotomies qui se résolvent dans le doublet /vie/ vs /mort/. Ces différents éléments sont tellement liés que le texte assimile la série de sèmes /royal/+/riche/+/vivant/, par contraste avec la série /pauvre/+/non-royal/+/mort/: d'un côté la fécondité sous-jacente de la femme "jeune" et "belle" et

---

<sup>101</sup> "La Vieille de Beare est l'Irlande, malheureuse et déclinante, se souvenant avec une poignante mélancolie de sa splendeur passée. La vie et la mort sont dans l'alternance du flux et du reflux. Mais c'est avec le reflux que les trépassés s'en vont vers l'Autre Monde. Dans le folklore breton contemporain encore, l'âme quitte la terre avec le reflux", in: *Les Druides*, p. 317

"souveraine", de l'autre la stérilité de la "cailleach", image inversée de la Souveraineté, privée de ses amants les rois, morts depuis longtemps.

Cette tension entre les deux aspects de la femme surnaturelle peut se résumer dans le classement suivant:

/riche/ "shining shift" "headgear all" ! /pauvre/ "scarce a shift at all"

bright enough" ! "nothing to deck my hair"  
! "rags", "so poor I am"

/royal/ "horseman, huntsman charioteer, foaming steed, chariot with its speed, kings for love went !  
bare, clasped the haughty neck of kings" "throne", "sacring stone" ! /non-royal/= "old hags"

/abondant/ "candlelight and feasts" ! /rare/ "dark & prayer", "whey-  
"drank deep of mead and wine"! water"

/vivant/ "in their prime" ! /mort/: tomb & sacring stone are one"

/brillant/ "candlelight" ! /sombre/ "dark house"

/chaud/ "summer sun", "spring" ! /froid/ "sleep in cold"  
"winter time of all" ! men" "a cold hand lies on them"

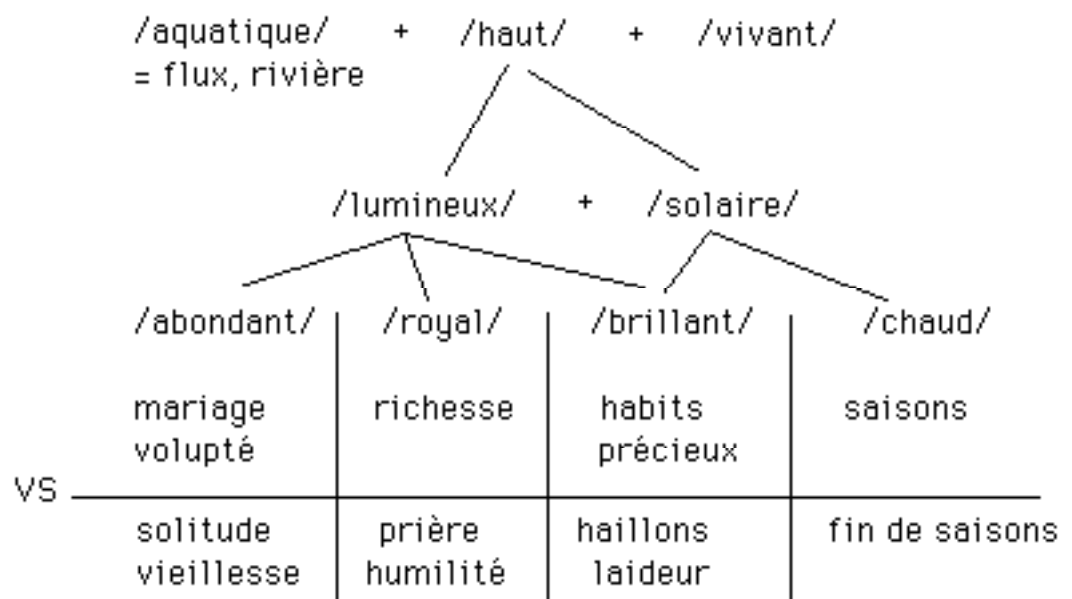
Enfin, Etain est toujours accompagnée d'un amant, un roi, tandis que la vieille femme demeure dans la solitude de l'âge, la laideur et la mort. La vieillesse est associée, dans le poème "Cailleach Bhearra", à la dépossession et au passage à la chrétienté, dont la vieille femme tire son nom (de: "pallium", lit. "voile"). Le regret de ses amours passées:

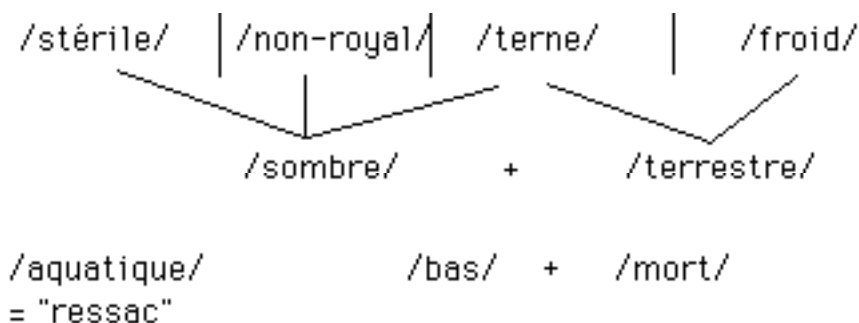
"Luck has left me"

"So I may not hope today  
 Prince or slave will come my way"  
 "Not a man answers my call  
 Nor in darkness seeks my side"

est à mettre en regard des expressions de "volupté" dans la description d'Étain: "yielding", "gleam of courting", "dimples of pleasure".

Les deux textes illustrent deux aspects en apparence contradictoires de la femme surnaturelle en relation avec un personnage royal: harmonie et abondance apportées à la terre par le mariage royal, et la stérilité résultant de la perte du roi, dont la vieille femme représente la terre qui souffre et la souveraineté dépossédée de son roi. Ces deux aspects mettent en oeuvre des figures antithétiques que l'on peut représenter comme suit:





La description d'Etain fait apparaître d'autres éléments figuratifs tels que tout le champ sémantique du /lumineux/, du /précieux/ et du /coloré/:

-/lumineux/= "bright", "the sun shone upon her", "glisten", "burnished", "pure white", "blushing light of the moon", "gleam", "shining snow"

- /précieux/ = "silver", "gold ornamentation", "silver vessel", "gold birds", "gems", "carbuncle", "silver brooch", "lovely gold", "brooches of gold and silver", "gold glisten against the green silk", "yellow gold", "red gold", "shower of matched pearls".

Le mot "gold", par son emploi métaphorique, est transféré de la "parure" de la femme à sa "chevelure": "two tresses of yellow gold", et il en est de même pour le terme "pearls": "a shower of matched pearls her teeth".

Le sème /précieux/ confond donc la femme elle-même et sa parure. Comme le guerrier se pare en fonction de sa valeur<sup>102</sup>, la parure

<sup>102</sup> C'est le cas des trois rivaux Løgure, Conall et Cùchulaind, qui, dans *Bricriu's feast*, reçoivent des récompenses d'Ailill et Medb en fonction de leur valeur respective: la préciosité des coupes et des armements a une valeur hiérarchique très forte. C'est ainsi que Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h définissent la "fibule":

" Sous le nom de broche (delg), tous les textes médiévaux irlandais décrivent avec minutie cet objet de parure, en bronze ou en argent, souvent même en or, rehaussé de pierres et d'émaux, et qui brillait sur la poitrine des héros dont elle tnaît le manteau. Il semble cependant que la broche, presque toujours décrite comme un bijou de prix, n'ait été qu'un symbole de luxe vestimentaire de la classe guerrière. Les très nombreuses découvertes en Grande-Bretagne et dans tous l'ancien empire celtique, sont évidemment des objets de parure richement décorés

d'Étain montre à la fois son statut social (elle est fille de roi) et son lien avec la richesse en "abondance", et avec la beauté, toujours rehaussée de pierres précieuses et d'or. C'est pourquoi on peut y associer tout ce qui est lié au /royal/:

-"royal eyes", dignity", uplifting of pride", "steady, stately steps", walk of a queen"

Par contraste, la vieille femme, stérile et misérable, est privée de ces parures, car elle a perdu son statut "souverain".

- /coloré/= "crimson", "green silk", "very red against the green", "yellow gold", "blooming iris", "white as the snow", "red as foxglove", "clear", "black as a beetle's back", "hyacinth blue", "Parthian red", "pure white" (x 7).

Les couleurs sont peu variées: rouge, vert et or pour les "vêtements", violet, blanc, rouge et noir pour le corps de la femme. On peut cependant noter que les coloris du corps sont ceux d'animaux ou de plantes, liés donc au "naturel", par opposition au vêtement, qui est richement travaillé, orné et précieux.

Si le sème du /précieux/ permet d'instaurer une hiérarchie sociale (Étain exige d'Echu son prix pour leur union, car elle est fille de roi)<sup>103</sup>, le /naturel/ montre bien que la beauté d'Étain est liée à la

(masques, spirales, motifs dérivés de la palmette, têtes coupées, triskell, svastika, etc...) en or, en argent ou en bronze... elles se retrouvent le plus souvent dans les sépultures, par paires. C'est plutôt l'objet représenté par la fibule qui aurait, lui, une signification", in: *Le Dictionnaire des Symboles*, p. 439.

<sup>103</sup> Étain provoque la rencontre, en vue d'une union, avec Echu, roi humain: "I am Étain, daughter of Étar king of Echrad from the Side. I have been here twenty years since I was born in the Side; men of the Side, both kings and nobles, have sought me, but none obtained me, and that is because I have loved you with the love of a child since I was able to speak, both for your splendour and for the noble tales about you. I have never seen you, but I knew you by your description. It is you I wish to have", p. 63.

Étain se comporte en femme libre (elle choisit son époux), égale en droit de son mari, comme le rappellent Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h:

"Rappelons que la monogamie est, pour tous les Indo-Européens, une règle ne souffrant pas d'exception... Le concubinage est une simple tolérance qui ne met jamais en cause le patrimoine, et les neuf ou dix degrés de mariage que connaissent et que règlementent les lois irlandaise et indienne sont, non pas une affaire de sentiments entre deux personnes, mais un contrat qui engage et lie deux familles. L'Irlande pré-chrétienne n'a d'ailleurs d'autre mot que "caratrad" "amitié" pour désigner à la fois le contrat et le mariage. Le mot irlandais actuel, "pòsadh", est un emprunt chrétien au latin Sponsus. Celui qui, dans les récits, désigne l'amour



"fécondité", au règne végétal et animal que le mariage royal doit garantir par la paix. La description insiste sur le contraste de ces couleurs, chacune apportant sa contribution à un portrait dans lequel domine la notion de "régénération" (et de "fécondité"); ainsi le "rouge" n'est plus la couleur de la guerre, mais du sang jeune et purifié (et non le sang sombre des plaies), et la comparaison avec celui du veau montre que tout rapprochement avec le symbolisme du "taureau" est exclu: la jeunesse du veau en fait un être neutre. Cet aspect du sang rencontre celui du "blanc", de l'écume et de la neige, deux éléments fragiles, et qui se tiennent "au dessus" de l'eau et de la terre, qu'ils recouvrent comme un voile. Ceci montre bien que la beauté d'Etain est associée au /haut/, à la fois socialement par le sème /précieux/ et naturellement (sème /coloré/ et /lumineux/ qui évoque le soleil). Poussant plus loin l'analyse, on peut voir dans cette association de couleurs (blanc, rouge et bleu/vert) le résumé des trois couleurs symboliques des trois fonctions sociales, sacerdoce, guerre et production, que la figure d'Etain, femme du Sid et Souveraine concentre en elle, fonctions confondues parce que le Sid est un lieu qui abolit ces différences: là où règne la paix et les dieux, nul n'est besoin de guerriers ni de druides, et seule domine l'abondance éternelle. A ce sème du /naturel/ s'associe tout ce qui met en valeur la "fécondité" naturelle, qui se traduit, chez Etain, par le comportement /amoureux/:

"yielding", "gleam of courting", "dimples of pleasure".

---

en tant que sentiment... est un nom de maladie: "serg", langueur ou neurasthénie(...) Loin d'être confinée dans le gynécée ou tenue en servitude comme dans certaine sociétés polygames, la femme irlandaise, bretonne ou gauloise possède un statut bien défini, lequel est strictement le même que celui de l'homme: elle peut tester, hériter, jouir de ses biens, exercer une profession, avoir sa propre domesticité. Elle a même accès au sacerdoce pour y exercer l'art de la prophétie. En contrepartie ou en conséquence de ces libertés, en Irlande jusqu'au VIIème Siècle, la femme propriétaire de bien fonciers est astreinte au service militaire", in: *La société celtique*, Rennes, Ouest-France Université (1990), pp. 76-77

Par contraste, la vieille femme se caractérise par l'absence de couleur (son vêtement est gris et sombre) alliée à l'absence de féminité, comme le montre cette description d'une vieille prophétesse, Cailb, dans le récit *The Destruction of da Derga's Hostel*:

- "As they were in the hostel, a woman appeared at the entrance after sunset, and sought to be let in. As long as a weaver's beam and as black, her two shins. She wore a very fleecy, striped mantle. Her beard reached her knees, and her mouth was on one side of her head"<sup>104</sup>

On voit tout de suite combien la vieille femme est l'antithèse d'Étain:

- la peau d'Étain est "blanche", celle de Cailb est "noire";
- le corps d'Étain est "courbe", celui de Cailb évoque la "raideur" et l'aigu ("as long as a weaver's beam ...her two shins");
- Cailb est "disproportionnée" (mouth on one side of her head"), tandis qu'Étain est harmonieuse;
- le vêtement de Cailb est grotesque, celui d'une vagabonde, par opposition à l'habit royal (forme, couleur et matériau) d'Étain, induisant une antithèse riche/misérable.

Cependant, toutes deux sont liées à la transmission d'un /savoir/ surnaturel, mais de manière différente, dans le même récit:

-Étain propose l'union avec le roi Echu, lui annonçant qu'elle l'a préparé depuis longtemps, en lui promettant la fécondité et la prospérité; une de ses descendantes, prénommée aussi Étain, reçoit la visite nocturne d'un dieu sous la forme d'un oiseau, qui lui prédit la conception d'un futur grand roi, Conare.

---

<sup>104</sup> in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 76

On le voit, la "beauté" de la femme du Sid, et son union, génèrent prospérité et descendance, par l'entremise du sème /féminin/ (aspect /conjonctif/).

En revanche, la vieille femme, Cailb ou la Cailleach Bhéarra, est solitaire, disjointe d'un éventuel compagnon, et elle annonce un /savoir/ de type /disjonctif/: dans le cas de Cailb, il s'agit de la mort de Conare le roi, victime de la violation de ses interdits royaux, et de la destruction qui s'ensuit: "I see that neither hide nor hair of you will escape from this house, save what the birds carry off in their claws"<sup>105</sup>.

Etain préside à l'union avec un roi, et à la conception d'un futur roi: à ce titre, elle reçoit du père de Conare l'annonce des interdits ("geiss") qui marqueront son règne: ces règles instaurent un ordre, qui, suivi, garantit la paix et la prospérité du royaume<sup>106</sup>.

Cailb inaugure le déclin du roi qui n'a pas respecté ses "gessa", et qui est donc voué à la mort, et son royaume à la destruction<sup>107</sup>.

La jeune et belle femme forme avec la Cailleach un couple antithétique et indissoluble, représentant les deux pôles de la souveraineté: d'un côté l'ascension au trône, le respect des lois royales et des interdits, amenant paix et prospérité, qui est représenté par l'union royale avec la femme du Sid (aspect

<sup>105</sup> *ibid.*, p. 76

<sup>106</sup> "But you will be with child by me and will bear a son, and his name will be Conare... and he is not to kill birds", *ibid.*, p.64

<sup>107</sup> Nous comparerons les deux passages suivants:

-1/ "There was great bounty, then, in Conare's reign: seven ships being brought to Indber Colptha in June of every year, acorns up to the knee every autumn, a surfeit over the Búas and the Bòand each June, and an abundance of peace, so that no one slew his neighbour anywhere in Eriu... From the middle of spring to the middle of autumn, no gust of wind stirred any cow's tail; there was no thunder, no stormy weather in Conare's reign", *ibid.*, p. 67

-2/ "the quarrel having been settled, Conare made to return to Temuir. They passed Uisnech Mide, and after that, they saw forays being made from north and south and east and west, troops and hosts in turn, and naked men, and the land of the Uì Néill was a cloud of fire about them. "What is this?" asked Conare. "Not difficult that", replied his people. "When the land burns, it is easy to see that the law has been broken"... Thus Conare became the king whom the spectres exiled", *ibid.*, p. 68

/conjonctif/), et, d'autre part, la violation de ces interdits amenant chaos et guerre, dominée par la "cailleach", solitaire et prophétisant la catastrophe, conséquence de la dissolution de l'union sacrée du roi et de la souveraineté (aspect /disjonctif/ de la femme surnaturelle dans le couple royal). Il faut noter cependant que la dissolution de cette union ne provient pas de la femme elle-même, mais du non-respect du roi pour sa fonction régulatrice. La vieille femme deveint alors la terre stérile et dévastée du poème "Cailleach Bhéarra".

On retrouve précisément ce tandem jeune femme/vieille femme dans la poésie bardique du 18ème Siècle: l'Irlande enchaînée par l'envahisseur saxon est une pauvre vieille femme. Elle ne se régénère que grâce au sang que verse celui (ou ceux) qui donne(nt) leur vie pour la délivrer. Le plus souvent, cette image est une "vision" (irl. "aisling", qui a donné son nom à ce type de poèmes) en songe du poète qui rencontre l'Irlande personnifiée sous les traits d'une belle jeune fille lui annonçant la venue d'un prince libérateur, Charles Stuart.

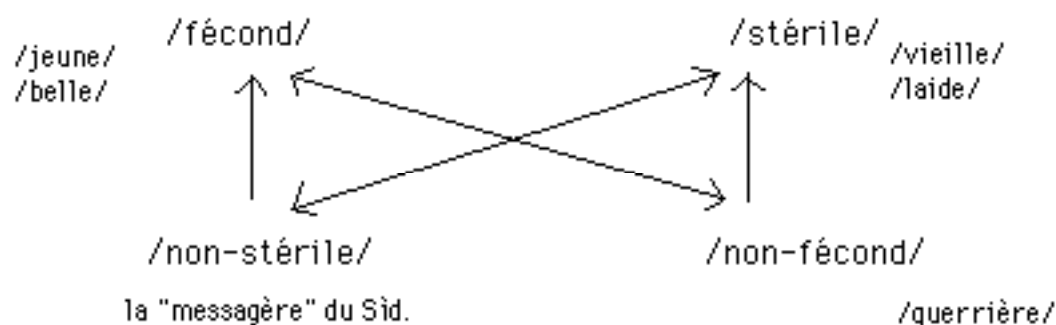
Ce passage du /laid/+/vieux/ au /beau/+/jeune/ est esquissé dans le récit ossianique The Daughter of King-Under-Waves, lorsqu'une vieille femme horrible entre chez les Fianna et demande tour à tour à plusieurs d'entre eux de la prendre à leur côté pour dormir. Tous refusent, sauf Diarmuid:

- "It is asking too much you are, said Diarmuid; "first it was to come under the border you asked, and then to come to the fire, and now it is under the bed-covering with me you want to be. (You are strange-looking and wild and ugly, and your hair is down to your heels.) But for all that you may come", he said.

So she came in under the covering, and he turned a fold of it between them. But it was not long till he looked at her, and what he saw was a beautiful young woman beside him, and she asleep."<sup>108</sup>

La "vieille femme" n'est qu'un /paraître/ mensonger, puisqu'elle en use afin de mettre les Fianna à l'épreuve: celui qui l'accepte telle qu'elle se présente recevra son amour, et elle reprendra sa forme originelle (/jeune/ + /belle/).

La femme du Sîd est tantôt /belle/ et /jeune/, tantôt /vieille/ et /laide/, selon les circonstances, qui dépendent de son "union" avec l'homme qui doit lui redonner sa forme d'origine. Celà montre bien que la "vieille femme" n'est pas associée durablement à la femme surnaturelle, sauf de manière occasionnelle. Le passage d'un sème à l'autre peut se représenter comme suit:



Le passage du /fécond/ au /stérile/ correspond, dans le texte, à la dissolution de l'union souveraine entre le roi et la terre d'Irlande. L'état parfait de cette "union" étant la paix, la prospérité (deux valeurs omniprésentes par ailleurs dans toute description du Sîd), toute phase transitoire vers le /stérile/ (la "mort") passe par la destruction par les armes ("when the land burns, it is easy to see that the law has been broken"); la femme /guerrière/ peut être à la

<sup>108</sup> In: *Gods & Fighting Men*, p.253

fois jeune et belle (cf. Fedelm) ou vieille et laide (Cailb), ces traits n'étant pas prépondérants dans cette fonction. Cependant, le lien avec le /stérile/ se comprend d'autant mieux que, figurativement, la femme surnaturelle guerrière fait une "moisson" de têtes coupées (les glands de la Badb) et de sang humain.

Quant au passage du /stérile/ au /fécond/, on peut le comprendre comme une "union" (par ex. Diarmuid acceptant la cailleach dans son lit, ce qui lui fait reprendre sa forme véritable) "terrestre", la femme représentant la terre souffrante (cailleach) qui est régénérée (Etain) par l'union avec le roi. Cependant, ces valeurs se renversent dès lors que la femme, prenant les traits de la "messagère", vient chercher son élu pour l'emmener dans le Sîd au-delà des flots pour lui offrir la "vraie" vie, dans l'éternité. Alors, il s'agit pour l'homme, afin de réaliser cette "union", de partir, c'est-à-dire de mourir dans ce monde pour revivre dans l'Autre Monde (cf. l'histoire de Connla).

Finalement, si la "messagère" et "Etain", toutes deux /jeunes/ et /belles/, sont des figures de la /vie/, par opposition à la "Cailleach Bhéarra" et à "Cailb", figures de la désolation et de la /mort/, on peut quand même noter qu'un second axe d'opposition se crée, entre la "Cailleach" et "Etain" d'une part, qui représentent l'axe de la /production/ terrestre, liée à la Terre d'Irlande en tant que principe Souverain, et la "messagère" et la "guerrière" d'autre part, qui sont des figures de la /transition/ entre ce monde-ci et l'Autre Monde, /aquatique/ et /chthonien/ (univers du /bas/), car, pour les Celtes, la mort ne serait, selon Lucain, "que le milieu d'une longue vie", une simple transition, un changement d'état. La maladie de langueur provoquée par la messagère ou la mort par les armes sont deux façons d'atteindre l'éternité des dieux.

Ceci nous permet de comprendre en quoi la "Cailleach" est liée, de façon paradoxale, à la "fécondité" des plantes et des animaux dans le folklore.

En effet, il n'est pas rare qu'une vieille "sorcière" se métamorphose en lièvre pour aller dérober le principe /nutritif/ du lait au troupeau de son voisin. Ce personnage thématique est précisément lié à la "Cailleach Bhéarra" sous divers aspects: nous avons vu que le couple Etàin/Cailleach est fondé sur le "recommencement" de la terre, qui passe tour à tour du /stérile/ au /fécond/ et inversement, selon la qualité du mariage royal (sème du /cyclique/)<sup>109</sup>. Dans l'histoire du lièvre voleur et de la sorcière, nous remarquons que la vieille femme s'/approprie/ la fécondité du bétail grâce à son /savoir/ surnaturel qui demeure secret. En tant que "quasi-divinité" du folklore, la Cailleach Bhéarra instruit les hommes sur les diverses techniques agricoles, tandis que son taureau contrôle la fécondité du bétail (elle /donne/ son savoir)<sup>110</sup>.

La "cailleach" est /vieille/ et, par l'intermédiaire du sème de l'/âge/, elle est aussi liée à l'"expérience" (le /savoir/). Selon qu'elle /donne/ ou /reprend/ le fruit de son "savoir" (sur les récoltes, le bétail), elle

---

<sup>109</sup> "The Hag of Beare is not traditionally portrayed as a nun, but rather as a wise and somewhat sinister old woman. In early stories, however, she could also have the aspect of youth. One such, now lost, but current in the tenth century, told of a love-affair which she had with the warrior Fothach Canaind. Another mediaeval description centres on her more prominent image. We read that "she had fifty foster-children in Beare" and that she "passes into seven periods of youth, so that every husband used to pass to death from her of old age, so that her grand-children and great-grand-children were people and races", in: ò hOgàin, Dàithì, *Myth, Legend and Romance etc...*, London, Ryan Press (1990), pp. 66-67

<sup>110</sup> -"We are also told that she had a great bull called the Tarbh Conraidh, and every cow who heard his bellow calved within a year (...)

Standing-stones are often said to have been people and animals transformed by her, and she is said to have described how various aspects of the landscape came about (...)

In the folklore of Connacht and the north midlands, the Hag of Beare was closely associated with corn and harvesting. There was a widespread belief in a spirit of the harvest, which was said to race from the scythes in the form of a small animal, especially that of a hare. The cutting of the last sheaf in a field was therefore alluded to as "driving out the hare" and... this sheaf was known as the "cailleach" (...) We are also told that the Hag revealed to people a better method of threshing that which had hitherto been current", *ibid.*, pp. 66-67

se place dans la sphère du /fertile/ ou du /stérile/; mais ces deux sèmes sont liés indissolublement dans une catégorie qui les subsume, le /cyclique/, expliquant la double association de la vieille femme. Dans le tandem lièvre/ cailleach, le lièvre représente l'aspect /fertile/ (le lait, l'esprit des récoltes) qui, lorsqu'il est "pris à la terre", disparaît au profit du pôle /stérile/, hivernal symbolisé par la "dernière gerbe", la "cailleach". Ce lien est confirmé par le nom même de cette vieille femme. La tradition légendaire lui attribue le nom "Boi", mot désignant une vache, tout comme le toponyme "Boand", nom de la rivière Boyne et de la déesse éponyme (\*bò-vinda= "vache Blanche"). La vache est un animal fécond, et qui représente une richesse sociale pour les Celtes (un impôt, le Bòraimhe, se payait en têtes de bétail).

Il est troublant que cette déesse, maîtresse du Dagda dont elle eut Oengus ("Choix Unique"), soit liée au /savoir/ surnaturel, mais d'une façon négative. Boand, bravant l'interdiction, s'approche de la fontaine de Nechtan, en tournant trois fois vers la gauche, en signe de défi. L'eau jaillit alors, la poursuivant à travers le pays, pour la rejoindre alors qu'elle atteint la mer. Mutilée par l'eau à la jambe, au bras et à l'oeil, elle meurt en donnant son nom au fleuve qui a jailli de la fontaine à la mer. La jeune femme est mutilée pour avoir voulu s'approprier le /savoir/ de la fontaine magique, aux trois endroits du corps que les devins cachent lorsqu'ils prophétisent. Ainsi Cailb se présente-t-elle sur une jambe, un oeil clos, le bras derrière le dos, comme le font les rustauds des récits ossianiques. Ce sont des personnages /laid/, liés à un /savoir/ dangereux, qui peut amener de la destruction, tout comme la vieille femme utilise son "savoir" de manière /négative/ lorsqu'elle "dérobe le profit du lait". On peut dire que ces deux aspects du /savoir/ surnaturel, ainsi



que la double relation de la Cailleach au /fécond/ et au /stérile/ sont générés par l'ambiguïté même de ce /savoir/, inscrit dans le mouvement du temps, le changement de saisons, le /cyclique/.

### B/ La "messagère du Sìd".

Nous citerons in extenso en note le récit *Echtrae Conlai*, traduit par Ch.J. Guyonvarc'h sous le titre *Les aventures de Condla le Beau, fils de Conn aux cent batailles*, qui nous servira de base pour la présente étude<sup>111</sup>.

---

<sup>111</sup> Traduction extraite de l'ouvrage *Les Druides*, pp. 284-85:

-"Pourquoi appaelle-t-on Art fils unique? Ce n'est pas difficile. Un jour que Condle le Rouge, fils de Conn aux Cent Batailles, était à côté de son père sur la colline d'Uisnech, il vit une femme aux vêtements étranges venir vers lui. Condle dit: "D'où es-tu venue, ô femme?" "Je suis venue", dit la femme, "des terres des vivants, là où il n'y a ni mort ni péché ni transgression. Nous consommons des festins éternels sans service et nous nous réunissons sans dispute. La grande paix dans laquelle nous sommes fait qu'on nous appelle les gens du sìd". "A qui, mon garçon", dit Conn à son fils, "parles-tu?". Car personne ne voyait la femme excepté le seul Condle. La femme répondit:

"Il parle à une femme jeune, belle, de bonne race, qui ne craint ni la mort ni l'âge. J'ai aimé Condle le Rouge. Je l'appelle dans la Plaine des Plaisirs, là où Boadach, le roi éternel, est un roi qui n'a dans son pays ni plainte ni douleur depuis qu'il s'est emparé de la royauté.

Viens avec moi, ô Condle le Rouge, à la nuque colorée, rouge comme une chandelle, à la chevelure blonde, au dessus du visage pourpre et qui sera le signe de ta beauté royale. Si tu me suis, ton apparence ne se flétrira ni en jeunesse ni en beauté jusqu'au jugement riche en c-visions".

Conn parla alors à son druide, dont le nom était Corann, car ils avaient tous entendu ce que disait la femme, sans la voir: "Je te prie, ô Corann, au grand chant, au grand art. Il est venu contre moi une puissance plus grande que la mienne, plus forte que mon pouvoir, un combat tel qu'il ne m'est pas arrivé depuis que je me suis emparé de la royauté. C'est par un combat perfide qu'une forme invisible est venue me faire violence et enlever mon fils à mon autorité royale par des incantations de femme".

Le druide chanta alors une incantation contre la voix de la femme, si bien que nul n'entendit plus sa voix et que Condle ne vit plus la femme à partir de ce moment-là. Mais quand la femme s'en alla devant l'incantation du druide, elle lança une pomme à Condle. Condle fut pendant un mois sans consommer de boisson ni de nourriture. Il lui semblait que rien n'était plus digne d'être consommé, excepté sa pomme. La pomme ne diminuait pas, quoiqu'il en consommât, et elle restait entière. Il était en bonne santé et la nostalgie saisit Condle à propos de la femme qu'il avait vue. Le jour où le mois fut accompli il était au côté de son père dans la plaine d'Archomin. Il vit la même femme qui lui dit:

"C'est sur un siège élevé que Condle est assis, entre la mort à brève échéance et l'attente d'un trépas effrayant. Les vivants, ceux de la vie éternelle, t'invitent et t'attendent parmi les hommes de Tethra. Ils te regardent chaque jour dans les assemblées de ton père, parmi tes parents bien-aimés".

Quand Conn entendit la voix de la femme, il dit à ses gens: "Appelez-moi le druide. Je vois que sa langue s'est déliée aujourd'hui". La femme dit alors:

"Conn aux Cent Batailles n'aime pas le druidisme car c'est peu de chose. Un homme juste avec beaucoup de compagnons, étonnants et nombreux, atteint la Grande Plage pour juger. Sa loi t'atteindra bientôt. Il dissipera les incantations des druides devant le diable, le magicien noir".

Il sembla étrange à Conn que Condle ne donnât pas de réponse à partir du moment où la femme était venue. "Est-ce ce que dit la femme qui te va au coeur, ô Condle?" dit Conn. Condle

Ici aussi, le récit décrit une tentative, réussie, d'union entre une femme surnaturelle et un mortel. Contrairement à Etain, qui vient à la rencontre du roi Echu pour l'épouser sur terre ("It is that - marriage- we have come for"), la messagère vient pour enlever Condle à sa famille ("Viens avec moi"). C'est précisément le risque de départ de Condle qui provoque un conflit de /compétence/ entre la femme, destinataire d'un PN /partir/ et Conn, associé au druide Corann, sujets opérateurs d'un PN /retenir/; le conflit semble aigu<sup>112</sup>, y compris pour Condle lui-même ("celà m'est difficile car j'aime mes parents, mais la nostalgie de la femme m'a pris"), qui ne "peut-pas-ne pas partir" (/ne pas-vouloir-ne pas faire/). Il demeure passif, subissant l'influence de la femme sans pouvoir s'en défaire, ce que traduit le mot irlandais "serg", "maladie, langueur". Et il s'agit bien de symptômes morbides qui assaillent le jeune homme malgré les incantations du druide:

---

dit:"Celà ne m'est pas facile car j'aime mes parents. Mais la nostalgie de la femme m'a pris". La femme répondit alors et dit:

C'est pour cette raison que tu as un désir plus grand  
de t'éloigner d'eux sur les vagues,  
pour que nous allions dans ma barque de verre,  
et que nous atteignons le sid de Boadach.

Il y a un autre pays  
qui n'est pas plus difficile à atteindre.  
J'y vois le coucher du soleil brillant.  
Bien qu'il soit loin nous l'atteindrons avant la nuit.

C'est le pays qui rend plein de joie  
l'esprit de quiconque y va.  
Il n'y a là d'autres gens  
Que des femmes et des jeunes filles".

Quand la femme eut fini de parler, Condle sauta loin d'eux et il fut dans la barque de verre, dans le coracle de cristal pur. Ils les virent de plus en plus loin, aussi loin que l'oeil pouvait suivre. Ils s'éloignèrent alors sur la mer. On ne les a plus revus depuis ce moment-là et on ne sait pas où ils sont allés. Là-dessus Conn dit quand il vit Art son fils: "Art est seul aujourd'hui car il n'a pas de frère". "C'est un mot juste que tu as dit", dit Corann, "et c'est le nom qu'il aura à jamais, Art, fils unique", si bien que ce nom lui resta"

<sup>112</sup> Ainsi il s'exprime en termes assez proches du vocabulaire guerrier: "Il est venu contre moi une puissance plus grande... plus forte, un combat tel qu'il ne m'est pas arrivé depuis que je me suis emparé de la royauté", "combat perfide", "me faire violence", "enlever mon fils".

-perte d'appétit: "Condle fut pendant un mois sans consommer de boisson ni de nourriture";<sup>113</sup>

- perte de la volonté: "celà m'est difficile". La perte du /vouloir-ne - pas-faire/ est un signe à la fois de désir et de jalousie, que nulle médecine ne peut guérir car tous deux sont mortels.<sup>114</sup> .

L'influence de la femme est perçue par Conn et par Condle comme une "puissance" irrésistible, qui plonge celui qui la subit dans la "maladie", voire la "mort" ("he sensed he was dying", "deadly pangs").

Quant à la femme elle-même, elle se présente d'une manière double, /visible/ pour Condle, /invisible/ pour Conn et le druide ("une forme invisible est venue me faire violence"); la description est d'ailleurs donnée par la femme elle-même: "il parle à une femme jeune, belle, de bonne race, qui ne craint ni la mort ni l'âge", ou par Condle "une femme aux vêtements étranges". La description, qui se centrait sur la beauté d'Etain dans *The destruction of Da Derga's Hostel*, se déplace sur celle de Condle, objet du PN /attraction/ exercé par la mystérieuse messagère, qui n'est jamais nommée. Il semble que cette femme surnaturelle ne soit d'ailleurs que l'intermédiaire qui agisse au nom d'une puissance instigatrice: "les vivants, ceux de la vie éternelle, t'invitent et

---

<sup>113</sup> cf. le récit Le rêve d'Oengus (irl. Aisling Oengusso), dans lequel le dieu Oengus, fils du Dagda, voit en rêve une jeune fille venir à lui, jouant de la musique, et qu'il ne peut atteindre: "Il fut là jusqu'au matin et il n'avait pas l'esprit sain. La forme qu'il avait vue sans pouvoir lui parler le rendit malade. La nourriture ne lui allait plus dans la bouche. Il fut là une nuit encore et il vit un timpan dans sa main, la plus belle qui fût. Elle lui joua de la musique et elle l'endormit. Il fut jusqu'au matin et il ne prit aucun repas le lendemain", in: *Les druides*, p. 280.

<sup>114</sup> *The Wooing of Etain*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, pp. 49-50:

"Ailill Angubae fell in love with Etain at the feis of Temuir, after she had slept with Echu Airem - he would gaze upon her constantly, and such gazing is a sign of love. Ailill reproached himself for what he was doing, but he could not desist: his desire was stronger than his will. He fell ill then, for he would not dishonour himself by speaking with Etain. When he sensed that he was dying, he had Echu's doctor Fachtna brought to him, and Fachtna said "You have one of two deadly pangs that no doctor can cure: the pang of love and the pang of jealousy". Ailill said nothing, for he was ashamed"

t'attendent parmi les hommes de Tethra". Elle menace Conn de la vengeance des gens du Sid, sans les nommer pourtant:

- "Un homme juste avec beaucoup de compagnons, étonnants et nombreux, atteint la grande plage pour juger. Sa loi t'atteindra bientôt. Il dissipera les incantations des druides..."

Etain représente le mariage royal avec la terre d'Irlande, et la prospérité qui résulte d'une union parfaite: il est donc nécessaire de la décrire, et de la nommer: en effet, représentant la terre dans son principe souverain, elle a une histoire, tout comme les lieux connus.<sup>115</sup>

En revanche, la femme du Sid qui vient chercher Condle demeure inconnue, et seule l'attraction funeste qu'elle exerce sur le jeune homme nous est décrite. Son influence est d'autant plus "impersonnelle" qu'elle est traduite dans ses paroles et son chant, qui seuls semblent agir. Ceci est confirmé par le fait que Conn cherche avant tout à la faire taire grâce aux incantations de Corann; d'ailleurs, lorsqu'elle revient, rien ne dit qu'elle se soit rendue visible, mais, en revanche, elle se met à parler ("enlever mon fils...par des incantations de femme", "une incantation contre la voix de la femme si bien que nul n'entendit plus sa voix", "est-ce ce que te dit la femme qui te va au coeur?", "je vois que sa langue s'est déliée aujourd'hui").

Cet effacement du /paraître/ au profit de la "voix" montre à quel point l'/auditif/, le "mélodieux" est un élément certain de la /compétence/ de la femme, qui "fait-vouloir" Condle, ou bien lui

---

<sup>115</sup> Une des sciences les plus importantes des Celtes d'Irlande est la topologie, qui explique l'étymologie des toponymes par les événements mythiques qui ont contribué à la formation de ces noms. On retrouve ces textes dans des recueils comme le *Dindshenchas*, en prose, ou métrique.

La toponymie est suivie de près par la généalogie des rois d'Irlande, notant les mariages royaux, et qui est probablement mythique: les rois successifs s'unissent presque toujours à la même femme, principe souverain.

ôte tout libre-arbitre, selon le point de vue auquel on se place. A l'instar de l'oiseau, dont elle prend occasionnellement l'apparence, la femme du Sid se sert de la poésie, du chant (incantation) et de la musique pour "attirer" l'homme de son choix à sa suite dans l'Autre Monde. La musique surnaturelle a la faculté de plonger ceux qui l'écoutent dans un profond sommeil.

C'est ainsi que Lug, dieu suprême des Tuatha Dé Danann, fait son apparition parmi eux, et montre ses talents:

- "Qu'on nous joue de la harpe, dirent les troupes. Le jeune guerrier joua alors sur le mode du sommeil aux troupes et au roi la première nuit. Il les jeta dans le sommeil depuis cette heure-là jusqu'à la même heure du jour suivant."<sup>116</sup>

La musique que joue Caer au dieu Oengus a le même effet: "elle joua de la musique et elle l'endormit". Le sommeil est une perte de conscience, une abolition momentanée du "vouloir-faire", de la /compétence/ de celui qui y est soumis. A ce titre il est en étroite relation avec la mort, et l'éternité.

Ce lien avec la mort explique pourquoi Conn tient à éloigner la femme de Condle, ainsi que la raison pour laquelle la description de la langueur du jeune homme est proche de la maladie mortelle: la messagère est un "ange de la mort", et elle vient chercher Condle pour le mener dans le Sid, résidence des dieux et des défunts. D'ailleurs, c'est ainsi qu'elle présente l'alternative à Condle: "C'est sur un siège élevé que Condle est assis, entre la mort à brève échéance et l'attente d'un trépas effrayant". Par contraste, elle présente l'Autre Monde comme celui de la vraie vie: "les vivants, ceux de la vie éternelle", "nous consommons des festins éternels sans service et nous nous réunissons sans dispute".

---

<sup>116</sup> Cité dans *Les Druides*, pp. 293-94

Par là-même, elle oppose le monde humain, imparfait et fini, et le Sid, lieu de perfection et d'éternité.

Dans de nombreuses descriptions du Sid, l'abolition du temps est exprimée par la musique que l'on entend sans cesse<sup>117</sup>.

On le voit, la musique est synonyme de paix et de joie surnaturelle. Mais elle concourt également à l'abolition de la temporalité d'une manière momentanée, comme c'est le cas pour le chant des oiseaux. Si la séduction de la "messagère" est "musicale", elle ne se substitue pas entièrement à l'oiseau, qui lui sert cependant de /contenant/ dans ses nombreuses métamorphoses. L'oiseau exerce son attraction en plongeant les hommes dans le sommeil, mais la femme y ajoute une relation "amoureuse". L'oiseau sert de "guide" vers l'Autre Monde ou vers la terre, ce qui n'est pas le cas de la "messagère", qui enlève l'homme choisi sans espoir de retour. Tandis que le chant de l'oiseau abolit souffrance et peine, celui de la femme provoque langueur et mort. Du seul point de vue terrestre, le chant de l'oiseau est associé au pôle /vie/ que

---

<sup>117</sup> *La Navigation de Bran*, trad. et cité dans *Les Druides*, pp. 282-83:

- "Des couleurs de toutes teintes resplendent  
à travers les plaines aux voix enchanteresses;  
la joie est habituelle, tout autour de la musique  
dans la Plaine du Sud de la Nuée d'Argent.

On n'y connaît ni tristesse ni trahison,  
dans le pays bien connu du plaisir.  
Il n'y a aucune parole rude ou grossière,  
rien qu'une agréable musique qui frappe l'oreille (...)

Il viendra une armée sur la mer pure,  
vers la terre ils viennent en naviguant;  
ils rament vers la pierre visible  
d'où viennent cent musiques.

On chante un refrain à l'armée  
à travers les longs siècles: elle n'est pas misérable.  
Il s'augmente de la musique de cent chœurs.  
On n'attend ni reflux ni mort. (...)

Quand il a entendu le son de la musique,  
la douce chanson des oiseaux dans la grande tranquillité  
un chœur de femmes descend de la colline  
vers la Plaine des Jeux"

représente le Sid (vie éternelle), alors que la femme représente précisément la /mort/ terrestre de l'homme qui la suit, les deux aspects étant traduits par le sème /mélodieux/. Ils ne sont plus contradictoires dès lors que l'on considère ce sème comme un élément de "passage", de "transition", entre les deux univers, à la fois dans le temps et dans l'espace: l'oiseau représente alors la "perfection" du Sid, tandis que la "messagère" serait la mort qu'il faut traverser pour y parvenir, et qui malgré tout est /positive/ parce qu'elle est "belle".

De même, on peut résoudre l'apparente antithèse entre l'/union/ du roi et de l'Irlande et la /séparation/ que constitue la mort provoquée par la "messagère" en faisant appel à cette isotopie du "passage", qui serait alors les prémisses d'une /union/ dans l'Autre Monde. On la traduit en surface par le "voyage" en mer, le "bateau" (figures de l'espace), et par le /mélodieux/ (figure du temps)<sup>118</sup>.

Quant à l'élément /aquatique/ il est très lié à la femme du Sid, quelle que soit sa fonction. On le retrouve sous plusieurs formes:

- le "chemin d'eau": le Sid est souvent représenté comme une île au-delà des mers connues, vers le soleil couchant. L'eau est l'élément qui permet de passer d'un monde à l'autre, comme le fait la "messagère" dans son "coracle de cristal pur".

Malgré la distorsion du temps, on retrouve ce motif de "vecteur aquatique" dans le folklore, dans un récit intitulé The Feet water. Une nuit d'Halloween, des sorcières parviennent à pénétrer dans

---

<sup>118</sup> "La musique est à la fois un divertissement, une magie et une thérapeutique. La perfection musicale est du ressort de l'Autre Monde, et, du point de vue technique et terrestre c'est par conséquent un art dont l'exercice relève de la science des filid en Irlande et des bardes au Pays de Galles. Dans les deux pays la harpe est restée, plus que la cornemuse destinée à la guerre et à la récréation populaire, l'instrument de la poésie officielle de cour (...) La musique qui guérit ou qui rend malade de langueur, qui fait vivre dans la joie ou mourir d'indicible tristesse concourt à l'abolition du temps", in: *Les Druides*, p. 293-94

une maison à l'aide, magique, d'ustensiles qui ne sont pas à leur place (figures du "désordre"):

- "Key, let us in!" came the call again, and, faith! this time the keu spoke up: "I can't let you in, and I here tied to the post of the old woman's bed". "Feet water, let us in!", says the voice, and with that, the tub of feet water split and the water flowed around the kitchen, and the door opened and in came three men with bags of wool and three women with spinning wheels, and they sat down around the fire, and the men were taking tons of wool out of the bags, and the little women were spinning it into threads"<sup>119</sup>

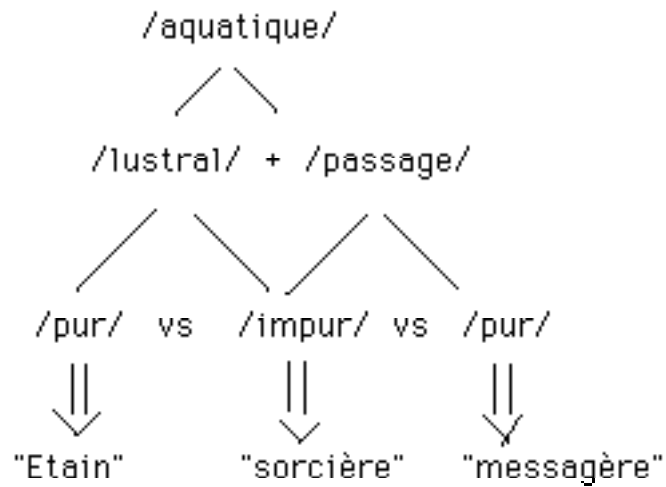
L'eau force tous les barrages, car elle permet le "passage" magique dans un espace qui lui est normalement interdit; en celà elle s'oppose à la clef, figure de passage elle aussi, mais de passage règlementé, d'ouverture et de fermeture, qui reste d'ailleurs "fidèle" à son possesseur. L'eau est ambiguë, puisque, selon la nature de l'être surnaturel qui l'utilise, elle est néfaste ou bénéfique. Ici, elle est réduite à sa plus simple expression: c'est un filet d'eau (par contraste avec l'océan) à usage domestique. L'eau sert au lavage, et symboliquement elle "purifie" tout ce qui entre en contact avec elle, mais elle se charge alors des impuretés qu'elle enlève au "baigneur". L'eau du récit est souillée, elle a perdu son pouvoir purificateur. C'est précisément pour celà que la femme surnaturelle, parée de traits /négatifs/ tel que la "vieillesse", la "laideur", la "magie", /peut-entrer/ dans la maison qui lui est normalement interdite. On le voit, les relations avec l'Autre Monde ont cessé depuis longtemps d'aller de soi. La vieille femme s'oppose ici à la belle "messagère", qui recherche l'union, au-delà de la mort, avec l'homme de son choix. Selon le cas, l'utilisation de l'élément

---

<sup>119</sup> in Glassie, H., *Irish Folktales*, opus cit., p. 175



/aquatique/ dans un PN /passage/ permet l'accrochage de figures antithétiques:



La "sorcière" s'oppose bien à la "messagère", mais les critères ont changé: la belle jeune femme, ange de la mort, vient chercher celui qui doit mourir et à qui elle a promis la félicité, tandis que la "sorcière" a un tout autre rôle. Dans un monde chrétien le rôle de la "messagère" est celui de l'ange du Seigneur, et le Sid n'a rien à voir avec le Paradis. En revanche, la figure de la sorcière est synonyme de "chaos", de "désordre", et elle ne peut d'ailleurs entrer dans un lieu qui lui est d'habitude fermé qu'à la condition que ce dernier reflète ce même désordre. La sorcière de *The Feet Water* ne peut entrer dans une maison chrétienne qu'à la faveur de la négligence qui y règne; de telles restrictions ne s'appliquent pas à la messagère qui, précisément, force tous les barrages, y compris la magie des druides.

- la chevelure et le peigne: Etain peigne ses cheveux au bord de l'eau, et la configuration de la "coiffure" (ou son absence) est caractéristique de la femme du sid. Le peigne est, au sein de cette configuration, un "pouvoir-ordonner" une chevelure au caractère éminemment ornemental, dont la fluidité n'est pas sans rappeler le mouvement de l'eau. Associé à la chevelure d'Etain, le peigne est

aussi un élément de sa "seduction". En celà on peut l'opposer à la chevelure éparsée de la Cailleach Bhéarra ou de la "Banshee", marque de deuil (la "pleureuse") et de folie. Cependant, le corrolaire entre chevelure et élément /aquatique/. Ainsi, dans le prologue poétique de la messagère du Sid dans *La Navigation de Bran* lit-on:

"Sil'on regarde la plaine de bonté  
où pleuvent des pierres de dragon et de verre,  
Où la mer lance des vagues vers la terre,  
tresses de cristal de sa chevelure"<sup>120</sup>

La vague est associée, par métaphore, à la chevelure. Ce qui peut a priori surprendre, c'est que le mouvement de la vague soit lié ainsi à l'aspect "fluide" de la chevelure, qui est, chez la belle femme du Sid, toujours "ordonnée". Le mot "tresses" n'évoque plus seulement la chevelure, mais aussi tout l'art de la "coiffure", auquel participe le "peigne". Ce dernier s'oppose bien aux figures du "désordre" en la personne de la Cailleach, qui regrette sa coiffure et ses bijoux. Le peigne a une fonction "ordonnatrice" associé d'ordinaire à la beauté. C'est pourquoi la déesse guerrière Morrigan est décrite, sous son aspect /beau/ et /souverain/, comme un jeune fille aux cheveux savamment tressés:

"Le dagda avait une maison à Glen Etin dans le Nord. Il avait cependant rendez-vous de femme cette année-là, à la fête de Samain de la bataille, à Glen Etin; la rivière Unius de Connaught y gronde au sud. Il vit la femme en Unius, en Corann, se lavant l'un de ses deux pieds devant l'eau, au sud, et l'autre à Loscuinn, devant l'eau, au nord. Elle avait neuf tresses libres sur la tête. Le Dagda lui parla et ils firent une union."<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> passage cité dans *les Druides*, p. 282

<sup>121</sup> Extrait de la *Secopnde Bataille de Mag Tured*, trad. de Ch.J. Guyonvarc'h, cit. dans *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, opus cit., p.25

L'exemple est confirmé par la description de la prophétesse guerrière Fedelm, dans la *Tàin Bò Cuailnge* :

- "She has hair in three tresses: two wound upward on her head and the third hanging down her back, brushing her calves"<sup>122</sup>

Si le peigne est associé naturellement à la "chevelure", il est clair qu'il est aussi lié à l'/aquatique/. En effet, il est utilisé par la femme lorsqu'elle prend son bain, et l'on trouve le peigne de la Banshee du folklore près de cours d'eau, au long desquels se propage son cri funèbre. Pourtant, cette figure est parfois représentée comme une vieille femme aux cheveux épars, ce qui semble contredire la remarque précédente. Selon Patricia Lysaght, le motif serait en fait l'agglomération de deux motifs distincts, la "laveuse de draps", femme hostile lavant le drap et les membres épars de celui qui va mourir au combat, et celui de la prophétesse Fedelm déjà citée. L'une est toujours associée à l'"ordre", la "beauté", et l'autre plutôt à la transmission d'un /savoir/ surnaturel de type guerrier. Toutes deux sont liées à l'/aquatique/, soit par la perfection du Sid qu'elle représente (Fedelm) soit par le /savoir/ hostile, lié à la mort qu'elle transmet (la "laveuse"). Quoi qu'il est soit, nous constatons que l'eau est un élément ambigu, associé à la fois à la perfection de l'Autre Monde et à la mort terrestre, l'un étant d'ailleurs le corollaire de l'autre. Mais la distinction permet d'isoler des figures comme la messagère et Etain, qui, pour différentes qu'elles soient, recherche une union avec l'homme qu'elles ont choisi, tandis qu'un autre groupe de femmes représente plutôt la /disjonction/, dans la mesure où elles n'ont jamais, dans leur hostilité, recours à la "féminité", même par antiphrase comme c'est le cas de la Cailleach Bhérra.

---

<sup>122</sup> *The Tàin*, p. 61

## 2/ Les figures féminines de la "disjonction".

### a- /savoir/ surnaturel et configuration du "filage".

L'Irlande celtique regorge de descriptions de femmes et de déesses guerrières: la reine Medb prend les armes contre l'Ulster, et combat parfois elle-même (contre le champion Cet). De même, les trois filles de Conaran, dans le récit ossianique The Cave of Ceiscoran, se saisissent d'épées pour combattre Goll<sup>123</sup>. Mais la femme surnaturelle n'est pas essentiellement une combattante. Elle est, en revanche, guerrière, parce que, selon l'expression de Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h, "la classe guerrière est d'essence féminine par rapport à la classe sacerdotale".<sup>124</sup>

Elle est parfois décrite avec un équipement guerrier, comme c'est le cas de la prophétesse Fedelm, qui vient prédire le sort de la Razzia à Medb<sup>125</sup>. Elle ne combat pas, mais comme la Morrigan, elle délivre un /savoir/ de nature guerrière<sup>126</sup>. Et même dans les récits

---

<sup>123</sup> "And when the three hags saw him they went to meet him, and they fought a hard battle with him. And great anger came on Goll, and he made three great strokes at the witches...", in: *Gods & Fighting Men*, p. 204

<sup>124</sup> *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, p. 9

<sup>125</sup> "Le cocher tourna le char et Medb revint en arrière. Elle vit alors quelque chose qui lui parut étrange: une femme seule sur le timon d'un char, tout près d'elle. Voici comment était la jeune fille: tissant une tresse, une épée de bronze blanc à la main droite, avec sept pièces d'or", trad. et cit. dans *Les Druides*, p. 106.

<sup>126</sup> La Morrigan, outre ses talents de prophétesse, incite les combattants, et sème la confusion sur le champ de bataille. Ainsi:

Des corbeaux hachent  
des cous d'hommes.  
Le sang jaillit.  
Bataille sauvage.  
L'esprit est troublé,  
dépouilles de colère,  
flancs transpercés,  
faits héroïques  
à Luibnech.  
Assaut des Fianna,  
aspect viril.  
Les hommes de Cruachan  
c'est d'eux que s'approche la destruction (...)  
Salut aux Ulates,  
Malheur aux Erna.  
Malheur aux Ulates", in: *La Souveraineté guerrière de l'Irlande*, p.13

décrivant une bataille entre des guerriers et des femmes surnaturelles, le "pouvoir-combattre" de ces dernières s'apparente peu à l'armement traditionnel. C'est ainsi que les trois filles de Conaran, dans The cave of Ceiscoran, capturent les Fianna grâce à un fil magique:

- "The three women went then to the opening of a cave that was in the hills, and there they sat down together, and they put three strong enchanted yarns of yarn on crooked holly-sticks, and began to reel them outside the cave. They were not long there till Finn and Conan came towards them, and saw the ugly old hags at their work, their coarse hair tossed, their eyes red and bleary, their teeth sharp and crooked, their arms very long, their nails like the tips of cows'horns, and the three spindles in their hands. Finn and Conan passed through the hanks of yarn to get a better look at the hags. And no sooner had they done that, than a deadly trembling came on them and a weakness, and the bold hags took hold of them and put them in tight bonds".<sup>127</sup>

Les trois vieilles femmes ont un point commun avec Fedelm, malgré leur /paraître/ antithétique: outre un armement guerrier (épée, char) Fedelm possède des instruments de "filage" ("tissant une tresse", "gold-weaving rod", dans la traduction de Th. Kinsella), à l'instar des trois filles de Conaran, qui déroulent un fil magique, puis le filent, le tout servant de "pouvoir-capturer" les Fianna. De même, la prophétesse Cailb, dans *The Destruction of Da Derga's Hostel*, est assimilée à cette configuration: "as long as a weaver's beam, and as black, her two shins". Les deux figures féminines de Fedelm et de Cailb ont ceci de commun qu'elles prédisent des morts, et des revers militaires, tandis que les filles de Conaran demeurent liées à la guerre en ce que les instruments de "filage" sont utilisés à des fins guerrières. Il semble que ces

---

<sup>127</sup> in: *Gods & Fighting Men*, p. 203

instruments ne soient pas tant dépendants du /paraître/ de la femme qu'ils accompagnent que de la fonction de cette dernière. Dans tous les cas, il s'agit d'un instrument "magique", lié donc à un /savoir/ secret en étroit rapport avec la "guerre". Ce /savoir/ "magique" agressif se retrouve dans *The Feet Water*, lorsque les sorcières, ayant réussi à s'introduire dans la maison, se mettent à y filer:

"in came three men with bags of wool and three women with spinning wheels, and they sat down around the fire, and the men were taking tons of wool out of the bags, and the little women were spinning it into thread, and the men putting the thread back in the bags".

Le "filage" ne sert pas de "pouvoir-pénétrer" dans la maison, attribué au baquet d'eau sale. Dans un récit similaire *Black Stairs On Fire*, le "filage" est présent, mais il participe justement de la /compétence/ des sorcières à s'introduire dans la maison:

"Then the voice screamed louder, "feet-water, wheelband, besom, and turfcoal, let us in, let us in!", and they all made to the door. Open it flew, and in rushed frightful old hags, wicked, shameless young ones, and the old boy himself, with red horns and a green tail. They began to tear and tatter round the house, and to curse and swear, and roar and bawl, and say such things as almost made the poor women sink through the earthstone"<sup>128</sup>.

Les deux récits, assez similaires, font apparaître cependant quelques divergences:

<u>The Feet Water</u>	! <u>Black Stairs On fire</u>
	!
"One night"	! "all Hallows-Eve"
	!
désordre: eau souillée rouet	! désordre: eau sale, bande du rouet

---

<sup>128</sup> Kennedy, Patrick, *Legends of Irish Witches & Fairies*, pp. 24-26

tisonnier	!	attachée, cendres éparses,
! non-rangé		
	!	
trois couples s'introduisent, grâce	!	des sorcières et le Diable
utilisent		
au désordre, dans la maison	!	le désordre pour pénétrer dans la
! maison.		
	!	
Ils se mettent à filer de la laine	!	Ils se livrent à un "sabbat"
	!	
La fille de la maison s'échappe et	!	idem
va demander de l'aide.Puis revient	!	elle crie "Black Stairs on
Fire!"		Fire!"
et crie "Sliabh-na-mBàn est en feu!	!	et fait fuir les sorcières.
	!	
Elle remet tout en ordre	!	Elle remet tout en ordre
(purification)	!	(purification)
	!	
Le groupe, dupé, veut revenir	!	Les sorcières veulent revenir
mais		
mais ne le peut plus	!	ne le peuvent plus.

Le sorcières sont le sujet opérateur du PN /pénétrer/, la jeune fille de la maison l'anti-sujet du PN antagoniste /chasser/, qui correspondent chacun à la "souillure" (les sorcières) et à la "purification" (la jeune fille). La saleté et le désordre sont le lien entre le /dedans/ humain et social, où chaque objet a une fonction précise, et le /dehors/ surnaturel, qui s'épanouit dans le chaos. La "maison" s'oppose à la "montagne", résidence des êtres maléfiques. Il est cependant difficile d'accorder une valeur identique au "filage" du premier récit et au "sabbat" du second. Dans The Feet Water, le PN /filer/ est central: c'est afin de la réaliser que les trois couples mystérieux pénètrent dans la maison. Dans le second récit, le "sabbat" est en soi un but, mais de portée différente: il s'agit, pour les sorcières, de "désacraliser" un lieu humain, mais surtout

chrétien, de la faire basculer dans le chaos infernal (d'où la présence du Diable). On sent, dans le premier récit, que l'intrusion des mystérieux fileurs a quelque chose d'indésirable, voire d'hostile (surtout dans leur insistance à pénétrer dans la maison et de vouloir y retourner), mais qui n'est que superficiellement lié au "sabbat", pour lequel le rouet n'est qu'un instrument du /pouvoir-faire/ magique: l'eau sale, comme la mer, est un "passage", un lien entre les deux univers, humain et surnaturel. On peut expliquer le rôle du rouet dans Black Stairs On Fire qu'en tenant compte du fait que l'intrusion se produit lorsque le fil demeure attaché au rouet, liant ainsi les deux éléments, quenouille et rouet lui-même; également, The cave of Ceiscoran montre que les Fianna sont capturés lorsqu'ils touchent ou pénètrent dans l' "enclos" formé par le fil déroulé sur ses piquets de houx, espace magique et agissant (on peut aussi rappeler que les oiseaux sont liés deux à deux par une chaîne en métal précieux). Le fil est, selon le *Dictionnaire des Symboles*, "l'agent reliant tous les états d'existence entre eux et à leur principe", comme le fil d'une marionnette à celui qui la met en branle. En celà, le "fil d'Ariane" obéit au même principe: en reliant le /dedans/ au /dehors/, centre du labyrinthe, il représente un lien spatial aussi bien que temporel; dans le langage figuré, le "fil" du discours représente l'enchâssement de ses différentes parties dans un rapport chronologique et causal. Ainsi le fil est-il un élément de continuité, un élément qui relie plusieurs séquences<sup>129</sup>. Dans la description faite d'elle, Fedelm tient une tresse à la main, tout en prophétisant. Si l'on considère le "fil" comme un lien "temporel", on peut supposer qu'il lit symboliquement le présent au futur prédit par Fedelm, ou bien qu'il représente l'enchaînement des causes et

---

<sup>129</sup> voir notamment l'article "fil" pp. 441-42, et l'art. "tissage", pp. 950-51



des effets dans le temps et la destinée humaine, tout comme l'/aquatique/ relie entre eux les deux univers.

Il n'est pas non plus inutile de rappeler que le "lien", dans le panthéon celtique, est un attribut du dieu Ogmé (gaulois Ogmios), nommé aussi Elcmar, frère du Dagda<sup>130</sup>.

On le voit, le lien a une fonction magique "sombre", "violente", ce qui correspond bien à l'attitude hostile des sorcières-fileuse de notre récit folklorique, mais il est aussi un élément quasi-juridique de la souveraineté, que représente aussi Fedelm<sup>131</sup>.

Outre son lien entre passé et présent (la "tresse" est liée, comme sa détentrice, au /savoir/ surnaturel), la tresse de Fedelm représente aussi le lien des obligations et de la destinée des hommes. Un faisceau de figures concourt à renforcer la relation entre la configuration du "filage" et la "nécessité".

Black Stairs On Fire met en scène un rouet auquel le fil reste attaché, Fedelm tient une quenouille, et The Feet Water montre d'étranges fileuses. On peut rapprocher, avec précaution certes, l'usage du fuseau en conjonction avec des figures du /savoir/ et de la "guerre" à cette

---

<sup>130</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, *La Société Celtique*, pp. 111-12:

- "L'Irlandais Ogmé, mieux attesté que le gaulois Ogmios... est, comme son homologue indien Varuna:

- tout ce qui est sombre;

- violent, brutal, déréglé;

Il est le dieu de la guerre et de la violence, de la magie, de l'écriture<sup>130</sup> et de l'éloquence. Il est le conducteur des morts dans l'Autre Monde et le lointain ancêtre de la danse macabre médiévale. Il est le dieu sans nom, à qui l'on prête, parfois à l'usage des étrangers, un surnom de substitution n'enfreignant pas l'interdit, ce qui rend compte de l'allure grecque de sa dénomination celtique, aussi bien en Gaule qu'en Irlande<sup>130</sup>(...) Par opposition au Dagda, les Irlandais l'ont surnommé Elcmar ("très mauvais" ou "grand envieux"), dans le récit christianisé du cycle d'Etain, *Altrom Tige Da Medar* (ou: "Nourriture de la maison des deux gobelets")

<sup>131</sup> voir *Dictionnaire des Symboles*, art. "liens", p. 570:

- " (Le lien) symbolise une fonction royale. Varuna, souligne G. Dumézil, est le maître par excellence de la mâtâ, du prestige magique. Les liens de Varuna sont aussi magiques, comme est magique la souveraineté elle-même; ils sont le symbole de ces forces mystiques détenues par le chef et qui s'appellent: la justice, l'administration, la sécurité royale et publique, tous les pouvoirs. Par ses liens, le dieu garantit les contrats, maintient les hommes dans les filets de leurs obligations; lui seul peut les délier"

"nécessité qui règne au coeur de l'univers, selon Platon. Il tourne d'un mouvement unique et entraîne la rotation de l'ensemble cosmique. Cet antagonisme dans le système planétaire serait la loi de l'éternel retour"<sup>132</sup>

Les Moires grecques sont les filles de la nécessité, et les fileuses représenteraient le caractère irréductible du destin qui, par dérivation, et de par le rôle donné à Atropos, qui coupe le fil, finit par symboliser la mort.

Il est vrai que, tant Fedelm que Cailb, les prophétesses ne dévoilent que des événements tragiques, des morts violentes. Nous rejoignons le rôle de la déesse guerrière, qui incite au combat et reçoit les têtes des ennemis décapités comme trophées, sans combattre elle-même, ni favoriser l'un ou l'autre camp. Car, malgré la violence de leur prédiction, Fedelm et Cailb sont "justes", et ne disent que la vérité la plus impartiale: ainsi Fedelm ne change pas sa prédiction, en dépit des injonctions de Medb qui prétend la contredire. L'instrument de "filage" est lié à la nécessité du destin et au caractère funeste du savoir transmis, dans un contexte guerrier, par des femmes surnaturelles relevant de la même fonction, sous leur double /paraître/ à la fois /jeune/ et /vieux/. Les fileuses de The Feet Water sont indésirables parce qu'elles sont ainsi liées à l'annonce d'un événement funeste, et leurs instruments en sont l'expression atténuée, en regard de la configuration de l'armement. Ils ne sont pas, par essence, liés à la guerre. Au contraire, ils enseraient plutôt la négation, puisqu'ils concourent à la "fabrication artisanale" de la laine, du tissu, qui est, en outre, une activité exclusivement féminine et pacifique; l'armement, quant à lui, est "masculin" mais n'est pas ambivalent, car son unique fonction est

---

<sup>132</sup> *ibid.*, article "fuseau", p. 471

de détruire. Cependant, il faut bien voir un point de raccort entre la prophétesse guerrière et les instruments de filage, qui représenteraient autre chose que la mort. Si l'arme est univoque, le "filage", détourné de sa fonction première, ne l'est pas: les instruments sont aussi "pointus" et "longs" qu'une lance (description de Cailb), et, dans The Cave of Ceiscoran, ils servent à "pouvoir-capturer" les Fianna, transformés par le /savoir-faire/ surnaturel des trois filles de Conaran, ce qui semble la caractéristique des attributs surnaturels des dieux.

C'est ainsi que les talismans du Dagda , au nombre de trois, ont acquis une signification secondaire, par dérivation de leur fonction première et littérale. Ainsi:

- le "chaudron": c'est un /contenant/, qui sert à "contenir" de la nourriture, opération parcourue par les figures "remplir"/"vider". Le /contenu/ est ainsi une nourriture qui se renouvelle. Si le PN /remplir/ perd son sujet opérateur (par ex: le "cuisinier"), on glisse de la fonction primaire à une fonction secondaire (il se "remplit" tout seul), d'où sa signification de "chaudron d'abondance";

- la massue: elle a pour fonction de "frapper", et, son corollaire, de "détruire". Ainsi elle "fait passer" celui qu'elle touche de vie à trépas. si l'on inverse cette chaîne causale, elle "ressuscite" sa victime. Aussi la massue du Dagda illustre-t-elle la transition du monde humain à celui, éternel, des dieux, illustrant la croyance des Celtes pour lesquels la mort ne serait que le milieu d'une longue vie.

#### b- Femme, fil magique et vieillissement: l'agression surnaturelle.

Lorsque les Fianna traversent le fil magique dans The Cave of Ceiscoran, ils perdent toutes leurs forces et tombent au pouvoir des

trois sorcières ("a deadly trembling came on htem and a weakness"). Cette perte de force est bien la négation du /pouvoir-faire/ guerrier, car il ne "peut-plus-combattre".<sup>133</sup>

Ce "vieillissement" se conjugue à deux facteurs: la femme surnaturelle, qui le prive de sa vigueur, et la traversée de l'eau, qui concrétise cette perte.

b-1/ la femme, destinataire d'un PN /partir/. Dans bon nombre de récits, le guerrier, dans la plénitude de sa jeunesse, est "appelé" par une mystérieuse jeune femme du Sid, qui l'invite à la suivre: c'est le cas d'Oisín, qui rejoint Niamh à Tir-na-nOg, de Bran et de ses compagnons, et de Conle. Ce voyage est toujours une épreuve pour ceux qui restent, car il équivaut à la mort terrestre des voyageurs. Mais Finn fait une expérience un peu différente: avec ses deux chiens, Bran et Sceolan, il se lance à la poursuite d'une biche, qui disparaît près de Slieve Cuilinn. A sa place, une jeune fille est assise au bord d'un lac, se lamentant sur la perte d'un bijou; elle demanda à Finn de plonger le repêcher:

- "With that Finn stripped off his clothes and went into the lake at the bidind of the woman, and he went three times round the whole lake and did not leave any part of it without searching, till he brought back the ring. He handed it up to her then out of the water,

---

<sup>133</sup> C'est ainsi que dans le récit Oisín's Lament, le vieux guerrier se plaint de son état et de la perte de sa jeunesse:

"There is no strength in my hands tonight, there is no power within me; it is no wonder I to be sorrowful, being thrown down in the sorrow of old age. Everything is a grief to me beyond any other man on the face of the earth, to be dragging stones along to the church and the hill of the priests (...)

Now my strength is gone from me, I that was adviser to the Fianna; my whole body is tired tonight, my hands, my feet, and my head, tired, tired, tired.

It is bad the way I am after Finn of the Fianna; since he is gone away, every good is behind me (...)

I am a shaking tree, my leaves gone from me; an empty nut, a horse without a bridle, a people without a dwelling-place, I Oisín son of Finn (...)

That is not the way I used to be, without fighting, without battles, without learning feats, without young girls, without music, without harps, without bruising bones, without great deeds, without increase of learning, without generosity, without drinking at feasts, without courting, without hunting, the two trades I was used to; without going out to battle Ochone! the want of them is sorrowful to me.", in: *Gods & Fighting Men*, pp. 353-54.

and no sooner had he done that than she gave a leap into the water and vanished.

And when Finn came up on the bank of the lake, he could not so much as reach to where his clothes were; for on the moment he, the head and the leader of the Fianna of Ireland, was but a grey old man, weak and withered"<sup>134</sup>

La femme du Sid a préparé cette ruse afin de punir Finn: elle détruit précisément en lui le "guerrier", le condamnant à ne plus avoir d'existence réelle. Il faut rappeler que, selon les irlandais, le Sid est un "lieu" habité par des femmes, ce qui veut dire que toute distinction de classes et de fonctions n'y a plus cours; le mot lui-même, "sid", signifie "paix", et il n'y a aucun guerrier dans l'Autre Monde. La femme est donc aussi l'antithèse du guerrier: lorsque ce dernier a franchi la frontière du Sid, il abandonne son existence terrestre. Le vieil âge n'a, on le voit, que des connotations négatives pour le guerrier. Quant à la femme, étant du Sid, elle ne ressent pas les effets du temps, car elle vit dans l'éternité: elle paraît toujours /jeune/.

La vieille femme est, plus rarement, le sujet opérateur d'un PN /vieillir/ dont le sujet d'état est le guerrier, mais elle représente autre chose que la messagère. C'est ainsi que, dans The Hospitality of Cuanna's House, Finn et quelques compagnons trouvent refuge dans une maison du Sid isolée. Parmi les hôtes se trouve une vieille femme:

- "It was not long after that the hage rose up and threw her pale grey gown on Finn's four comrades, and they turned to four old men, weak and withered, their heads hanging. When Finn saw that there came great dread on him, and the man at the door saw it and bade him to come over to him and to put his head in his breast and to

---

<sup>134</sup> The Hunt of Slieve Cuilinn, in: *Gods & Fighting Men*, p. 243

sleep. Finn did that, and the hag took her covering off the four men, the way that when Finn awoke they were in their shape again"<sup>135</sup>.

La vieille femme est l'allégorie de la Vieillesse, qui provoque le vieillissement "magique" des Fianna, en posant/retirant son voile: l'effet n'est pas irréversible et l'épisode tient plus de la leçon morale: il dévoile la nature de certains phénomènes naturels à Finn, lui dictant une nouvelle ligne de conduite. Il s'agit d'une transmission de /savoir/ sur le fonctionnement de l'univers et ses causes réelles. La maison de Cuanna est dans l'Autre Monde, car elle disparaît le matin: or, elle échappe précisément au passage du temps, ce qui confirme la valeur "didactique" des phénomènes dont les Fianna sont les témoins.

En annulant la fonction guerrière dans le vieillissement, la femme du Sid transforme sa "victime" en transmetteur de /savoir/, car c'est la seule chose qui demeure acquise aux vieillards. Oisín, devenu vieux, a de longues discussions avec St Patrick, nouveau maître de l'Irlande, et lui raconte quelle était la vie des Fianna; on dit que de leurs dialogues (et de leurs nombreuses disputes) nous ont été transmis les récits ossianiques et les poèmes des anciens temps. Le même phénomène se produit pour la vieille femme; en effet, la Cailleach est l'antithèse de la Souveraineté, tout comme le guerrier est celle du vieillard. Or, certains contes populaires montrent la Cailleach Bhéarra instruisant les laboureurs sur la meilleure façon de procéder, et on lui attribue même l'invention de certains outils<sup>136</sup>

---

<sup>135</sup> in: *Gods & Fighting Men*, p. 213

<sup>136</sup> O hOgàin, *Dàithì, Myth, Legend and Romance*, opus cit., p. 62:

"A common tradition tells of how she used to sow in late winter and harvest the green corn before the autumn gales came (...) We are also told that the hag revealed to people a better method of threshing than that had hitherto been current. She did this with a verse, recommending that the flail should be made with a holly-stick as handle, and a hazel-stick as striker, and sheaves should be threshed one at a time on a clean floor"

La barrière naturelle entre les deux mondes est représentée, nous l'avons vu, par l'eau, et elle joue un grand rôle dans le vieillissement du guerrier.

b-2/ l'eau et le vieillissement. Ce sont le contact avec l'eau et le retour sur la terre ferme qui provoquent le vieillissement de Finn: "for the lake that Cuilinn's daughter had made for Finn would have turned all the men of the world grey if they had gone into it"<sup>137</sup>. Il y a un fort contraste entre le monde a-temporel du Sid, séparé par l'immensité de la mer, et le monde humain, où règnent les contraintes de l'espace et du temps. Durant un voyage sur les flots, ces contraintes s'abolissent, pour ressurgir dès lors que le voyageur est pris de nostalgie pour son pays et y retourne. C'est ce qui se produit pour Oisín: parti dans le Sid avec Niamh, il retourne en Irlande, et découvre que des siècles se sont écoulés depuis son départ; les Fianna ont disparu, et Oisín descend du cheval magique que Niamh lui a donné:

"And in a minute all the years came on me, and I was lying on the ground, and the horse took fright and went away and left me there, an old man, without strength or understanding, without respect"<sup>138</sup>

Le pouvoir destructeur de l'eau montre à quel point les deux univers sont incompatibles, et cela ne fait que confirmer le lien de la femme du Sid avec la mort. Lorsque Bran et ses compagnons répondent à l'invitation d'une messagère de l'Autre Monde, ils s'embarquent sur un petit esquif. Ayant longtemps navigué, ils abordent les rivages du Sid, mais finissent par rentrer en Irlande. Depuis leur barque, ils dialoguent avec des inconnus, qui leur

---

<sup>137</sup> *ibid.*, p. 244

<sup>138</sup> Oisín's Story, in: *Gods & Fighting Men*, p. 340.

apprennent que Bran est devenu un personnage de leur annales, parti voilà plusieurs siècles. Un des compagnons de Bran se précipite sur le rivage:

- " L'homme (Nechtán) sauta de sa barque. A peine eut-il touché la terre d'Irlande qu'il tomba en cendres comme s'il avait été en terre pendant de nombreuses centaines d'années. Bran chanta alors ce couplet:

Le fils de Collbran a eu la grande folie  
de lever la main contre l'âge.  
Il a été jeté un flot d'eau claire  
sur Nechtán, sur le fils de Collbran.

Bran fit part ensuite à l'assemblée de toutes ses aventures depuis le début jusqu'à ce moment-là et il écrivit ces couplets en ogam. Ensuite, il leur dit adieu et on ne sait où il est allé à partir de ce moment-là"<sup>139</sup>.

On le voit, selon qu'elle a affaire avec le roi ou le guerrier, la femme surnaturelle a une fonction différente.

Associée au roi, elle représente la figure de l'/union/ dans le "mariage", dont toutes les figures découlent: la femme /jeune/ et /belle/, comme Étain, est la Souveraineté qui garantit la prospérité et la paix de la terre bien gouvernée par le roi; la femme /vieille/ et /laide/ en est l'antithèse: elle est la terre lorsque l'/union/ royale fait défaut, que le roi est mort, et que cette prospérité ne peut plus être garantie.

La messagère du Sid propose l'/union/ avec le guerrier, mais à la condition qu'il abandonne son existence et son essence guerrière, donc qu'il meure: la mort n'est pas un obstacle, mais un "passage" obligé. Cependant, il arrive que l'antagonisme entre la femme et le guerrier soit exaspéré: belle, elle est refusée par le héros car elle

---

<sup>139</sup> *La Navigation de Bran*, trad. Ch.J. Guyonvarc'h, in: *Les Druides*, p. 286



contrarie les prouesses guerrières, ou encore, /jeune/ou /vieille/, elle transmet un /savoir/ guerrier le plus souvent tragique, car elle annonce la mort de son interlocuteur.

Le vieil âge est bel et bien /négatif/ en ce qu'il nie la "féminité" de la femme (cf. la Cailleach Bhéarra) et détruit son lien avec la prospérité, de même qu'il anéantit le guerrier; par conséquent, les deux figures prennent l'aspect de "transmetteurs" de /savoir/, sur le passé guerrier (l'homme) ou sur la terre (la femme).

Quant aux autres figures de la femme "prophétesse", il arrive que la vieillesse et la laideur soient associées aux circonstances de la prédiction: Cailb prédit la fin de Conare, alors que celui-ci a souillé son union avec la Souveraineté par la violation de ses interdits royaux. La femme apparaît alors sous son aspect sinistre. Mais Fedelm, d'un autre côté, prédit le sang et la déroute de Medb sans perdre son aspect jeune et beau. On voit que le /paraître/ de la femme surnaturelle, lorsqu'elle est une figure de la /disjonction/ n'est pas toujours associé au type de /savoir/ transmis.

Ces deux aspects sont fondus dans la figure, populaire, de la Banshee, dont nous allons dégager quelques traits pertinents. Pour l'essentiel de cette question, nous renvoyons à l'ouvrage, très détaillé, de Patricia Lysaght, *The Banshee*, auquel nous empruntons de nombreuses informations<sup>140</sup>.

C/ Une figure folklorique de la /disjonction/ et du /savoir/ surnaturel: la Banshee.

La Banshee est une figure féminine surnaturelle qui se manifeste, de diverses manières, lors de la mort d'un membre d'une famille traditionnellement associée à la Banshee: elle annoncerait soit à

---

<sup>140</sup> *The Banshee, the Irish Supernatural Death-Messenger*, Dublin, The Glendale Press (1986), 433 p.

une tierce personne soit à la personne elle-même sa mort prochaine. Il arrive que la Banshee annonce une mort soit plusieurs jours à l'avance, soit immédiatement au moment où cette mort se produit. Selon certains textes, la Banshee ne "suit" que certaines familles, de préférence des familles de "pure" souche irlandaise. P. Lysaght cite d'ailleurs une poème de Piaras Feiritéir qui pleure la mort d'un aristocrate irlandais (Muiris Mac Gearailt mac Ridire Chiarraí) dans les Flandres en 1642<sup>141</sup>

Malgré l'emploi du pluriel (mnà sidhe) la croyance générale veut qu'il n'y a qu'une Banshee; on ne lui connaît aucune autre association.

Elle se manifeste de deux façons, selon les régions d'Irlande où le motif est connu:

-On ne le voit pas, mais on entend son cri se propager le long des routes sans en localiser la source, ou plus fréquemment le long des cours d'eau;

-On voit la Banshee, et dans son cas on n'entend pas son cri. Elle peut être vue, selon les endroits, sous deux formes: soit jeune, belle et richement vêtue et grande (voir Lysaght pp. 94-95), soit au contraire petite, vieille, laide et vêtue d'un suaire ou d'un vêtement gris, brun....

Patricia Lysaght, au cours de sa minutieuse étude de chacun des traits attribués à la Banshee, dégage deux strates dans le motif.

---

<sup>141</sup> *The Banshee*, p. 30:

- "Ins an Daingean nìor an ceol-ghol,  
 Gur ghlac eagla ceannaidhthe an chrìosta,  
 Dà n-eagla féin nìor bhaoghal dòibh sin,  
 Nì chaoimid mnà sidhe an sòrt soir."  
 (In Dingle the crying did not grow faint,  
 And the hoarding merchants grew afraid,  
 But with respect to themselves they need not fear danger,  
 Banshees do not bewail that class of mortels.)

Il existe deux "appellations" de cette messagère: la "bean sì" et la "bean chaointe" (lit. la "pleureuse"), qui fait explicitement référence à son cri funèbre. Elle est aussi désignée sous le terme "Badhbh" (baiv), nom dont on a vu qu'il était synonyme de la "corneille", l'une des apparences de la déesse guerrière Morrìgan.

La répartition géographique de ses deux strates correspondrait, selon P. Lysaght, à une résistance inégale de la culture gaélique face à l'hégémonie anglaise. Autrement dit, là où la Banshee est le plus proche de la Badb lavant les dépouilles des futurs morts au combat, correspond à une région où les antagonismes militaires claniques sont les plus affirmés<sup>142</sup>.

C'est ainsi que, dans les régions demeurées le moins en contact avec la culture gaélique, le motif de la "bean-sì" serait lié au thème ancien de l'épouse hiérogamique du roi, comme Etàin. Tout comme elle, la "bean sì" est liée à un roi, voir à une lignée de rois s'ils se succèdent de père en fils. Elle représente la terre d'Irlande, image de la Souveraineté légitime accordée à celui qui s'en rend digne: il n'est pas incongru, selon P. Lysaght, de voir une déesse "attachée" à un territoire et une lignée, annoncer dans certains récits le mort du roi du pays.

---

<sup>142</sup> *The Banshee* p. 209:

--"The early literary texts in which the Badb was a foreboder of war, belonged to a period of strong Gaelic culture when the belief seemed to relate equally to both sides of the conflict. In other words, reference to the appearance of the Badb foreboding violent death in battle presupposes a certain cultural unity between the warring sides such as existed, for example, in wars between the Irish families, or between Irish and Anglo-Norman families, or in the inter-clan warfare in Scotland. As times became more peaceful in Leinster, and with the extra-strong Anglo-Norman-Gaelic fusion in the south of the province, internal conflict was much reduced. (...) The decline then in consistent deadly warfare in the province...meant the belief in a foreboding female being connected with violent death in battle was no longer relevant and neither was her most outstanding characteristic in the pre-battle context - her washing. It was probably at the same time and for the same reason that the bird-form, which was also part of the battlefield image of the ancient Badb, went into decline."

Ainsi trouve-t-elle des traces de la Banshee du folklore dans le personnage d'Aoibheall de Craig Liath la veille de la bataille de Clontarf en 1014<sup>143</sup>

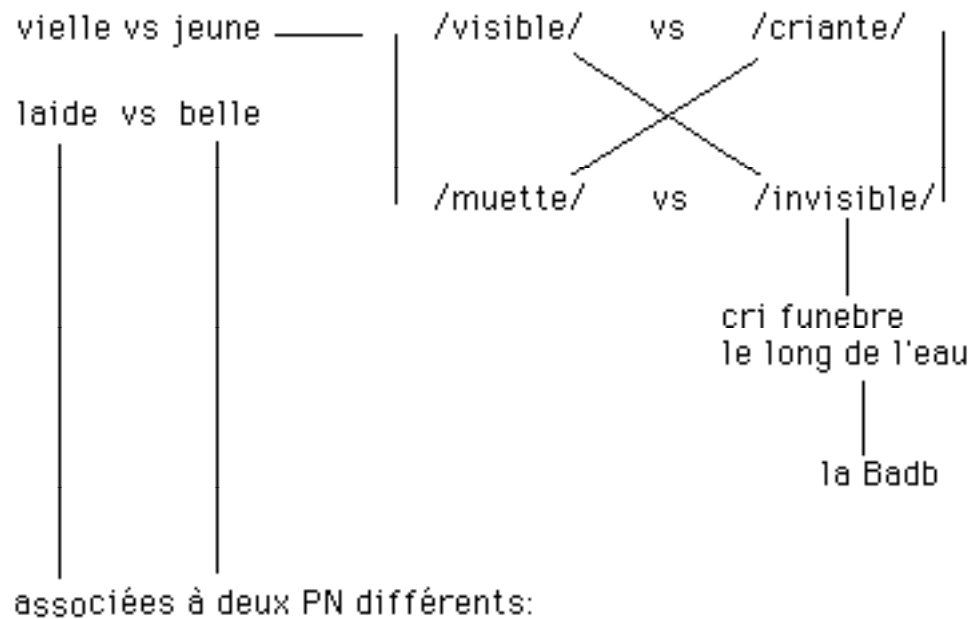
Le motif de la Banshee est donc formé, selon l'auteur, de deux éléments contradictoires en apparence. La messagère est à la fois:



Une telle répartition n'est pas également uniforme; là où la première paire oppositionnelle est en jeu, les autres sont exclues:

---

<sup>143</sup> *The Banshee* p.194-195: "In two accounts of the battle - the twelfth century *Cogadh Gaedhel re Gallaibh*...and the thirteenth century *Annals of Loch Cé* - it is said that on the eve of the battle Aoibheall (Oebhinn, as she is called in the *Annals of Loch Cé*) came to Brian Boru and told him that he would be killed in battle the following day. (...) Aoibheall's prognosticating role in the texts seems to be connected with her function as territorial goddess of the land of Thomond and later tutelary of the royal house of the O'Briens. As such, she would be concerned with the fortunes of the royal house and of Brian the High King, which had an intricate bearing on the economic and political well-being of the region, and, to some extent, the country as a whole."



= /vieille/ vs /laide/ = PN /lavage/ du linge (près de l'eau)

Agressif

= /jeune/ vs /belle/ = PN /peignage/ des cheveux (près de l'eau)

Ce petit tableau montre bien que le seul élément commun à ses associations de traits contradictoires est l'élément /aquatique/, dont nous avons vu quel rôle de /passage/ entre ce monde-ci et l'Autre-Monde il joue (voir infra l'analyse d'Étaïn). La figure négativisée de la vieille femme lavant le linge sanglant est souvent perçue comme étant "agressive", dans son apparence et son comportement. L'auteur explique que, peu à peu, la disparition de la culture gaélique a "neutralisé" la figure de la Badb pour y retirer cet aspect agressif de la mort violente, contagion de la deuxième strate de la "bean sí" qui lui impose des traits plus "souverains", comme par exemple l'attachement aristocratique de la messagère à une ou des familles bien précises.<sup>144</sup>

<sup>144</sup> voir pour cela *The Banshee* pp. 209-210

L'auteur explique cet "amalgame" de deux personnages qu'elle pense à l'origine distincts par un concept unique de souveraineté tel que Prionsias Mac Cuna l'a dégagé<sup>145</sup>, en prenant par exemple la prophétesse Fedelm dans le *Tàin Bò Cuailnge*.<sup>146</sup>

La Banshee serait donc, dans la tradition populaire, le résultat d'une transformation de la déesse de la souveraineté, qui, en raison des multiples aspects qu'elle recouvre: guerre/paix par rapport au territoire et au pouvoir temporel représenté par le roi; jeunesse/vieillesse qui représente l'alternance de cycles naturels (saisons, phénomènes atmosphériques, et posséderait à son tour, selon les régions, une multiplicité d'aspects recoupant les sèmes caractéristiques de la souveraineté.

Cette analyse soulève plusieurs questions.

Nous retrouvons bien dans la figure de la Banshee plusieurs séries de traits opposés comme, ainsi que le dit P. Lysaght, :

/paraître/ ----- /jeune/ vs /vieux/

---

<sup>145</sup>*Celtic Mythology*, London, 1973, 1st. pub. 1920

<sup>146</sup>*The Banshee*, pp. 204-205:

- "These attributes of Fedelm - her solitary female manifestation - the aristocratic milieu in which she appears as a beautiful woman connected with death, and the special relationship which exists between Medb and Fedelm who is "promoting" Medb's "interest and "prosperity", recall the sì-women stratum who are tutelary beings. Furthermore, Fedelm is a "Sì-Crùachna", "from the sid of Cruachan". Therefore, although she is not expressly called a "ben sìde" in the text, it may be assumed that the compiler of the *Book of Leinster* version in the twelfth century understood her to be such a being.

Thus Fedelm - a predecessor of the death-messenger of folk tradition - exemplifies the fundamental nexus in which the seemingly contradictory characters of the beings in the badhbh and the sì-woman strata come together. In her all-equated war-goddess and land-goddess, death, aggressiveness, ugliness, old age, youth, beauty, and benignity. Professor Mac Cana, who has traced a sovereignty goddess theme in many areas of Irish literature sees in it a solution to the duality of aspects of the goddess in Irish literature such as is seen in the persona of Fedelm. He states:

"All the seemingly contradictory characteristics of the deity-maternal, seasonal, warlike, young, aged, beautiful or monstrous- may be referred to this fundamental nexus, and it is significant that, in general, each individual goddess reveals several or all of these characteristics, and even though one of them may predominate, the others are rarely absent." Fedelm, then, may be considered the personification of sovereignty. Similarly the death-messenger of folk tradition, who embodies characteristics of both the sì-woman and badhbh-strata, may, by analogy with Fedelm, also be considered to be in origin a sovereignty goddess. This function of the being may still be discussed in the traditions which associate her with families."

/beau/ vs /laid/

Mais aussi: /pacifique/ vs /guerrier/, et /noble/ vs /non-noble/.

Nous avons dégagés deux strates de figures féminines, l'une, conçue comme une relation de /conjonction/ et de /disjonction/ entre femme et homme (principalement guerrier ou roi), de laquelle émerge en surface la configuration de "couple". Deux types de personnages féminins se rangent dans cette catégorie, représentés par Etàin, l'épouse du roi, et son corollaire, la Cailleach Bhéarra, qui symbolise l'état de décadence et de désespoir de la terre lorsque ce mariage royal est détruit. Les deux femmes ne se conçoivent qu'en relation avec un personnage masculin souverain, au sens temporel du terme. Cet aspect est effectivement proche de ce développement aristocratique d'une Banshee qui ne "s'attacherait" qu'aux familles nobles irlandaises, ceci lorsque la structure de la royauté celtique fut tombée en désuétude et laisse place à des puissantes familles, originaires de l'ancienne classe guerrière, qui imposaient leur pouvoir sur des territoires plus ou moins étendus (peut-être d'anciens rois locaux?).

C'est ce qu'aurait observé plus tôt en Gaule, César, qui ne parle presque jamais de rois gaulois mais constat la prédominance d'une "aristocratie" guerrière dans la fonction au départ assumée par le roi:

- "César a surpris le pays en état de crise grave, au moment où partout l'aristocratie militaire se dresse ouvertement contre la royauté et la fait disparaître, n'en laissant plus subsister que des épaves ou des souvenirs. Quand la guerre des Gaules commence il ne s'agit plus, selon l'expression de César, que d'une *regia potestas*

fragile et fragmentée, d'un pouvoir confiné dans l'exercice d'une magistrature à compétence, sinon restreinte, du moins limitée dans le temps."<sup>147</sup>

Etàin et la Cailleach Bhéara ne sont que les deux aspects d'une même chose: le mariage du roi et de celle qui lui confère la Souveraineté, prodigue paix, bonheur et abondance, situation renversée dans le cas de la vieille femme, et qui sert d'exemple a contrario de cette croyance.

Etàin prodigue ses bienfaits à trois niveaux:

-à celui de la fonction sacerdotale, car le mariage royal garantit l'ordre (voulu par des dieux) dans le pays;

-à celui de la fonction guerrière, puisque ce mariage garantit la "paix"; paradoxalement, il y a ici négation de la deuxième fonction (telle que la conçoit Mr. G. Duménil), mais cette situation reçoit une explication simple. L'Autre-Monde des Celtes s'appelle le "sidh", étymologiquement la "paix" <sup>148</sup>

- au niveau de la troisième fonction, toujours évasive (puisque'elle ne se définit que par rapport aux deux premières) car le mariage garantit la richesse, l'abondance en récoltes, bétail et en hommes, car c'est là la conséquence directe de l'absence de guerre, entre autres.

Maintenant, la Banshee ne nous semble pas tout entière se résumer dans le concept, parfois vague, de "souveraineté". Le renvoi du motif folklorique à celui de la "laveuse" (qui tord des linges sanglants avec les dépouilles des guerriers qui seront tués au

---

<sup>147</sup> Le Roux et Guyonvarc'h, *Les Druides*, p.115

<sup>148</sup> *Les Druides*, pp. 287-288-"Sid signifie "paix" avec toutes les conséquences de la signification: inexistence de toute guerre et de toute querelle, inexistence aussi de toute spéculation intellectuelle: l'Autre-Monde n'a ni druides ni guerriers. On s'est demandé pourquoi tous ses aspects sont de "troisième fonction". La raison en est claire: le sid étant, en principe et en fait, l'expression, l'accomplissement, d'une perfection, toutes les distinctions de classes et de fonctions sont abolies parce qu'elles ne sont plus nécessaires. L'abolition rejoint celle du temps et de l'espace, condition première de l'immortalité."



combat) est légitime, et Fedelm, comme le précise P. Lysaght, possède ces traits inhérents au /savoir/ surnaturel: elle prédit à Medb son destin et le sort malheureux de son armée dans l'expédition de la Razzia.

Peut-être faut-il ajouter que cette prédiction se fait dans un cadre précis, de nature militaire. Il en est de même dans le cas de Cailb, vieille prophétesse prédisant à Conare sa mort violente dans le combat l'opposant à ses frères de lait rebelles. Tout ceci renvoie bien à la Badb, déesse guerrière prenant parfois l'apparence d'une corneille. Fidelm est jeune est belle, comme la description d'une déesse majestueuse l'impose. Cependant, une figure comme Cailb offre un /paraître/ en tous points opposé à cette description. De même, la Badb offre-t-elle deux apparences contradictoires:

-/vieille/ + /belle/ : "Le Chien vit venir à lui une jeune femme, avec un vêtement de toutes les couleurs et une très grande beauté."<sup>149</sup>  
(dans *Razzia des Vaches de Cooley*.)

- /vieille/ + /laide/ : "Au dessus de sa tête, criant,  
Une vieille femme mince, rapide et agile,  
Sur les points de leurs armes et de leurs  
boucliers;  
C'est la Morrigan aux cheveux gris."<sup>150</sup>

Selon une autre source, la Morrigan serait l'épouse du dieu Nét, grand-père de Fomoir Balor, qui représente une sphère différente de celle des Tùatha Dé Danaan: il est souverain, mais surtout "infernale"<sup>151</sup>

---

<sup>149</sup> *Tàin Bò Cuailnge*, trad. Guyonvarc'h, citée dans *Souveraineté Guerrière de l'Irlande*, p.20

<sup>150</sup> *The Banquet of Dún na nGedh & the Battle of Magh Rath*, trad. fran. de Ch. J.

Guyonvarc'h, citée dans *La Souveraineté Guerrière de l'Irlande*, p. 29

<sup>151</sup> Ibid. p. 43: "à travers et par les généalogies qui leurs prêtent des ascendants communs, les Tùatha Dé Danaan (dont le Dagda, dieu-druide et époux également de la Morrigan) et les Fomoir remontent au même chaos originel. Les déviations ultérieures dues à la christianisation

Cette dualité du /paraître/ de la Badb, visible dans l'opposition entre Cailb et Fedelm, s'expliquerait donc par une "fomoirisation" de la déesse guerrière en "sorcière" assoiffée de sang.

La Bodb, (ou Morrigan, ou Macha) est une déesse souveraine que l'on peut voir agir sur les deux premières fonctions, sacerdotale et guerrière, avec une légère prédominance de cette dernière: Fedelm et Cailb prphétisent, activités qui les renvoient toutes deux au sacerdoce dans ce qu'il avait d'accessible aux femmes, et la Bodb incite, sans se battre, les guerriers au combat. La déesse est unique, mais elle se présente sous deux aspects en apparence contradictoires, réunis dans la syntaxe narrative des récits.

La déesse de la guerre est bien souveraine, car elle est l'épouse du dieu-druide Dagda: Etain, de par son union avec le roi, est souveraine. Mais cette souveraineté s'exprime d'une tout autre façon chez la Bodb; or, le risque est grand de faire de la souveraineté une expression commode et passe-partout, dans laquelle se retrouvent tous les traits figuratifs de la femme surnaturelle.<sup>152</sup> L'autre risque serait de considérer que le panthéon des déesses celtiques en contient plusieurs, qui ont des rôles quasi-similaires. Or, César lui-même, dont les remarques sur la société gauloise sont plutôt rudimentaires, a observé l'existence, dans les tribus de la Gaule, quatre grandes divinités masculines, associés à une unique divinité féminine, auxquels il s'est empressé de trouver des équivalents latins; ce sont, avec leur équivalent irlandais:

---

ont fait le reste, à savoir, incidemment, l'attribution de la fonction guerrière aux Fomoirs (...)  
C'est par une déviation de ce genre que la Badb elle-même est rangée parmi les Fomoirs acharnés à l'anéantissement de Cùchulainn dans la version B de la mort du héros (...) Nous avons là cet aspect de la dichotomie qui a précipité tous les "démons" en enfer."

<sup>152</sup> Ainsi, dans *Celtic Mythology*, P. Mac Cana écrit: "All the seemingly contradictory characteristics of the deity - maternal, seasonal, warlike, young, aged, beautiful or monstrous can be referred to this fundamental nexus, and it is significant that, in general, each individual goddess reveals several of all these characters, and even though one of them may predominate, the others are rarely absent", cité dans *The Banshee*, p. 204

- Mercure/Lug: le premier des dieux, qui subsume toutes les fonctions divines (en irl. on le surnomme "Samildanach", le "polytechnicien"); il est hors-classes;
- Jupiter/ Dagda: dieu-druide et maître du temps, gardien du chaudron d'abondance et de la massue;
- Mars/ Ogme, qui, selon César, "régit la guerre" (ce qu'il ne veut pas dire qu'il la fait);
- Apollon/ Dianecht, maître des trois médecines, incantatoire (première fonction), sanglante (deuxième fonction) et végétale (troisième fonction)<sup>153</sup>.

A côté de ce groupe, une seule déesse, selon César, qui serait "Minerve" (ég. irl. "Brigit"), dont la fonction serait d'enseigner les arts et les techniques, domaine a priori de la troisième fonction. Selon les auteurs des Druides, l'unicité d'une telle figure n'a rien de surprenant car elle occupe tour à tour les trois fonctions selon le dieu auquel elle est associée: la déesse irlandaise est, de toute façon, toujours souveraine. Ce cas n'est ni étrange, ni isolé. C'est ainsi que dans *Mythe et épopée I*, G. Dumézil a mis à jour un cas similaire dans l'épopée post-védique du Mahàbhàrata. Cinq frères, les Pandava, représentant chacun une fonction<sup>154</sup>, ou l'une de ses subdivisions, ont en commun une seule et même épouse, la princesse Draupadi, à cause d'un malentendu avec la mère des cinq frères, qui leur demande de partager ce qu'elle croit le produit de la chasse de l'un d'eux, Arjuna; or, il est impossible de revenir sur les

---

<sup>153</sup> Le détail de cette analyse est donné dans *La Société Celtique*, opus cit., p. 105-16

<sup>154</sup> Chaque personnage est le représentant d'une divinité; ainsi:

- Dharma (l'Ordre) est Yudhisthira, l'aîné: le brahmane, sage et vertueux (1ère fonction);
- Vayu (le Vent) est Bhîma, l'impétueux, le guerrier brutal (l'Hercule de la 2ème fonction, le "champion");
- Indra (l'Archer) est Arjuna, le combattant armé, sur son char (2ème fonction, comparable à Mars);
- les jumeaux Asvin sont Nakula (qui s'occupe des chevaux) et Sahadeva (qui s'occupe des bovins), deux aspects de la 3ème fonction.

paroles d'une mère, et les cinq partagent alors la même épouse. Au-delà de l'excuse romanesque, G. Dumézil met en évidence la richesse du nom de Draupadi, en la rapprochant de l'avestique Anahita, car les textes Postgâthiques sont proches des textes védiques dans la pensée théologique<sup>155</sup>

La "polyandrie" de Draupadi avait dû poser suffisamment de problèmes aux rédacteurs pour qu'un autre texte, le "Markandeya Purana", résolve le "scandale" en expliquant que les cinq frères sont l'incarnation terrestre de trois aspects que le dieu Indra a perdu au cours de sa lutte contre les Démons: sa majesté, sa force et sa beauté: de la sorte, Draupadi n'épouserait en fait qu'un seul dieu, Indra, à travers ses incarnations sur terre.

Une analyse similaire s'applique très bien à la Brigit du domaine celtique, déesse unique mais trifonctionnelle selon la nature de son parèdre, et qui donc change de nom en même temps que de compagnon.<sup>156</sup>

---

<sup>155</sup> *Mythe et épopée I*, 5ème éd. revue et augmentée, Paris, Gallimard (1986), chap. 3, pp. 103 à 124:

- "De son nom complet Aradvi Sura Anahita, c'est-à-dire "l'Humide, la Forte, la Sans-Tache", de fait, elle est solidement établie sur les trois niveaux que signalent ces mots: elle est, au sens matériel,... la grande rivière mythique, source commune d'où coulent continuellement toutes les eaux, toutes les rivières de la Terre. Son Yâst (ie. son hymne), le cinquième, la célèbre comme "la Sainte qui accroît l'énergie", "la Sainte qui accroît les troupezux", "la Sainte qui accroît la richesse", "la Sainte qui accroît la terre". En outre, elle rend rituellement pure... la semence de tous les mâles et la matrice de toutes les femelles, fait enfanter les femelles heureusement, et leur donne le lait régulier, au temps dû. C'est elle, d'autre part, qu'ont invoquée les héros des anciens temps et qui leur a fourni la vigueur pour qu'ils puissent vaincre leur ennemis démoniaques. Ainsi se trouvent clairement marqués dans sa nature et dans son action les traits de la troisième et de la deuxième fonction (la fécondante, la guerrière), tandis que son rôle de purificatrice ("yaoz da-", "mettre rituellement en état": le premier élément est le mot védique yòs, "heil", et le latin "ius"), maintes fois affirmé, et auquel correspond l'élément essentiel de son nom, An-ahita "immaculée", la rattache à la première"

<sup>156</sup> Selon les auteurs de *La société celtique*, p. 115, elle a pour noms:

- Brigit, fille du Dagda, patronne des poètes et des forgerons. Elle est en même temps la "mère de tous les dieux", embrassant la première fonction (les poètes) et la troisième (les forgerons);
- Bòann (la Boyne), épouse d'Ealmar-Ogme et maîtresse du Dagda dont elle a un fils Oengus, le "fils jeune";
- Etain, femme du roi Midir (le Dagda ?) et disputée entre lui et Eochaid (nom évhmérisé du Dagda);
- Morrigan, déesse guerrière et épouse du Dagda;
- Ana, Dana: mère des dieux, comme le montre leur nom générique de "gens de la déesse Dana (Tuatha Dé Danann);

Ainsi donc elle est bien à la fois "laide" et "belle", "guerrière" et "pacifique", selon la fonction à laquelle on l'associe. Si l'on considère les axes de l'âge/ (/jeune/ vs /vieux) et du /paraître/ (/beau/ vs /laid/), nous voyons que l'on peut les appliquer au couple Cailleach/Etân ainsi qu'à celui de Bodb/Morrigan. Cela ne signifie pas que la vieillesse et la laideur ont toujours la même valeur: dans le cas de la Cailleach, il s'agit, nous l'avons vu d'une expression de l'Irlande sans roi ("la terre gaste"), tandis que dans celui de la Bodb, elles sont associées à la crainte qu'inspire la guerrière impitoyable, ou bien une "démonisation" opérée par le transcritteur chrétien (?) En tout état de cause, le concept large de "souveraineté" ne peut expliquer la diversité des aspects assumés par la femme surnaturelle.

La Banshee est semblable à Fedelm et à Cailb (elle est liée au don du /savoir/); mais Fedelm, qui est un aspect de la Morrigan souveraine, n'est pas semblable à Etân, qui incarne un autre aspect de la souveraineté.

On retrouve dans le motif folklorique des traces de cette triple souveraineté, en admettant que son "attachement" à des familles nobles renvoie à l'union/ entre la souveraineté (Etân) et le roi (première fonction), et que la nature sinistre de son cri (qui rappelle celui de la Bodb) la rattache à un aspect guerrier; Etân et la Morrigan partagent avec la Banshee la proximité avec l'eau. Quant à la troisième fonction, elle est plus discrète, mais on peut la déduire des deux précédentes: là où règne la paix et l'ordre on trouve la prospérité.

---

cette divinité est mariée à des dieux souverains, confirmant son propre aspect souverain, mais selon le cas, certains traits sont plus ou moins mis en relief: Etân ne ressemble pas à la Morrigan, dans la mesure où cette dernière est explicitement guerrière.

La dynamique du "passage" du /jeune+/beau/ au tandem /vieux+/laid/ s'explique, chez Etain et la Cailleach, par la perte de l'/union/ pure avec le roi. Quant à Fedelm et Cailb, ce "passage" pourrait s'interpréter dans le contexte textuel: Fedelm agit, prédit, dans un cadre institutionnel: le départ des troupes vers l'Ulster, tandis que Cailb surgit alors que le monde est retourné provisoirement au chaos après que Conare a violé tous ses interdits royaux; or le chaos est toujours associé aux Fomoiré, auxquels il arrive que la déesse guerrière emprunte des traits. Il n'est pas impossible que s'y soit superposée l'image tardive de la "sorcière".

#### D/ CONCLUSION.

L'analyse des différentes figures féminines nous a permis de dégager les traits suivants:

- la femme surnaturelle se répartit sur deux pôles, l'un /lumineux/, qui se rattache au /haut/, et qui correspond, dans les textes, à l'épouse souveraine du roi humain, ainsi qu'à la belle messagère de la perfection du Sid, l'autre, /bas/ et /sombre/, qui s'associe à la /mort/ dans les figures de Cailb (la vieille prophétesse) et de la Cailleach Bhéarra.

- si l'on opère une nouvelle subdivision, nous voyons que la Cailleach forme avec Etain un couple dont le trait principal est la /conjonction/ avec la terre, le monde (l'Irlande), représentations allégoriques des rapports de la Souveraineté avec le principe royal, qui apporte paix et abondance; le deuxième couple se compose de Cailb et de la messagère, toutes deux liées au /savoir/ surnaturel transmis aux mortels: l'une (Cailb) délivre une prophétie liée à la

mort, tandis que, au-delà de la mort inéluctable, la messagère est le porte-parole des délices du Sid.

- le lien entre ces deux facettes de l'univers surnaturel est bien la mort, qui est représentée par l'aquatique/, "passage" obligé vers l'Autre Monde, dont la connotation change selon les circonstances de l'entrée dans le Sid; la mort est aussi liée à l'accès à la connaissance supérieure des réalités du Sid, et c'est pour cela que la Banshee est à la fois messagère du Sid et annonciatrice de trépas.

On peut noter que la femme surnaturelle occupe plusieurs fonctions dans les récits irlandais, qu'ils soient folkloriques ou mythologiques: elle domine la dimension /cognitive/ du récit parce que, magicienne, elle est destinataire d'une série de PN divers (agression, vol, don, échange...) en même temps qu'elle les met parfois en oeuvre (elle est présente dans la dimension pragmatique du récit, en tant que sujet opérateur).

Cependant, malgré cette multiplicité de figures et de fonctions, jamais la femme du Sid n'est associée à la "maternité", si ce n'est que de façon fugitive (cf. le récit de l'accouchement de la "première" mère de Cù Chulaind dans le Sid). Il est donc très difficile d'établir un parallèle entre son rôle de Souveraine dans le mariage royal, qui engendre paix et prospérité, et une quelconque image de "déesse mère" organiquement liée aux récoltes, etc...( car c'est le Dagda, dieu-druide commandant au temps, qui régit les récoltes, et le temps atmosphérique).

La femme est intrinsèquement liée à la terre dans son aspect abstrait (la souveraineté), mais aussi aux portes de l'univers

surnaturel, dont elle exécute les ordres, et dont elle constitue la promesse d'éternité, à la frontière entre la vie et la mort, d'où son lien très fort avec l'aquatique/, barrière naturelle et ambiguë entre les deux univers, élément par qui le /savoir/ sur l'Autre Monde se transmet.



## **CHAPITRE HUIT:** **LE GUERRIER ET LE RUSTAUD**

### Remarque préliminaire:

Les récits mythologiques et épiques abondent en personnages masculins aux rôles et fonctions divers. Dans le cycle dit "mythologique", dont un long récit est le *Caith Mag Tuired* (= Seconde Bataille de la Plaine des Piliers), les personnages sont des dieux souverains, la "tribu de la déesse Dana, et le texte raconte par le menu le combat qu'ils livrent aux Fomoirs, puissances démoniaques, pour la suprématie sur le monde (représenté par l'Irlande). Ce récit, qui fait corps avec le mythe du peuplement de l'Irlande par cinq invasions successives (racontées dans le *Lebor Gabala Erenn*, ou Livre des Conquêtes de l'Irlande), est l'occasion de comprendre comment les Celtes d'Irlande pensaient cette organisation théologique du cosmos et, à travers elle, sur quels principes reposait leur société.

Après que Georges Dumézil eut développé la théorie selon laquelle les sociétés indo-européennes se structurent autour de trois "besoins" ressentis comme fondamentaux (les trois "fonctions" sociales), Fr. Le Roux et Ch.J. Guyonvarc'h ont décelé des traces nettes de cette triple division dans la plupart des récits mythologiques et épiques de l'Irlande ancienne. Aussi les "personnages" divins (masculins ou féminins) se distribuent-ils sur cet axe fondamental. Mais notre but n'est pas d'analyser ces trois fonctions et leur rapports mutuels. Dans le cadre d'une esquisse sur les figures surnaturelles, il nous est apparu que deux d'entre elles entretenaient des rapports étroits, le "guerrier" et le "rustaud", son adversaire. En l'absence de figures ressortissant de la troisième

fonction, cette paire antinomique illustre bien les relations des première et seconde fonctions duméziliennes. Il nous faut maintenant justifier un tel choix.

Si notre point de départ est l'étude contrastée d'une figure du surnaturel irlandais, il nous semble qu'une telle analyse n'est fructueuse que lorsqu'elle s'appuie sur une comparaison.

Les textes qui nous servent de référence appartiennent au mythe, rendant très difficile la différenciation entre l'"humain" et le "surnaturel": en effet, certains héros possèdent des pouvoirs qui les mettent bien au-dessus de leurs pairs (c'est le cas de Cù Chulaind).

Si l'on sait qu'un roi, un druide, illustrent avant tout la fonction dont ils sont les représentants, on ne peut leur opposer qu'une figure de même fonction, accomplissant des performances équivalentes sur le plan narratif. Le guerrier est confronté à ses pairs dans le combat, et la suprématie tient avant tout à la supériorité du /pouvoir-faire/ de l'un sur l'autre, ce qui limite la comparaison; or, le meilleur guerrier se trouve parfois confronté à un adversaire (un /opposant/) d'un autre genre, un "rustaud" armé d'une massue, et de taille gigantesque.

Le choix s'est imposé en fonction de deux critères:

- les deux "figures" se trouvent confrontées l'une à l'autre dans le cadre narratif du "combat", principale activité du guerrier;
- nous avons choisi d'éliminer les opposants surnaturels à forme animale (ils font l'objet de la première partie de cette étude), ainsi que les opposants féminins, traités dans un chapitre à part. Les druides et les rois de l'Autre Monde, lorsqu'ils sont représentés

dans les récits, parce que les pouvoirs du druide sont d'une autre essence que ceux du guerrier, et le roi ne combat pas.<sup>1</sup>

A/ LA DIMENSION SYNTAGMATIQUE: LE PN /COMBATTRE/.

### 1- La conception de la guerre et le rôle du "champion".

Les récits épiques forment une part non négligeable du corpus de textes mythologiques irlandais. La *Tàin Bò Cualnge* ("Razzia des vaches de Cooley") a précisément pour sujet l'expédition lancée par la reine Medb du Connacht et ses alliés contre la province d'Ulster, après que le prêt d'un fabuleux taureau lui fut refusé par son propriétaire Ulate Dàire Mac Fiachna. Le texte abonde de descriptions de troupes nombreuses et bien armées<sup>2</sup>.

Chaque "compagnie" de guerriers a droit à une description particulière, notamment lorsque les armées d'Ulster, enfin relevées de leur faiblesse, se préparent au combat général contre les trois provinces liguées<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> "Le roi est donc, en quelque sorte, le "moteur" immobile de la société. Son élection le hausse au niveau de la classe sacerdotale, dont il adopte aussitôt la couleur symbolique, le blanc. Le roi irlandais ne participe pas au combat, mais sa présence est indispensable à la victoire (...) Le Mars celtique continental, dieu ou roi, régit, conduit, commande la guerre mais ne la fait pas lui-même. Mais le druide, lui, fait librement la guerre s'il en ressent le besoin parce que la structure double de la divinité souveraine l'y autorise, au contraire du guerrier qui, limité dans ses fonctions et dans ses ambitions, n'a pas accès au sacerdoce", in: Le Roux et Guyonvarc'h, *La Société Celtique*, Ouest France, Rennes, (1990), p.113

<sup>2</sup>- "I have my own following of twice three thousand here. There are my sons too, the seven Maine, with their seven troops of three thousand- may they always have luck. There is Maine Mâthramail the Motherlike, Maine Athramail the Fatherlike, Maine Mòrgor the Strongly Dutiful, Maine Míngor the Sweetly Dutiful, Maine Mòepit who is above description... Maine Andoe the Swift, and MAine Colagaib Uli- the Maine with all the qualities, who took the likeness of his mother and father, and the dignity of us both".

"That is not the whole story", Fergus said. "We have seven Munster kings on our side, each with a troop of three thousand. Here and now, in this camp, I could bring those seven troops of three thousand and the Galeòin troop... There are seventeen troops of us, of thrrre thousand each", Fergus said, "that is the full number of our camp, not counting the general rabble or the young or the women - each king had his queen travelling with Medb. The Galeòin troop is the eighteenth" in: *The Tàin*, trad. Th. Kinsella, Dublin, Dolmen Press (1969), pp. 66-67. La troupe des Galeòin se compose de trois mille combattants.

<sup>3</sup> *ibid*, p.225:

- "The men of Ulster have risen from their pangs. It is they who entered the forest, great heroes thronging in might and violence; and they who shook the forest and sent the wild animals fleeing on to the plain. The dense fog you saw filling the hollow, that was the breath of those fierce men filling the valley until the hills in between looked like islands in a lake. The flashes

Mais malgré le nombre considérable de guerriers qui s'affrontent sur le champ de bataille, jamais le récit ne décrit la procession ordonnée de troupes anonymes, contrairement à l'avancée d'une cohorte romaine. La *Tàin Bò Cualnge* est une succession de combats singuliers, dont certains décident de l'issue de la bataille. Aussi les descriptions des armées ne s'attardent-elles, le plus souvent, que sur un guerrier, un héros ou un roi, qui concentre en lui-même toutes les vertus guerrières de la troupe qu'il commande.<sup>4</sup> De la même manière, les exploits individuels du guerrier sont de nature à lui assurer gloire et postérité dans la mémoire des générations futures. Aussi la guerre est-elle l'occasion unique de prolonger cette gloire. C'est ainsi que le jeune Cù Chulaind, qui s'appelait encore Setanta (= le "cheminant") comprend cette gloire immortelle lorsqu'il prend les armes pour la première fois, après avoir entendu le druide Cathub annoncer les présages de la journée.<sup>5</sup>

---

of lightning and the sparks of fire and all the colours you saw, Mac Roth", Fergus said, "those were the warriors'eyes, so bright you thought they were sparks of fire. The thunder and thudding and turmoil you heard, that is the humming of their blades and their ivory-hilted swords, the uproar of arms, the clattering of chariots - horse hooves hammering, fierce chariot fighters - the outcry of an army: the sound of warriors, the anger and ferocity of the brave as they rage toward the battle. They think they will never reach it, their angry spirit is so high", Fergus said"

<sup>4</sup> *ibid*, p. 227:-"Another company came", Mac Roth said, "a troop of three thousand and more, with a great swarthy, fiery-faced champion at its head, awesome and terrible. His dark brown hair lay flat on his forehead. He carried a curved, scallop-edged shield, with a five-pronged spear in his hand, a forked javelin at his side, and a cruel sword slung behind him. A purple cloak was wrapped around him with a gold brooch at the shoulder. A white-hooded tunic covered him to the knee".

"Who is that, Fergus?" Ailill said.

"The beginner of battle", Fergus said, "a man created for war. He falls on his enemies like a doom: Eogan Mac Durthacht, King of Fernmag"

<sup>5</sup> *The Boyhoods Deeds of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.141:-" One pupil asked (Cathub) what that day would be good for, and he said that a warrior taking arms that day would be famous among the men of Eriu and that stories of him would be told forever. When Cù Chulaind heard that, he went to Conchubur to ask for arms (...) Cathub went to Conchubur, then, and said: "Is the boy taking arms?" "He is", answered Conchubur. "Ill luck, then, for his mother's son", said Cathub, but Conchubur replied "Why? Did you not instruct him to take arms?" "Indeed I did not", answered Cathub. Then Conchubur said to Cù chulainn "why did you lie to me, sprite?" "No lie, king of the Féni. He was instructing his students this morning, and I heard him to the south of Emuin, and thus I came to you", answered Cù Chulaind. "A good day, then", said Cathub, "for he who takes arms today will be great and

Le code guerrier exigeait, d'autre part, en raison de la grande valeur de cette /reconnaissance/ du guerrier par ses pairs, que deux adversaires au combat soient de valeur égale. Ce /devoir/ est bien décrit dans la *Tàin Bò Cuailnge*, où Cù Chulaind, qui n'a que dix-sept ans, doit affronter toute une armée de guerriers en combats singuliers. Son apparence trop juvénile joue cependant en sa défaveur:

- "They sent Cùr mac Dalàth to fight Cùchulainn. (...) Cùr went forth, but he drew back when he saw a beardless boy opposing him. "This is unfitting", he said, "you pay my skills a great compliment! If I knew this was the one I had to meet, I would never had come. I'll send him a boy of his own age from among my people".<sup>6</sup>

Enfin, la gloire que procure la victoire sur un ennemi digne de sa valeur procure certains avantages sur d'autres guerriers moins valeureux. Dans un festin, le plus grand héros se voit attribuer la "part du champion" sur l'animal du festin, c'est-à-dire le meilleur morceau. Or, cette "part du champion" fait elle aussi l'objet de controverses pour ce qu'elle symbolise de suprématie.

Ainsi, dans *The Tale of Macc Da Thò's Pig*, les guerriers du Connachr et ceux d'Ulster se disputent ce privilège, en se lançant des défis et en rabaisant les exploits des adversaires:

famous - and short-lived". "Wonderful news that", answered Cù Chulaind, "for, if I am famous, I will be happy even to live just one day"

<sup>6</sup> *The Tàin*, trad. Th. Kinsella, opus cit, pp. 127 & 134. C'est nous qui soulignons.- "They sent Cùr mac Dalàth to fight Cùchulainn. (...) Cùr went forth, but he drew back when he saw a beardless boy opposing him.

"This is unfitting", he said, "you pay my skills a great compliment! If I knew this was the one I had to meet, I would never had come. I'll send him a boy of his own age from among my people".

"You are mistaken", Cormac Connlongas said, "but it isn't surprizing. We would count it as a triumph if you drove him off". (...)

"The women called out to Cùchulainn that people in the camp were mocking him because he had no beard; that it was only recless men, and not their best warriors, that would fight him; and that it would be better if he made a beard with berry juice. He did this, to get Lòch to fight him. And he plucked a fistful of grass and spoke into it and everyone believed he had a beard.

"Look", the women said, "Cùchulainn is bearded. A warrior may fight him now". "

- "A tall fair warrior arose from his couch and said "It is not right that Cet should carve this pig before your very eyes". "Who is this?" asked Cet. "Oengus son of Làm Gabuid", said the Ulaid, "and a better warrior than you". "Why id-s his father called Làm Gabuid?" "Why indeed?" the Ulaid asked. "I know why", said Cet. "Once I came east. There was screaming. People came, Làm Gabuid too, and he cast his great spear at me, but I threw it back so that it cut off his hand, and left it on the ground. What could bring his son to challenge me?" Oengus sat down.

"On with the contest, or I will carve the pig", said Cet"<sup>7</sup>

Le second récit met en scène trois fameux guerriers d'Ulster, Lòegure Buadach, Conall Cernach et Cù Chulaind, qui se disputent, à travers une "part du champion" prestigieuse, la suprématie sur tous les guerriers d'Ulster, ainsi que pour leurs épouses. A l'origine du conflit, Bricriu, qui veut semer la zizanie, et fait croire à chacun des trois guerriers et à leurs épouses qu'il est le plus grand héros de la province et qu'il aura droit à cette fameuse "part" lors d'un festin que Bricriu organisera pour les Ulates à cet effet. C'est dans ce récit d'émulation que les trois guerriers sont amenés à affronter des adversaires du Sìd, en particulier le 'rustaud", confrontation qui sera étudiée dans le cadre du PN /combattre/.

## 2/ Le PN /combattre/

a-la relation entre le "guerrier" et le "juge".

Le récit *Bricriu's Feast* (irl. *Fled Bricrend*) a pour point de départ un projet de festin, réunion supposée amicale, qui se double, chez l'organisateur Bricriu, d'une volonté de semer la zizane parmi les convives, notamment lorsque le "partage" de la nourriture et l'attribution de la "part du champion" seront évoqués. Le texte

---

<sup>7</sup> in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.184

débuté donc dans une situation ambiguë (la concorde n'est qu'un /paraître/ mensonger), puis se développe le "conflit" entre les trois prétendants au titre de héros, jusqu'à ce qu'un jugement départissant les trois guerriers vienne imposer l'un d'eux (qui, par l'accomplissement d'une /performance/ héroïque, "pouvoir-obtenir" cette suprématie) et rétablir l'harmonie dans la communauté.

Le récit se compose de la façon suivante, selon une structure enchâssée qui se répète huit fois à l'identique:

MANIPULATION = /faire-vouloir/	DESTINATEUR = Bricriu < _____ DESTINATAIRE PRIMAIRE= les "femmes", qui "font-vouloir" les hommes DESTINATAIRES SECONDAIRES=les 3 guerriers, les "juges"
COMPETENCE	Pour Cùchulainn= /v-f/ + /d-f/ = /p-f/ Pour les deux autres= /v-f/ + /d-f/ + /ne pas-p-f/
PERFORMANCE	F(S2) => ( (S1 V O) -> (S1 Δ O) ) où S2=S1= guerrier O= le "pouvoir-vaincre" Seul Cùchulainn parvient à accomplir la /performance/ Les guerriers affrontent des S'2, opposants du Sìd.
RECONNAISSANCE	être du /faire/ VERIDIQUE dans le cas de Cùchulainn être du /faire/ MENSONGERE pour les 2 autres.

Bricriu est le /destinateur/ initial, bien qu'il n'intervienne pas dans la suite du récit (d'ailleurs, il est expulsé de la salle du festin); mais ce sont ses paroles "mensongères" qui sont à l'origine du conflit, et tant que leur effet n'est pas enrayé par un jugement juste, elles demeurent le moteur du texte.

Chaque /performance/ se rattache donc à cette même phase de /manipulation/ , même si le rôle des épouses tend à diminuer d'importance, et ce dès la seconde série d'épreuves. Pour chaque

/performance/ existe un déroulement identique: seul Cùchulainn "peut-accomplir" l'exploit.

Quant aux phases de /reconnaissance/ successives, elles fonctionnent, sauf la dernière qui clôt le récit définitivement, sur un modèle identique: plusieurs actants tiennent lieu de "juges" des épreuves et de la valeur de chaque concurrent, qui reconnaissent toujours la supériorité de Cùchulainn.

Or le jugement est toujours mis en cause par les deux guerriers rivaux, déclenchant la recherche d'un autre "arbitre-juge" du conflit, et d'une autre /performance/.

Le conflit central se situe bien entre le "guerrier" et le "juge", car le premier conteste la décision du second. Le récit reflète bien ce déséquilibre, dans la mesure où tous les efforts des différents protagonistes sont de rétablir un ordre hiérarchique basé sur la nature /véridique/ de la parole donnée (rétablir la relation hiérarchique entre le "juge" et le "guerrier").

Le récit représente le passage du /mensonger/ et du /caché/ (= les paroles venimeuses de Bricriu, qui sont prononcées à l'identique devant chacun des rivaux potentiels et à leurs épouses) au /véridique/ et au /non-caché/ (l'ultime jugement n'est pas prononcé devant les seuls rivaux, mais devant l'assemblée des Ulates, qui a en outre été témoin de l'ultime /performance/), à savoir la mise en conformité des /performances/ accomplies et du "jugement" porté sur elles. C'est pourquoi le texte insiste sur la phase de /reconnaissance/ et sur la personnalité du "juge": celui-ci est un /destinateur/ "secondaire" de la /performance/ puisqu'il détermine les modalités de l'épreuve à subir.



Le jugement rendu par le roi, ou par Ailill et Medb, ne peut être respecté puisqu'il est rendu en secret, à l'insu des autres concurrents<sup>8</sup>:

- "Let no one see it until you appear in Conchubur's Cràebrùad at the end of the day, and then, when the champion's portion is set out, display your cup to the chiefs of Ulaid." (c'est nous qui soulignons).

Medb fait ensuite un discours identique à Conall et puis à Cù Chulaind, seule la valeur des coupes varie, à l'insu des autres guerriers.

Quant à la première rencontre avec un "rustaud", elle se déroule aussi sans témoins, et c'est grâce à ce subterfuge que les rivaux de Cù Chulaind refusent de reconnaître sa victoire:

- "Yours is the champion's portion", Bricriu then said to Cù Chulaind, "for it is clear that no one else's deeds deserve comparison with yours". But Lòegure and Conall said "Not true, Bricriu. We know that it was one of his friends from the Sìde who came to play tricks on us and do us of the champion's portion. We will not acknowledge his superiority on that account" (p.233)

Tout ceci s'oppose à l'ultime épreuve de décapitation, qui se déroule devant l'assemblée des Ulates au grand complet.

Si Bricriu est le /destinateur/ premier, il est à l'origine du PN /désunir/, la série de "juges" successifs est /destinateur/ d'un anti-PN /unir/, visant à rétablir cet ordre momentanément perturbé. Seulement, aucun, à l'exception du dernier "rustaud"<sup>9</sup>, ne parvient à

---

<sup>8</sup>- "It is not difficult at all (to judge them)", said Medb, "for Lòegure and Conall are as different as bronze and white gold, and Conall and Cù Chulaind are as different as white gold and red gold" (...) "Welcome, Lòegure! You deserve the champion's portion, and some make you king over the warriors of Eriu from this time forth, and we give you the champion's portion and this bronze cup, with a bird of white gold at the bottom, to bear before all as a token of our judgement. Let no one see it until you appear in Conchubur's Cràebrùad at the end of the day, and then, when the champion's portion is set out, display your cup to the chiefs of Ulaid. The champion's portion will be yours, and no other Ulaid warrior will challenge you for it, for your cup will be a token of recognition to the Ulaid", *ibid.*, p. 239

<sup>9</sup> "You are the supreme warrior of Eriu, and the champion's portion is yours, without contest; moreover, your wife will henceforth enter the drinking house before all the other women of

s'opposer à Bricriu: il existe en outre, donc, une hiérarchie entre les /destinateurs/, basée sur la capacité de ce dernier à faire respecter son jugement. Il est curieux d'ailleurs que seul un être du Sid, également /opposant/ potentiel des trois guerriers, soit en mesure de remplir cette fonction. Cela montre en effet à quel point le monde surnaturel est présent dans les phases cognitives du récit et en même temps prennent part à l'accomplissement d'une /performance/ donnée.

Les /performances/ des trois guerriers s'inscrivent entièrement dans le cadre du "jugement", dont elles représentent le /pouvoir-pouvoir-faire/. Elles sont la base sur laquelle le jugement porte, mais de lui dépend le rétablissement de l'ordre social momentanément rompu.

Les personnages thématiques de "juges" ont tous des liens avec la fonction souveraine, druides ou personnages royaux. Dans le récit ce sont:

- un druide: Senchae; il ordonne le silence, préside les débats et conseille<sup>10</sup>;
- des personnages royaux: Conchubur, Ailill et Medb, Cù Roì, Ercol et Bude.

Le roi et le druide exerce conjointement la souveraineté, quoique selon des modalités différentes<sup>11</sup>, alliance du sacerdoce et du pouvoir temporel.

Ulaid. Whoever might dispute this judgement, I swear by what my people swear by, his life will not be long", p.255

<sup>10</sup> A great alarm went up in the royal house, and the valiant warriors of Ulaid trembled; Conchubur and Fergus son of Roech were furious at seeing the unfair and unconscionable attack of two against one, Lòegure and Conall attacking Cù Chulaind. Not a man of the Ulaid dared separate them, however, until Senchae said to Conchubur, "Part the men", for Senchae was the earthly god among the Ulaid in the time of Conchubur. Conchubur and Fergus stepped between the combattants, then, and the men at once dropped their hands to their sides. "Let my will prevail", said Senchae. "We agree", said the men", p.226

<sup>11</sup> Quant à la définition générale de la souveraineté en tant que conception traditionnelle, nous n'insisterons jamais assez sur le fait qu'elle est la conjonction de l'autorité spirituelle et du pouvoir temporel... Le druide et le roi sont souverains dans la mesure où le druide conseille le roi, c'est-à-dire exerce l'autorité spirituelle, et où le roi met en pratique les conseils du druide, c'est-à-dire exerce le pouvoir temporel. Il n'y a jamais, sauf violation comportant son châtement

Le guerrier montre sa subordination au "juge", car il ne peut en aucun cas choisir l'opposant/ ainsi que le type d'épreuve auquel il se soumettra. Ainsi:

- " Go to the house of my foster-father and foster-mother, Ercol and Garmuin", said Medb, "and be their guest tonight" (...) " Why have you come?", Ercol asked. "That you might judge us", they replied. "Go to the house of Samera, for it is he who will judge you", Ercol said (...)

After that, the three heroes returned to the house of Ercol, and he welcomed them, and they slept there that night. Ercol then announced that they would face himself and his horse"<sup>12</sup>.

Face à ce groupe auquel le guerrier demeure soumis, se trouve un autre groupe de "juges" qui peuvent être rois, ou guerriers, et qui appartiennent au monde surnaturel. Ce sont:

Samera , Uath (second rustaud) et Cù Roì sous sa forme de "rustaud".

L'Autre Monde, contrairement au nôtre selon les Celtes, ne connaît pas de divisions en fonctions, ce qui se traduit par des descriptions mettant en valeur la troisième fonction (abondance, joie, harmonie...) ou par des êtres qui font la synthèse des trois fonctions, qui les possèdent toutes trois. C'est le cas des trois opposants des guerriers rivaux, qui peuvent se transformer à volonté, se battre en combat singulier, et rendre la justice, puisque tous trois ont précisément cette mission. Mais ils ne peuvent l'accomplir qu'à l'issue de la /performance/ héroïque, qui lui sert de

---

immédiat, de dérogation à cette règle de l'équilibre hiérarchiquement inégal des deux éléments constituant la souveraineté... Enfin, le druide n'a pas de raison d'exister en dehors de la royauté, laquelle lui sert de champ d'application normal et inévitable cependant que la royauté celtique est déséquilibrée ou décadente en dehors de la présence du druide" (...)

"L'exécutif échoit bien au roi mais le législatif et le judiciaire sont du domaine des druides, ou, au moins, sous leur surveillance, cependant que le roi participe au judiciaire puisqu'il rend la justice dite parole druide", in: Le roux & Guyonvarc'h, *La Société Celtique*, opus cit, pp.136-7, et p. 132

<sup>12</sup> ibid, pp. 242-3

préalable. La /reconnaissance/ de la valeur guerrière prend une nouvelle dimension puisque, d'une part, elle rétablit un ordre rompu où règne le mensonge, et elle doit, d'autre part, recevoir l'assentiment de l'ensemble du monde humain et du Sid, d'où le double rôle du "rustaud" en tant que /destinateur/ ("juge") et /opposant/.

#### b- L'opposition entre le "guerrier" et le "rustaud".

Le PN /combattre/ n'a d'autre fonction, pour le guerrier, que de lui permettre d'acquérir victoire et renommée. Chaque épreuve est une étape vers une telle reconnaissance.

L'accomplissement d'une telle /performance/ obéit à certaines règles qui constituent un "code héroïque" que le guerrier "doit-respecter": il doit y avoir accord, dans la /compétence/ du sujet opérateur, de son /pouvoir-faire/ et de son /devoir-faire/. La tension entre ces deux éléments nous renseigne sur la contrainte qu'un tel code exerçait sur le combattant, dont l'axe est le respect de la parole donnée, du serment prononcé devant témoins. Les distorsions de cet équilibre fragile montrent à quel point ténu se trouve l'attitude idéale.

C'est ainsi que Cù Chulaind transgresse sa parole donnée à Fergus de ne pas combattre un dénommé Etarcomol, qui vient pourtant le provoquer<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup>*The Tàin*, opus cit., p.119-20:-"Go away, now", Cùchulainn said, "I don't want to wash my hands after you. I'd have cut you to pieces long ago but for Fergus" (...) But the fool stubborn persisted and Cùchulainn struck down through the crown of his head and split him to the navel. Fergus saw the chariot passing him with only one man in it and he went back in fury to Cùchulainn.

"Demon of evil", he said, "you have disgraced me. You must think my cudgel is very short".

"Friend Fergus, don't rage at me", Cùchulainn said (...) Ask Etarcomol's charioteer was I at fault" (...)

"You were not truly", the charioteer said.

"Etarcomol swore... he wouldn't leave until he had my head or left me his own. Which would you say was easier, friend Fergus? Cùchulainn said.

"I think it was easier to do what you did", Fergus said."He was arrogant"

Le conflit dans la /compétence/ de Cùchulainn se résume entre son /devoir-ne-pas-faire/ (= "ne pas tuer Etarcomol") et le fait qu'il ne /peut pas ne pas faire/ cette /performance/. Dans un tel cas, nous voyons que le respect de la parole donnée ne peut outrepasser les règles de comportement, et que ces dernières sont valables pour tous les combattants, au détriment de l'engagement d'un seul.

En revanche, ce respect absolu du serment se retrouve, notamment lors d'un "pacte" conclu entre le guerrier et un /opposant/ de l'Autre Monde, en l'occurrence un "rustaud" particulièrement belliqueux, en présence de Conchubur et des Ulates:

-un rustaud pénètre dans le palais de Conchubur et lance un défi aux Ulates, par lequel il accepte de se faire décapiter si celui qui accomplit cette épreuve accepte de s'y soumettre à son tour le lendemain. Beaucoup de guerriers sont candidats, mais aucun ne se présente au rendez-vous fixé par le rustaud. Ce dernier, fou de rage, provoque alors Cù Chulaind, qui le décapite et, contrairement aux autres, accepte de se soumettre à la décapitation par le géant:

"The following day, the Ulaid watched Cù Chulaind to see if he would avoid the churl the way his companions had done; they saw that he was waiting for the churl, and they grew very dejected... Cù Chulaind, ashamed, said to Conchubur "By my shield and by my sword, I will not go until I have fulfilled my pledge to the churl-since I am to die, I will die with honour" (...)

Le rustaud arrive alors, et, après une macabre mise en scène, retourne par trois fois la lame sur le cou de son adversaire, sans que ce dernier ait tenté de se dérober à l'épreuve; il proclame alors devant l'assemblée:

"Rise, Cù Chulaind!... Of all the warriors in Ulaid and Eriu, whatever their merit, none is your equal for courage and skill and honour"<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> *Bricriu's Feast*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p.255

On voit donc que le PN dont le rustaud est le sujet opérateur n'est pas exactement symétrique de celui du guerrier.

L'/opposant/ surnaturel a pour fonction d'éprouver la valeur du héros en tentant de le faire échouer: il est à la fois le sujet opérateur d'un anti-PN /combattre/, mais aussi le /Destinateur/ de ce même PN: il institue les règles du combat, et porte un jugement sur la valeur de son adversaire (phase de /reconnaissance/)<sup>15</sup>.

En tant qu'/opposant/, le rustaud utilise des techniques de combat et des armes sensiblement différentes de celles du guerrier. Nous allons maintenant examiner les différentes phases du combat, et la manière dont elles se déroulent.

#### b-1/ le défi.

- "Whose horses are these, boy ? (the giant) asked, looking fierce. "The horses of Lòegure Buadach these", answered the lad. "True", said the giant, "and it is a good man whose horses these are". As he said this, he took his club and gave the lad a blow from head to toe. At that, Lòegure came and said "Why did you strike my charioteer ?" "As punishment for trespassing in my meadow", replied the giant. "I will meet you myself", said Lòegure".

L'apostrophe a un rôle plutôt conventionnel, en rien différent du défi que se lancent deux guerriers avant de s'affronter. Cependant, le rustaud ne précise en rien qu'il va gagner, ou quel type de punition il va infliger à son adversaire; on a davantage l'impression qu'il cherche un prétexte pour se mesurer à son opposant potentiel.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ainsi, dans *Bricriu's Feast*, "Then, Uath said: "I will propose a bargain, and he who fulfils it with me is he who will bear off the champion's portion"."What sort of a bargain?" they asked. "I have an axe", he replied. "Let one of you take it in his hand and cut off my head today, and I will cut off his head tomorrow (...) Uath stretched his neck out on a stone... and Cù Chulaind took the axe and cut off his head. Uath rose, took his axe, put his head on his chest and returned to his lake. The following day, Uath reappeared, and Cù Chulaind stretched his neck out on the stone. Three times Uath drew his axe down on Cù Chulaind's neck, and each time the blade was reversed." Rise Cù Chulaind", he said then, "for you are king of the warriors of Eriu, and the champion's portion is yours without contest", pp.245-46.

<sup>16</sup> On peut comparer ce défi à celui que se lancent Cù Chulaind et Ferdiad, deux anciens amis, que la ruse de Medb pendant la Tàin Bò Cuailnge parvient à séparer:

L'apostrophe est alors toujours accompagnée d'une démonstration de force par le rustaud.

b-2/ l'affrontement lui-même.

Le combat avec le rustaud n'obéit pas aux mêmes règles que l'affrontement entre deux guerriers. Ces derniers ont à leur disposition un large éventail d'armes tranchantes (lances, épées) et protectrices (boucliers), et il arrive que le choix des armes soit déterminé avant le combat, par accord mutuel des deux adversaires:

- "We have talked too much", Ferdia said, "what weapons will we use today, Cùchulainn ?"

"You have the choice of weapons until nightfall", Cùchulainn answered, "you reached the ford first".

"Do you remember", Ferdia said, "the very last feats we learned under Scàthach and Uathach and Aife ?"

"I remember them well", Cùchulainn said.

"Let us set to, since you remember". <sup>17</sup>

Lors de l'affrontement avec le rustaud, l'ordre d'attaque n'est plus respecté, et les adversaires combattent d'une façon plus désordonnée:

- "The giant cast a trunk, but Lòegure let it go by; two or three trunks were cast, but they did not even strike Lòegure's shield,

(Ferdia) "What bring you here, Squinter,  
To try my strength!  
Through the steam of your horses  
I'll reach and redder you.  
You'll regret you came.  
You're a fire without fuel.  
You'll need plenty of help  
if you ever see home".  
(Cù Chulaind): "Like a great boar  
before his head,  
I'll overwhelm you  
before these armies.  
I'll push you and punish you  
to the last of your skill,  
and then bring down  
havoc on your head!", in: *The Tàin*, p.181-2.  
<sup>17</sup> *The Tàin*, p. 187

much less Lòegure himself. Lòegure cast in turn his spear at the giant and also failed";

-"Cù Chulaind came and wrestled with the giant; they pounded away at each other, until the giant was worsted and forfeited his horses and chariot. Cù Chulaind took these, and his opponent's weapons, and bore them back to emuin Machae in great triumph, presenting them as ec-evidence of his victory".<sup>18</sup>

Le but du combat n'est pas de tuer l'adversaire, car sinon, comment expliquer la maladresse des guerriers et du rustaud, car même Cù Chulaind n'arrive pas à atteindre son adversaire, mais ne le vainc qu'à la lutte à mains nues.

D'ailleurs, le rustaud disparaît une fois le combat achevé, dès lors qu'un adversaire de valeur s'est présenté devant lui:

-" The giant then stretched out his hand to take Cù Chulaind in his grasp as he had taken the other two men, but Cù Chulaind performed the hero's salmon leap and his coursing feat... so that he was as swift as a hare, and he hovered in a circle like a millwheel. "My life for yours!", said the giant. "My requests then", said Cù Chulaind. "You will have them even as you breathe them", said the giant. "supremacy over the warriors of Eriu from this time on, and the champion's portion without contest and precedence for my wife over the women of Ulaid forever", said Cù Chulaind. "You will have that", said the giant. With that he vanished, and Cù Chulaind did not know where he had gone"<sup>19</sup>

On le voit, ce que Cù Chulaind recherche, c'est un jugement, voire une faveur de l'Autre Monde, en la personne du "rustaud". S'il ramène les armes du géant vers le palais, c'est pour pouvoir prouver sa victoire, qui sera garante du jugement prononcé par le rustaud, qui aurait pu se dispenser d'être à la merci de son adversaire, puisqu'il lui est possible de disparaître sans laisser de traces.

---

<sup>18</sup> *Bricriu's Feast*, pp. 232-3

<sup>19</sup> *Bricriu's Feast*, p.242



Le combat avec le rustaud peut prendre une autre tournure, puisqu'il s'agit parfois d'une épreuve de décapitation, que l'on retrouve à l'issue de tout combat "ordinaire", le vainqueur décapitant le vaincu mort, car la tête tenait lieu de trophée, comme les armes et le char de l'ennemi<sup>20</sup>

En revanche, la "décollation" fait partie intégrante de l'épreuve à laquelle le rustaud soumet le guerrier, notamment Cù Chulaind, et elle fait même l'objet d'un contrat verbal, que les guerriers d'ordinaire refusent de remplir, puisque celà signifie à coup sûr mourir:

- "You alone have to power to be killed one night and to avenge it the next"<sup>21</sup>.

La décapitation se déroule selon un rituel immuable:

\* le guerrier décapite le rustaud: "Uath stretched his neck out on a stone... and Cù Chulaind cut off his head. Uath rose, took his axe, put his head on his chest and returned to his lake";

\* le rustaud revient procéder à celle du guerrier: "Stretch out your neck, you wretch", said the churl. "You torment me", said Cù Chulaind. "Kill me quickly. I did not torment you last night. Indeed, I swear, if you torment me now, I will make myself as long

---

<sup>20</sup> Les exemples sont très nombreux. Nous citerons les suivants:

- "Yield to me, leave me space", Lòch said.

Cùchulainn yielded before him and Lòch fell forward on his face (...) Then Cùchualinn cut off his head", in *The Tàin*, p.136;

- "I won't leave it like this", Etarcomol said. "I'll have your head, or leave you mine", *ibid.*, p.120;

- "Then Cùchulainn let fly his spear, but he threw it up on high so that it dropped down into Nadcranntail's skull and pinned him into the earth, and Nadcranntail cried (...) "You are the best warrior in Ireland. I have twenty-four sons in the camp. Let me go and tell them about this treasure you've hidden in me, and I'll come back to be beheaded. If this spear is taken out of my head I will die". "Agreed", Cùchulainn said, "but come back", *ibid.*, p.124.

- "Who goes there ? Cù Chulaind shouted. "If friends, let them halt; if enemies, let them flee". At that the enemies raised a great shout; Cù Chulaind sprang at them, then, and nine of them fell to the ground. He put their heads in his watch seat", in: *Bricriu's Feast*, p.248

<sup>21</sup> *ibid.*, p.253.

as a heron above you". "I cannot dispatch you, not with the length of the block and the shortness of your neck", said the churl.

Cù Chulaind stretched himself, then, until a warrior's foot would fit between each rib, and he stretched his neck until he reached the other side of the block. The churl raised his axe so that it reached the rafters of the house. What with the creaking of the old hide that he wore and the swish of his axe as he raised it with the strength of his two arms, the sound he made was like that of a rustling forest on a windy night. The churl brought the axe down, upon Cù Chulaind's neck - with the blade turned up"<sup>22</sup>.

La coutume de la décollation est largement répandue dans le monde celtique, et tient lieu de rituel magique<sup>23</sup>.

On comprend donc le véritable enjeu de la décapitation; elle n'a aucun effet sur un être du Sid, mais elle est toujours fatale au guerrier. D'ailleurs, le rustaud ne cherche pas à tuer le guerrier mais à l'éprouver, dans ce qu'il y a de plus difficile à tenir: sa parole d'honneur contre sa mort plus que certaine. L'épisode ne sert pas à mettre en valeur la /compétence/ du rustaud, ni celle de son adversaire, mais le courage de ce dernier, qui, dans une épreuve-

---

<sup>22</sup> *ibid*, p.255

<sup>23</sup> -" Dans le monde celtique, la tête est l'objet de pratiques et de croyances diverses, mais dans l'ensemble très homogènes. La principale coutume est guerrière, car les Gaulois coupaient la tête de leurs ennemis vaincus et les rapportaient triomphalement chez eux, attachées au cou de leurs chevaux. Les trophées étaient conservés au besoin dans de l'huile de cèdre (Diodore de Sicile, 5,29,5; Strabon, 4,4,5). Le motif de la tête coupée est fréquent en numismatique gauloise et gallo-romaine. Les Irlandais n'agissaient pas autrement que les Gaulois et l'épopée insulaire offre des centaines d'exemples du guerrier empruntant la tête de l'ennemi vaincu au combat singulier. La tête symbolisait ainsi la force et la valeur guerrière de l'adversaire, venues s'ajouter à celles du vainqueur, et la décollation garantissait encore la mort de ce même adversaire. La mort en effet n'était acquise, selon les conceptions celtiques, que si les membranes du cerveau étaient atteintes. Les têtes coupées par les guerriers d'Ulster étaient conservées à la cour du roi Conchobar dans un bâtiment spécial, la Branche Rouge, contrepartie mythique du sanctuaire d'Entremont (Bouches du Rhône) dans le Sud de la Gaule. La tête du roi Bran, rapportée par ses compagnons d'Irlande où ils ont été vaincus, est enterrée à Gwynnryn, "colline blanche", près de Londres. L'Ile de Bretagne ne doit subir aucune invasion, tant qu'elle n'aura pas été découverte" in: Dictionnaire des Symboles, article "tête", p.943. Les auteurs précisent, dans *Les Druides*, p.99, la chose suivante: "Le dieu Diancecht indique lui-même les limites de son art, en réponse à une question de Lug, lors de la grande revue préliminaire de la *Seconde bataille de Mag Tured*:

"Et toi, ô Diancecht", dit Lug, "de quel pouvoir disposes-tu en vérité ?" "Ce n'est pas difficile", dit-il: "tout homme qui sera blessé, à moins qu'on ne lui ait coupé la tête, ou à moins qu'on lui ait entamé la membrane de sa cervelle ou sa moëlle épinière, il sera complètement guéri par moi pour le combat du lendemain".

limite, doit déterminer sa valeur. Elle se mesure à la fois au /pouvoir-faire/ , au /vouloir-faire/ et au respect du /devoir-faire/ de son code guerrier.

De même que la décapitation de l'ennemi vaincu est un élément de la /reconnaissance/ de sa valeur guerrière, l'épreuve imposée par l'Autre Monde n'a pas d'autre but.

Nous voyons en fait que l'affrontement entre le "guerrier" et le "rustaud" n'est pas d'ordre pragmatique mais cognitif, puisqu'il se concentre sur la /reconnaissance/ de la valeur guerrière; c'est la raison pour laquelle le "rustaud" est davantage un "juge" qu'un /opposant/.

## B/ ANALYSE PARADIGMATIQUE DES TRAITS DU "GUERRIER" ET DU "RUSTAUD".

### 1- Le /paraître/ du "rustaud" et du "guerrier".

#### a/ la "taille".

Ce qui caractérise le "rustaud", au détriment du "guerrier", c'est son gigantisme:

- " he saw a giant man coming towards him..."<sup>24</sup>;

- "This giant was huge and ugly and terrifying; it seemed to Løegure that he was as tall as the sky and that the glimmer of the sea was visible between his legs"<sup>25</sup>;

- "As night drew on, they saw a huge, ugly churl coming towards them in the house, and it seemed to them that there was not in all Ulaid a warrior half as tall (...) Each of his two yellow eyes was the

---

<sup>24</sup> *Bricriu's Feast*, p. 232

<sup>25</sup> *ibid.*, p.247

size of an ox-cauldron; each finger was as thick as a normal man's wrist"<sup>26</sup>.

Le gigantisme du géant est opposé à la taille plus modeste du "guerrier", qui, en raison de sa supériorité physique sur le reste de la communauté, sert à faire apparaître son adversaire encore plus "grand":

- "For all Lòegure's size and excellence, he fitted in the giant's grip like a one-year-old child"<sup>27</sup>.

La "taille" prend toute sa signification lorsque l'on examine les techniques de combat employées au cours de l'affrontement opposant les deux adversaires, mais elle ne préjuge en rien de l'hostilité fondamentale du "rustaud". Cependant, on a pu constater un glissement sémantique qui a attribué une nature /mauvaise/ à tout être gigantesque, en raison de son association naturelle avec les Fomoire, puissances inférieures ennemies des Tuatha Dé Danann:

- "Bon nombre de personnages mythologiques celtiques sont ... des géants, mais en règle générale le gigantisme est une marque, non pas de l'Autre Monde, mais des Fomoire ou puissances inférieures. L'un des chefs fomoires les plus remarquables est ainsi Balor, dont le regard paralyse toute une armée, et dont l'équivalent gallois s'appelle, dans le *Mabinogi de Kulwch et Olwen*, "Yspanddaden Penkawr", le "Châtré à tête de géant".<sup>28</sup>

De par le double rôle qu'il joue au niveau narratif (/opposant/ et /destinateur/) le "rustaud" (irl. "fathach") ne peut être un Fomoire, qui demeure un éternel /opposant/ des forces lumineuses représentées par les Tuatha Dé Danann. Il faut davantage voir dans son gigantisme un effet de contraste avec le "guerrier", afin de rendre plus glorieuse l'éventuelle victoire de son adversaire. Plus

---

<sup>26</sup> *ibid.*, p.251

<sup>27</sup> *ibid.*, p.247

<sup>28</sup> Le Roux & Guyonvarc'h, in: *Le Dictionnaire des Symboles*, art. "géant", p.474.

profondément, la /taille/ intervient dans le rattachement du "rustaud" à l'isotopie du /terrestre/, comme l'analyse d'autres traits figuratifs nous le confirmera. Il est important de démarquer dès maintenant le "rustaud" du reste des géants ossianiques et post-médiévaux, dont la bonne fortune est évidente: le lexique le désigne alors par le mot "fomhòire", ce qui indique assez sa "méchanceté", et le folklore l'a immortalisé dans le stéréotype du géant fort, méchant, mais au demeurant peu futé, ce qui sort tout-à-fait de notre sujet.

b/ /beau/ vs /laid/.

La beauté du "guerrier" est orientée vers l'extérieur: il cherche toujours à faire admirer sa silhouette, objet de /reconnaissance/ parmi les femmes et les autres guerriers:

- " Cùchulainn came out the next morning to view the armies and display his noble fine figure to the matrons and virgins and young girls and poets and bards. He came out to display himself by day because he felt the unearthly shape he had shown them the night before had not done him justice. And certainly the youth Cùchulainn mac Sualdaim was handsome as he came to show his form to the armies. You would think he had three distinctive heads of hair - brown at the base, blood-red in the middle, and a crown of golden yellow. This hair was settled strikingly into three coils on the cleft at the back of his head. Each long loose-flowing strand hung down in shining splendour over his shoulders, deep-gold and beautiful and fine as a thread of gold. A hundred neat red-gold curls shone darkly on his neck, and his head was covered with a hundred crimson threads matted with gems. He had four dimples in each cheek -yellow, green, crimson and blue- and seven bright pupils, eye-jewels, in each kingly eye. Each foot had seven toes and each hand had seven fingers, the nails with the grip of a hawk's claw or a gryphon's clench"<sup>29</sup>.

---

<sup>29</sup> *The Tàin*, opus cit., p.157-58

La "luminosité", la "légèreté" de la beauté du guerrier s'oppose en tous points à la laideur du "rustaud", à la fois "lourde" et "terne":

- "he saw a giant man coming towards him, not a handsome fellow either, but broad-shouldered, fat-mouthed, puffy-eyed, short-toothed, horribly wrinkled, beetle-browed, horrible and angry, strong, violent, ruthless, arrogant, destructive, snorting, big-sinewed, strong-forearmed, brave, rough and rustic. Cropped black hair he had, and a dun garment on him, and his rump swelled out under his tunic"<sup>30</sup>;

- "His appearance was frightful and terrifying..."<sup>31</sup>.

On remarque que les descriptions, antithétiques, s'opposent sur des critères parfaitement symétriques, de la façon suivante:

"guerrier"	"rustaud"
<u>"chevelure"</u>	
/long/ "three distinct heads of hair" "three coils" "long loose flowing" "strand hung down" "hundred red-gold curls" "hundred crimson threads"	/court/ "cropped black hair"
<u>"peau"</u>	
/lisse/ "white, clear breast" "clear skin" "softness"	/rugueux/ "horribly wrinkled"
<u>"visage"</u>	
/harmonieux/ "four dimples in each cheek" "seven bright pupils" "eye-jewels" "each kingly eye"	/disharmonieux/ "fat-mouthed, puffy-eyed" "short-toothed" "beetle-browed" "snorting"

<sup>30</sup> *Bricriu's Feast*, p. 247

<sup>31</sup> *ibid.*, p. 251

"yellow eyes, the size of an ox-cauldron"

Le symbolisme animalier participe de la description, qui prend alors une tournure "fonctionnelle", entièrement tournée vers le "pragmatique": tout élément doit donner des indications sur le comportement du guerrier et du rustaud avant l'affrontement, et à quel type de combattants ils appartiennent. Ainsi, le guerrier Cù Chulaind est assimilé à un oiseau de proie ("hawk's claw"), ou à une créature offensive et ailée ("gryphon's clench"). Cela ne fait pas de lui l'idéal de la beauté masculine, mais l'idéal guerrier dans ce qu'il a de destructeur<sup>32</sup>.

D'autre part, le rapace est un animal "offensif", qui fond sur ses victimes et les déchire de ses serres (cf. "each foot had seven toes ans each hand had seven fingers..."), image parfaite du guerrier pendant le combat, qui projette ses lances, déchire de son épée, et bondit pour attaquer et se défendre<sup>33</sup>.

---

<sup>32</sup> Si le critère de comparaison entre le guerrier et le rustaud repose sur la "chevelure", la "peau", le "visage", la /beauté/ masculine, en dehors de tout contexte guerrier, est fondée sur trois éléments, le contraste entre la couleur des "cheveux", de la "peau" et des "yeux" (ou des "joues"), respectivement "noirs", "blanche", "bleus" (ou "rouge"):

- "Findabair said afterwards that, whatever beautiful things she saw, she thought it more beautiful to look at Fròech across the dark water, his body very white, his hair very beautiful, his face very shapely, his eyes very blue, he a gentle youth without fault or blemish, his face narrow bellow and broad above, he straight without blemish, the branch with the red berries between his throat and his white face. Findabair used to say that she had never seen anything to match a half or a third of his beauty", in *The Cattle-raid of Fròech, Early Irish Myths & Sagas*, pp. 120-21.

- "One day, in winter, Dirdriu's foster-father was outside, in the snow, flaying a weaned calf for her. Dirdriu saw a raven drinking the blood on the snow, and she said to Lebarham "I could love a man with these three colours: hair like a raven, cheeks like blood and body like snow". "Then luck and good fortune are with you", answered Lebarham, "for such a man is not far off. In fact, he is quite near: Noisiu son of Uisliu", *The Exile of the Sons of Uisliu*, *ibid.*, p.266

<sup>33</sup> "Nadcranntail made a cast at (Cùchulainn) but he leaped on high and it struck the standing stone and shattered in two", *The Tàin*, p. 124;

- "For the first third of the day, Cùr plied his weapons on Cùchulainn from the shelter of his shield, but couldn't reach him with thrust or cast, Cùchulainn was so intent on his feats. Cùchulainn didn't know that anyone was attacking him until Fiacha mac Fir Febe said to him: "Watch out for that man attacking you!" Cùchulainn looked about him, and flung the one apple left in his hand. It flew between the shield-rim and frame and broke out through the back of the brute's head", *ibid.*, p.128

Le rustaud, lui, est associé à la "lourdeur", et à la force physique brute, pouvant soulever et lancer des projectiles hors du commun, que le guerrier ne peut soulever:

- "... on his back he carried a great, heavy club, the size of a mill shaft"<sup>34</sup>;

- " He came towards Lòegure, and his fists were full of stripped old trunks; each would have been a burden for a team of oxen, and they had not been cut with repeated blows either - each trunk had been severed with just one blow of a sword"<sup>35</sup>;

- " The tree trunk in his left hand would have been a burden for twenty yoked oxen; the axe in his right hand ... had a handle that would have been a burden for a team of oxen"<sup>36</sup>.

L'animal "fort" par excellence, en dehors de tout symbolisme trifonctionnel, est bien le "boeuf", voire le "sanglier", auquel la couleur "jaune" des yeux du rustaud renvoie peut-être. Alors que le guerrier s'élève dans les airs (isotopie du /haut/), le rustaud demeure bien ancré au sol, qu'il domine de sa haute stature (isotopie du /bas/).

Le guerrier se caractérise en outre par des couleurs (peau, chevelure, yeux) proches du "rouge", du "lumineux" en ce qu'il a d'incandescent, qui émet de la lumière et de la chaleur, tandis que le rustaud est cantonné dans les tonalités sombres, et plutôt neutres:

guerrier		rustaud
/clair/	vs	/sombre/
"fair", "brilliant", "golden yellow"		"dun", "black", "dun cloak"
"white body", "white clear breast"		
/non-sombre/	vs	/non-clair/
"blood-red" "brown" "crimson thread"		"yellow (eyes)"

---

<sup>34</sup> Bricriu's Feast, p.232

<sup>35</sup> *ibid.*, p.247

<sup>36</sup> *ibid.*, p.251



Ce sème du /brillant/ est lié au guerrier au combat, ainsi qu'à son "équipement" et ses "vêtements", qui l'associent au "soleil", lumineux et destructeur, symbolisme en accord avec la présence du "rapace" dans la description (voir chapitre un). Quant au rustaud, il semble se confondre avec la terre, dont il adopte l'aspect brun ou gris, parallélisme qui se prolonge dans l'analyse de ses vêtements et de ses armes de combat.

c/ la configuration des "vêtements".

La dichotomie /clair/ vs /sombre/ que nous avons mise à jour dans le paragraphe précédent se prolonge dès lors que l'on s'intéresse à l'examen des "vêtements" du guerrier et du rustaud de la manière suivante:

	guerrier		rustaud
	/clair/		/sombre/
=	/orné/+	=	/non-orné/+
	/brillant/+		/terne/+
	/complexe/		/simple/

Toutes les descriptions du guerrier comportent, outre son aspect physique déjà examiné, une revue détaillée de ses vêtements, dont la richesse augmente avec le rang de son détenteur (souvent commandé par sa valeur guerrière), et auxquels il n'es pas rare que

des bijoux et des parures s'y ajoutent; ainsi nous relevons dans les descriptions suivantes<sup>37</sup>:

- /précieux/: "hundred crimson threads matted with gems", "silk tunic", "brooch of light-gold and silver decorated with gold inlays", "light gold rim", "gold-hilted", "bright gold", "eye-jewel";

- /coloré/: "fitted purple mantle", "dark-red royal silk", "dark deep-red crimson", "crimson threads";

- /orné/: "matted with", "decorated with", "fretted", "fringed and fine", "decorated with gold".

L'effet que produit une telle profusion est l'éblouissement, et les descriptions prennent bien soin de rappeler le rapport étroit qui existe entre le guerrier et la lumière; aussi le sème /brillant/ est-il abondamment représenté par les expressions suivantes:

- "shining splendour", "shone darkly on his neck", "bright pupils", "shining source of light too bright in its blinding brilliance for men to look at", "bright gold".

Ayant principalement trait au /visuel/ ("show his form", "blinding", "look at"), le "vêtement", comme dans une certaine mesure, l'"équipement guerrier", participe d'un code esthétique omniprésent et inséparable de l'activité guerrière, dont l'aboutissement narratif est la /reconnaissance/ dont bénéficie son auteur. En effet, les

---

<sup>37</sup> "(Cùchulainn) wore his festive raiment that day. This is what he wore: a fitted purple mantle, fringed and fine, folded five times and held at his white clear breast by a brooch of light-gold and silver decorated with gold inlays- a shining source of light too bright in its blinding brilliance for men to look at. A fretted silk tunic covered him down to the top of his warrior's apron of dark deep-red crimson shield - five disks within a light-gold ring and a gold-hilted sword in a high clasp on his belt, its ivory guard decorated with gold. Near him in the chariot he had a tall grey-bladed javelin with a hard hungry point, rivetted with bright gold", in: *The Tàin*, p.158

divers aspects du /paraître/ guerrier expriment bien cette tendance dans le choix des figures animales, des couleurs, etc...

Les sèmes constitutifs de ce "code esthétique" du guerrier s'opposent tout-à-fait, et point par point, aux éléments du "vêtement" du rustaud:

guerrier	rustaud
/orné/: "festive raiment"	/non-orné/ "garment"
/précieux/	/non-précieux/: "old" "filthy"
	"rustic", "rough"
/coloré/	/terne/: "dun" <sup>38</sup>

Le sème /terne/ se réfère à l'uniformité de l'aspect du vêtement du rustaud, qui se résume à une seule couleur, non-contrastée, désignée par le terme anglais "dun" (= "gris foncé"). En fait, il traduit deux termes irlandais possibles: "donn" (= "brun sombre") et "glas". Ce dernier est plus délicat à traduire car, selon le contexte, son sens se modifie: il désigne ainsi aussi bien le "vert" de la végétation, comme le gris-brun de la robe d'un bovin (à l'exception des ovins). La couleur des habits du rustaud s'accorde donc aussi bien à la robe du boeuf auquel il est comparé (pour sa force brute, et non avec le taureau, ce qui confirme qu'il ne faut pas chercher ici de signification trifonctionnelle dans l'emploi de cet animal) qu'à la couleur des troncs d'arbres ou des massues dont il se sert d'armes. En revanche le guerrier est cantonné dans la palette des couleurs chaudes évoquant le sang et la lumière. Il en est de même dans le choix des animaux auxquels il est comparé, qui sont ailés, meurtriers et solaires.

---

<sup>38</sup> "There were fifty old shoes on his feet", "a dun garment on him", in: *Bricriu's Feast*, p. 232. "His appearance was frightful and terrifying, a hide against his skin, and a dun cloak round him", *ibid.*, p.251

Il ne fait cependant aucun doute que l'association des différents sèmes caractérisant le "vêtement" du rustaud renvoient tous au /terne/, dans la mesure où jamais le géant n'est désigné par un terme qui le rapprocherait du /brillant/.

Le mot "yellow", qualifiant la couleur de ses yeux, renvoie plutôt au domaine animal, celui du bovin, ou encore d'un animal sauvage et massif comme le "sanglier". En fait, le "rustaud" est une immense masse sombre autour de laquelle on peut apercevoir la lumière ("the glimmer of the sea was visible between is legs"), mais qui, contrairement au "guerrier", n'émane pas de lui.

En bref, le "vêtement" du rustaud, par opposition à celui du guerrier, se caractérise par sa "simplicité": une tunique trop courte, de vieilles chaussures et un manteau d'une couleur terne et végétale. En revanche, le guerrier possède une grande variété d'habits colorés, fabriqués de matériaux divers et richement travaillés; alors que le "rustaud" évoque le /naturel/, il renvoie à un sème /sophistiqué/:

guerrier	rustaud
/sophistiqué/	/naturel/
= /pluriel/	/singulier/
(plusieurs types d'habits)	(une sorte d'habit)
/muticolore/	/unicolore/
/complexe/	/simple/
= /orné/+/travaillé/	/non-orné/+/brut/
exprimés par la configuration	Aucune marque
de l'"orfèvrerie". Le code	d'embellissement
esthétique du guerrier est très	ou de travail
lié à une activité sociale qui	artisanal quelconque

sert les besoins de la classe guerrière (peau de bête).

d/ L'équipement du guerrier et du rustaud (éléments de leur /pouvoir-faire/).

Dans la parure (vêtements + bijoux) du guerrier, ce sont les coloris à forte dominante "rouge" qui s'imposent ("blood-red", "crimson", "dark deep-red crimson"). Or le "rouge" permet d'établir un lien entre le sème /coloré/ et le /destructif/ de la façon suivante:

<u>Lexème</u>	<u>définition du dictionnaire</u>	<u>sèmes</u>
"rouge"=	"de la couleur du sang"	/somatique/
	"couleur fondamentale de la lumière"	/lumineux/
	"haute température du métal"	/chaud/
	"en rapport avec la colère"	/agressif/

Le sème /lumineux/ renvoie donc plus généralement à ce qui est /clair/ et que l'on peut rapprocher d'une isotopie du /solaire/ (figures exprimant ce qui est /clair/, /lumineux/, /coloré/...), en même temps que tout ce qui est /chaud/, /agressif/ ou /somatique/ renvoient aussi à la même isotopie par l'intermédiaire de la "chaleur", du "rougeoiement", mais avec une emphase sur son aspect /destructeur/, le /somatique/ renvoyant explicitement au sang de l'ennemi versé pendant le combat.

Ceci explique pourquoi le "rouge" demeure, chez les Celtes - mais aussi pour d'autres peuples indo-européens- la couleur de la classe guerrière et un adjectif comme "dearg" ou "ruadh" (qui ne signifie plus que "roux" en irlandais moderne) indiquent assez si le personnage affublé de ces qualificatifs appartient à cette classe-là. Ainsi le Dagda ("dieu bon") est le dieu-druide des contrats et de la

magie blanche (il est maître du temps au sens large du terme) possède d'autres noms plus nettement guerriers:

- Eochaid Ollathir: "qui se bat par l'if- père puissant", selon l'étymologie des auteurs des *Druides*;

- Ruadh Rofhessa, "Rouge de la Science Parfaite". Bien que druide, et donc lié à la première fonction, le Dagda est l'époux de la Morrigan, déesse souveraine et guerrière. La science divine du Dagda est bien celle d'un druide, mais il prend un aspect plus agressif, notamment lors de la Bataille de Mag Tured, au cours de laquelle il affronte, aux côtés des Tuatha Dé Danann, les Fomoiré: en effet, si le roi ne peut en aucun cas approcher du sacerdoce druidique, il semble que rien n'interdise au druide de faire la guerre.

C'est l' "équipement guerrier" qui fournit le lien textuel entre "rouge" et "guerre".

L'armement est de deux sortes:

- offensif: lance, javelot, épée;

-défensif: bouclier (à l'exception de la bordure, tranchante), casque, tablier de cuir, cuirasse (y compris le "concealing cloak" de Cùchulainn). Il sous-tend des parcours figuratifs tels que: "faire couler (le sang)", "asséner", "trancher", "casser" pour le premier groupe d'armes, "protéger", "mettre devant" pour le second. Les armes, selon leur rôle, se voient attribuer des épithètes "humains", en rapport avec leur activité: "hard hungry point", "razor sharp", "heroic spikes".

La diversité et la spécialisation des armes font qu'elles ne peuvent être utilisées qu'à des fins guerrières et meurtrières: elles servent de /pouvoir-faire/ à un sujet opérateur d'un PN /combattre/, face à un anti-sujet d'un PN tout-à-fait symétrique (armes /monovalentes/).

Elles se distinguent par leur forme, qui les divise en deux groupes recoupant leur fonction:

- groupe "offensif" => /long/ + /pointu/
- groupe "défensif" => /courbe/ + /mince/ + /large/ (idée d'"enveloppement").

Ce sont les armes tranchantes qui, outre leur pouvoir destructeur, sont associées à la forme du rayon solaire, tandis que le second groupe en exprime le "rayonnement" lumineux. Toutefois, le guerrier, dans ses accès de fureur, est lui-même source de chaleur intense, indépendamment de ses armes. Ainsi en est-il de Cùchulainn, qui dégage flammes et vapeur:

"... the warriors of Ulaid seized (Cùchulainn) and thrust him into a vat of cold water. This vat burst, but the second vat into which he was thrust boiled up with fist-sized bubbles, and the third vat he merely heated to a moderate warmth"<sup>39</sup>;

"-Malignant mists and spurts of fire - the torches of the Bodb - flickered red in the vapourous clouds that rose boiling above his head, so fierce was his fury"<sup>40</sup>.

Tout dans le guerrier, tant sa solarisation par l'emploi d'armes pointues que l'émission de chaleur, indique qu'il s'agit d'un mouvement allant de l'intérieur (sentiments de colère, par exemple) vers l'extérieur (mumière, vapeur) sous une forme très visuelle, offerte plus particulièrement aux regards des ennemis comme des alliés, d'où l'extrême importance du code esthétique dans toute analyse du guerrier.

Face à celà, le rustaud se caractérise par l'indigence de son équipement de combat, associé à l'absence de signes "visuels" qui

---

<sup>39</sup> *The Boyhood Deeds of Cù Chulaind*, in: *Early Irish Myths & sagas*, p.146

<sup>40</sup> *The Tàin*, opus cit., pp.152-53

le feraient remarquer par un public admiratif ou plein de crainte. Il ne possède aucun armement "défensif", sauf si l'on accepte de voir dans la peau de bête dont il s'entoure parfois une protection rudimentaire contre les coups de l'adversaire ("a hide against his skin"). La seule arme qui le caractérise vraiment est sa massue, rudimentaire (tronc d'arbre) ou plus travaillée ("great heavy club, the size of a mill shaft", "fists... full of stripped oak trunks", "tree trunk in his left hand").

Cet armement que nous qualifierons de "brut", par opposition à l'aspect "sophistiqué" de celui du guerrier, correspond à une technique de combat totalement différente, car le rustaud essaie d'assommer son adversaire à l'aide de sa massue: "he took his club and gave the lad a blow from head to toe"<sup>41</sup>. Le parcours figuratif est composé de "lever", "frapper".

Il arrive aussi que la massue (ou le tronc d'arbre) soit utilisée comme projectile: "the giant cast a trunk, but Lòegure let it go by; two or three more trunks were cast"<sup>42</sup>. Enfin, il lui arrive de combattre à main nues, faisant montre de son exceptionnelle force physique (parcours figuratif: "jeter à terre", "plaquer"):

"Conall and the giant wrestled, but the latter got the stronger hold (...) they pounded away at each other"<sup>43</sup>. Dans la même ligne, la /taille/ du rustaud lui permet de "saisir" puis "broyer" son adversaire dans son poing, sans toutefois le tuer:

- "For all of Lòegure's size and excellence, he fitted in the giant's grip like a one-year old child, and the giant ground him between his palms the way a fidchell piece would be ground like mill stones. When Lòegure was half-dead the giant dropped him..."<sup>44</sup>.

---

<sup>41</sup> *Bricriu's feast*, p. 232

<sup>42</sup> *ibid.*, p. 247.

<sup>43</sup> *ibid.*, p.233

<sup>44</sup> *ibid.*, p. 233



L'utilisation de la force physique brute est poussée à son paroxysme: même lorsqu'il lance un tronc, c'est la taille du projectile et son poids qui doit écraser l'adversaire. Le rustaud, contrairement au guerrier, façonne lui-même son équipement de combat, en rapport avec sa force démesurée<sup>45</sup>. Le guerrier est spécialisé dans le combat, et ce sont les artisans qui élaborent son armement, hautement spécifique. Les armes offensives sont éfilées, et acquièrent force et vitesse après le "lancer"; la parcours de la lance est "léger"+ "rapide"+ "horizontal", contrairement à celui du tronc d'arbre qui est "lourd"+ "rapide"+ "vertical" (il tombe sur l'adversaire).

De la même façon, la massue s'oppose à l'épée car la première "écrase", et la seconde "tranche". La "massue" est lancée en direction de la tête, tandis que l'épée tranche tout ce qui passe à sa portée, la décapitation n'intervenant rituellement qu'à l'issue du combat, parce qu'il s'agit alors de la prise d'un trophée, comme l'armement et le char de l'ennemi vaincu. Le rustaud ne prend en général pas de trophées, et il ne décapite pas son adversaire, puisque cela signifierait qu'il veut le tuer; or ce n'est pas le cas; contrairement au guerrier, il ne cherche ni la défense d'un territoire (ou alors il s'agit d'un prétexte à un combat qui revêt l'aspect d'une épreuve qualifiante), ni sa propre gloire. On peut résumer ces divergences de la manière suivante:

---

<sup>45</sup> "each (trunk) would have been a burden for a team of oxen, and they had not been cut with repeated blows either - each trunk had been severed with just one blow of a sword", *ibid.*, p. 247

	guerrier	rustaud
armement	/fin/+/incurvé/= "bouclier" "cuirasse" "casque"  /long/+ /aigu/= "lance", "javelot" "épée"  armement sophistiqué	/brut/+/compact/+ /lourd/= "massue" "tronc d'arbre"  /fort/+ /grand/= "mains nues"  armement simple
techniques	/défensif/+ /offensif/= /léger/+ /rapide/+ /horizontal/	/offensif/ /lourd/+ /rapide/+ /vertical/

Enfin, il nous faut opposer les deux types d'armement de par leur matériau de fabrication: le guerrier possède des armes en métal principalement, dont le rôle est aussi bien fonctionnel qu'ornemental<sup>46</sup>: l'or et l'argent participent de cette isotopie de l'/ornemental/, tandis que le /fonctionnel/ est dévolu au fer.

<sup>46</sup> Voici une description complète de l'armement du guerrier:

"Then the high hero Cùchulainn, Sualdam's son, builder of the Badb's fold with walls of human bodies, seized his warrior's battle-harness. This was the warlike battle-harness he wore: twenty-seven tunics of waxed skin, plated and pressed together, and fastened with strings and cords and straps against his clear skin, so that his senses or his brain wouldn't burst their bonds at the onset of his fury. Over them he put on his heroic deep battle-belt of stiff, tough, tanned leather from the choicest parts of the hides of seven yearlings, covering him from his narrow waist to the thickness of his armpits; this he wore to repel spears or spikes, javelins lances or arrows - they fell from it as though dashed at stone or horn or hard rock. Then he drew his silk-smooth apron, with its light-gold speckled border, up to the softness of his belly. Over this silky skin-like apron he put on a dark apron of well-softened black leather from the choicest parts of the hides of four yearlings, with a battle-belt of cowhide to hold it. Then the kingly champion gripped his war-like battle-weapons. These were the war-like weapons he chose: eight short swords with his flashing ivory-hilted sword; eight small spears with his five-pronged spear, and a quiver also; eight javelins with his ivory javelin; eight small darts with his feat-playing dart, the Del Chliss; eight feat-playing shields with his dark-red curved shield that could hold a prize boar in its hollow, its whole rim so razor-sharp it could sever a single hair against the stream. When Cùchulainn did the feat of the shield-rim he could shear with his rim as sharply as spear or sword. He placed on his war-like, crested battle helmet, from whose every nook and cranny his long drawn scream re-echoed like the screams of goblins of the glen and fiends of the air cried out from that helmet, before him, above him, and around him, whenever he went out to spill the blood of warriors and heroes. His concealing cloak was spread about him, made of cloak from Tír Tairngire, the Land of Promise. It was given to him by his magic foster-father", in: *The Tàin*, pp.149-50

Le rustaud, quant à lui, ne possède qu'une arme en bois, la massue. Le bois n'est qu'un élément accessoire dans l'armement du guerrier, car il sert uniquement de support à l'élément métallique, tranchant et meurtrier. D'autre part, le bois de la massue est uniquement /fonctionnel/, et qu'aucun élément /ornemental/ n'est associé à l'équipement du rustaud.

Il est parfois muni d'une hache, avec laquelle il abat peut-être les troncs d'arbre lui servant de massue. Cependant, il ne combat jamais avec elle, et son unique emploi figure dans le pari de décapitation volontaire. Nous avons vu qu'il s'agit d'une prise de trophée, et qu'elle garantit la mort, sans possible guérison, de l'adversaire décapité. Un des bâtiments d'Emuin Machae, le Caebruadh ("Branche Rouge") était réservé au dépôt de tels trophées, et c'est précisément à cet endroit qu'a lieu l'ultime épreuve de décapitation imposée à Cùchulainn par le rustaud. Le sens de cette épreuve est que le guerrier qui accepte de s'y soumettre garantit le respect de la parole donnée, au détriment de sa propre vie, fidélité suprême au code de l'honneur guerrier, le /devoir-faire/. D'ailleurs, jamais le rustaud ne met sa menace à exécution.

La hache est ainsi un instrument polyvalent, puisqu'elle est "utilitaire" (coupe du bois) et militaire (elle décapite); cependant, les guerriers se servent plutôt de leur épée pour décapiter l'ennemi. Malgré une sophistication croissante, la hache est le vestige le plus ancien de l'outillage humain.

Le guerrier possède en outre des auxiliaires de combat tels que le char et son conducteur, ainsi qu'un couple de chevaux. Dans un chapitre précédent, nous avons vu que ces derniers, éléments d'élévation sociale, jouaient le même rôle que la barque qui traverse

les flots vers l'Autre Monde. Identifié alors à la vague destructrice, le cheval conserve alors son caractère guerrier. Dans le combat, il est souvent comparé à la lumière, éblouissante et destructrice.

Par contraste, le rustaud est un solitaire, sans char ni chevaux<sup>47</sup>.

Cette opposition met en évidence deux nouveaux sèmes caractérisant les deux adversaires: si le guerrier est /grégaire/, le rustaud est /solitaire/. Cette solitude du géant n'implique pas son unicité, mais caractérise son mode d'action: associé au /terrestre/ et au /végétal/ (couleur et lien avec le "bois"), le rustaud évoque peu à peu la force brute d'un animal solitaire et sauvage. Son caractère agressif l'éloigne du "cerf", mais tend à le rapprocher du "sanglier", comme nous l'analyserons plus loin.

En revanche, le guerrier renforce ses liens avec le monde /solaire/ et "ailé" grâce au cri furieux qui sème la panique dans les armées, qu'il partage avec la Badb ("Corneille")<sup>48</sup>; comme elle, il pousse un cri dont l'effet est de paralyser de terreur les ennemis, avant le combat; le rustaud, lui, ne dispose d'aucun moyen, "immatériel" (luminosité, cri) de terrifier son adversaire, sinon par son aspect géant et repoussant, et il ne possède pas plusieurs facettes à son activité guerrière, qui semble limitée à la rencontre avec un guerrier qui doit faire ses preuves.

#### e/ les "métamorphoses" du guerrier et du rustaud.

Le rustaud, être du Sid, ainsi qu'un guerrier exceptionnel comme Cùchulainn, qui représente toute sa classe, font l'objet de

---

<sup>47</sup> Le récit Bricriu's Feast mentionne pourtant qu'à l'issue d'un combat avec un géant dont il sort victorieux, Cùchulainn prend les armes, char et chevaux du rustaud pour les ramener en triomphe à Emuin Machae: "the giant was xorsted and forfeited his horses and chariot" (p.233). Auparavant, ce géant a affronté Lègure et Conall, qui ont fui en abandonnant armes et chars. Il est possible que les trophées de Cùchulainn ne soient que les équipements de ses rivaux. Nulle part ailleurs il n'est dit que le rustaud possédât rien de tout cela.

<sup>48</sup> cf note 45: "his long drawn scream re-echoed like the scream of a hundred warriors".

transformations touchant leur /paraître/, mais dont la fonction et les conséquences narratives sont entièrement divergentes.

e-1/ le guerrier.

Cùchulainn est aussi appelé "the Warped One" ("le convulsif", le "contorsionné", irl. "riastartha") en raison des spasmes qui le saisissent dès qu'il est pris d'un accès de fureur guerrière, et qui déforment étrangement son corps<sup>49</sup>.

La transformation affectant Cùchulainn s'effectue dans le cadre d'une "inversion", par laquelle ses propriétés corporelles sont modifiées, et interverties. Cette transformation est un "mouvement" basé sur les principes dynamiques suivants:

\* du /devant/ vers le /derrière/ et inversement:  
"switched to the rear" vs "switched to the front";

\* du /dedans/ vers le /dehors/ (et inversement):  
"sucked one eye deeply into his head" vs "other eye fell out along his cheek"; "his gullet appeared" vs "lungs and liver flapped into his mouth and throat", "jaw peeled off"; et, sous forme de

---

<sup>49</sup> *The Tàin*, pp. 152-53:" The first war-spasm seized Cùchulainn, and made him into a monstrous thing, hideous and shapeless, unheard of. His shanks and his joints, every knuckle and angle and organ from head to foot, shook like a tree in the flood or a reed in the stream. His body made a furious twist inside his skin, so that his feet and shins and knee switched to the rear and heels and calves switched to the front. The balled sinews of his calves switched to the front of his shins, each big knot the size of a warrior's bunched fist. On his head the temple sinews stretched to the nape of his neck, each mighty, immense, measureless knob as big as the head of a month-old child. His face and features became a red bowl: he sucked one eye so deep into his head that a wild crane couldn't probe it onto his cheek out of the depth of his skull; the other eye fell out along his cheek. His mouth weirdly distorted: his cheeks peeled back from his jaws until the gullet appeared, his lungs and liver flapped in his mouth and throat, his lower jaw struck the upper a lion-killing blow, and fiery flakes large as a ram's fleece reached his mouth from his throat. His heart boomed loud in his breast like the baying of a watch-dog at its feed or the sound of a lion among bears. Malignant mists and spurts of fire - the torches of the Badb- flickered red in the vaporous clouds that rose boiling above his head, so fierce was his fury. The hair of his head twisted like the tangle of a red thornbush stuck in a gap; if a royal appletree with all its kingly fruit were shaken above him, scarce an apple would reach the ground but each would be spiked on a bristle of his hair as it stood up on his scalp with rage. The hero-halo rose out of his brow, long and broad as a warrior's whetstone, long as a snout, and he went mad rattling his shields, urging on his charioteer, and harassing the host. Then, tall and thick, steady and strong, high as the mast of a noble ship, rose up from the dead centre of his skull a straight spout of black blood darkly and magically smoking like the smokes from a royal hostel when a king is coming to be cared for at the close of a winter day".

"projection", "tall and thick... rose up from the dead centre of his skull a straight spout of black blood";

\*du /souple/ au /raide/+/aigu/: "red thornbush", "spiked on a bristle", "hair stood up on his scalp" vs "twisted like the tangle"; de même, la colonne de sang qui s'élève sur son crâne;

\* du /silencieux/ au /bruyant/: "heart boomed loud in his breast like the baying of a watch-dog", "sound of a lion among bears";

\* du /long/ au /sphérique/: "balled sinews of his calves"vs "temple sinews stretched", "measureless knob";

\* émission de chaleur et de lumière:

-/lumineux/: "hero halo rose out of his brow, long and broad"

- /chaud/: "spurts of fire", "torches", "flickered red", "vaporous clouds that rose boiling above his head".

Les contorsions de Cùchulainn combinent ainsi une "perversion" des fonctions corporelles assorties d'une "verticalité" croissante de certains éléments sous forme de projections (sang, halo, vapeurs) ou de raidissement (cheveux) évoquant le tranchant d'une lame. Tout ceci, accompagné de bruits forts (choc des mâchoires, coeur, rugissements), accentue les caractéristiques guerrières du héros, extériorisant les émotions propres à cette activité agressive ("so fierce was his fury", "with rage", "went mad", "harassing", "malignant mists"). Là encore domine la couleur rouge sombre ("black blood"), obscurcie par la colère, qui s'exprime par des phénomènes visuels (lumière) et sensoriels (chaleur). Le spasme guerrier transforme le /paraître/ du héros sans que son /être/ en soit modifié: il s'offre aux regards sous deux apparences, l'une flattant sa beauté, sa jeunesse et la richesse de son armement, l'autre mettant en valeur son comportement "fonctionnel" typique d'une

situation de combat, et qui demeure exceptionnelle, car tous les combats ne provoquent pas de tels spasmes; nous attribuerons donc l'appellation /paraître/ premier au Cùchulainn "beau" et "jeune", et /paraître/ second au guerrier atteint de convulsions, qui ne sont d'ailleurs pas contrôlées par ce dernier, mais souvent le résultat d'invectives ou l'amorce d'un possible échec. Ainsi:

- "the first war-spasm seized Cùchulainn";

- "he attempted to straighten the house, and he failed. Then his rìastartha came over him"<sup>50</sup>;

- "at that, Cù Chulaind's rìastartha overcame him"<sup>51</sup>.

Le mécanisme des convulsions est partout identique: Cùchulainn affronte des ennemis ou doit accomplir une action difficile, et se trouve en possible situation d'échec; ses partisans le raillent, ce qui déclenche sa colère, et ses spasmes:

- "Shame, Cù Chulaind", said Lòeg, "hapless weakling, one-eyed stripling, what are your skill and valour when spectres can destroy you ?"<sup>52</sup>

- "Urge on him!", Fergus said to his followers. "This is a poor spectacle in front of the enemy. Let someone put heart in Cùchulainn or he will die for want of encouragement". The venom-tongued Bricriu mac Carbad stood up and started to taunt Cùchulainn: "Your strength is withered up... if a little salmon can put you down like this, and the men of Ulster rising out of their pangs. If this is what happens when you meet a tough warrior in arms, it's a pity you took on a hero's task with all the men of Ireland looking on"<sup>53</sup> .

Les moqueries, les insultes, sont un /pouvoir-faire-pouvoir/ dans l'accomplissement d'un PN /vaincre/, car Cùchulainn ne reçoit de

---

<sup>50</sup> *Bricriu's Feast*, p. 229

<sup>51</sup> *ibid.*, p.242

<sup>52</sup> *ibid.*, p. 242

<sup>53</sup> *The Tàin*, p. 135

telles aides que lorsque le sort du combat n'est pas immédiatement en sa faveur. Cette apostrophe n'a rien de commun avec l'échange rituel de défis qui inaugure la plupart des combats singuliers. En effet, le défi se situe avant le début du combat (et non l'apostrophe vindicative), et son rôle est de formaliser la rupture de toute autre relation entre les deux combattants autre que l'hostilité<sup>54</sup>. Le défi est réciproque, et il fait partie de la norme guerrière, tandis que l'invective que reçoit Cùchulainn a pour but de le transformer en un être "monstrueux", totalement hors-normes, dont le /paraître/ sera sans rapport avec celui des autres guerriers. De plus, elle est prononcée par une personne étrangère au combat qui se déroule (contrairement au défi), et qui n'intervient que pour décider de l'issue du combat, puisque nul ne peut vaincre Cùchulainn ainsi transformé. Elle est d'autant plus efficace qu'elle est prononcée en public, car les combats se déroulent souvent devant témoins ("with all the men of ireland looking on"), qui jugent ainsi de la valeur de chaque combattant. Le guerrier victorieux reçoit donc la "reconnaissance" de ses pairs, et le combat ne se déroule jamais d'une façon déréglée: tout, du choix du lieu, des armes, et de l'adversaire, est mis en place, et le combat se déroule sous l'égide d'un "contrat" moral (sous l'égide du Dagda, équivalent de Mitra)<sup>55</sup>; au contraire, le spasme de Cùchulainn est d'origine magique, incontrôlable, qui fait appel à l'autre pôle magico-guerrier, sous l'égide d'Ogmé (le Varuna celtique). Cet aspect que revêt momentanément Cùchulainn est si opposé aux normes de la

---

<sup>54</sup> C'est ainsi que Ferdia et Cùchulainn, deux anciens compagnons d'armes, sont amenés à se combattre; ils doivent donc renier ce qui les a un jour unis: "Then they bitterly reproached the other and they broke off their friendship", *the Tàin*, p. 182

<sup>55</sup> Dans *Bricriu's feast*, le combat avec Uath se fait en présence d'un témoin: "The heroes went to Uath's lake, then, and Bude accompanied them as a witness", p.245



communauté qu'il doit montrer son apparence réelle et humaine<sup>56</sup>. Un guerrier de valeur adulé par sa communauté (surtout les femmes et les poètes) est en général très beau, à tel point que les femmes éprises de lui en portent quelques stigmates semblables à ceux qui affectent le guerrier qu'elles aiment:

- "The women of Ulaid suffered three blemishes: every woman who loved Conall had a crooked neck; every woman who loved Cùscred Mend Macha stammered; and every woman who loved Cùchulaind blinded one eye in his likeness"<sup>57</sup>.

Conal Cernach signifie "le victorieux", mais "cernach" veut aussi dire "anguleux" (d'où l'assimilation avec le cou ployé), Cùscraid est bègue ("mend") et Cù Chulaind peut faire rentrer un oeil dans son orbite lors de ses spasmes: chaque stigmaté a donné un surnom (sauf pour Cùchulainn, de façon notoire du moins) au guerrier qui en est affligé, mais qui le porte comme un particularisme qualifiant qui devient une caricature chez la femme, car ce qui est qualifiant pour le guerrier ne peut l'être pour la femme, qui n'appartient pas à la classe guerrière. D'ailleurs le mot "blemish" est chargé de connotations négatives, qui provoquerait une disqualification pour un personnage royal.

Quoi qu'il en soit, ces transformations demeurent en principe réflexives, mais leur but est autant de "faire-pouvoir" le guerrier que de le "faire-être-vu". Il est, en effet, au centre des regards des femmes, des autres guerriers et des poètes, car tous participent à la "propagation de la gloire" du héros parce qu'ils en sont témoins pendant le combat. C'est pourquoi Cùchulainn est partagé entre

---

<sup>56</sup> "Cùchulainn came out the next morning to view the armies and display his noble fine figure to the matrons and virgins and young girls and poets and bards. He came out to display himself by day because he felt the unearthly shape he had shown them the night before had not done him justice", *the Tàin*, p. 156

<sup>57</sup> *The Wasting Sickness of Cù Chulaind*, in: *Early irish Myths & Sagas*, p. 156

deux /paraîtres/ antithétiques, l'un socialement acceptable et très codifié, l'autre déréglé, réservé au champ de bataille, associé au /faire/ immédiat, aux confins du monde social (comme le chien, son animal emblématique). Cù Chulaind est le guerrier par excellence, et on fait appel à lui en cas de danger, mais il est aussi celui que l'on tente de maintenir en dehors de la communauté; il est toujours préférable de le voir chez l'ennemi que chez soi, comme un "bersekrir" nordique, selon les termes des auteurs des *Druides*. Il résume les aspirations de la communauté, tant sur le plan matériel (prospérité née de la guerre) que fonctionnel (guerriers de valeur). La beauté seule ne peut expliquer l'amour que portent les femmes au guerrier valeureux: avant tout, son /pouvoir-faire/ au combat en est la cause; il s'identifie si pleinement à sa fonction que, si l'on peut concevoir un héros assez laid<sup>58</sup>, un bellâtre sans valeur guerrière n'est jamais évoqué dans les textes.

#### e-2 / le rustaud.

Le guerrier offre deux facettes, apparemment contradictoires, à l'analyse: "beau", "sociable" d'une part, "violent", "déréglé", "monstrueux" d'autre part. Le rustaud, lui, se montre toujours sous la même apparence, telle que nous l'avons décrite. En revanche, plusieurs récits laissent entendre que le /paraître/ du rustaud est un déguisement qu'un être du Sid emprunte afin de "tromper" le guerrier qu'il affronte. Ainsi, dans *Bricriu's feast*, Conall et Lòegure, battus par un géant, affirme que la victoire de Cùchulainn est une supercherie:

---

<sup>58</sup> Ainsi Lòegure Buadach (le "Victorieux") tel qu'il est décrit dans *The Tàin*, p. 228: "A great fearsome champion with a fleshy head was their leader, with sparse grey hair and big yellow eyes. He was wrapped in a yellow cloak with a white border. A scallop-edged, death dealing shield hung at his side. He carried a broad-bladed javelin and a long spear with a blood-stained shaft".

- "We know that (the churl) was one of his friends from the Sìde who came to play tricks on us and do us out of the champion's portion. We will not acknowledge his superiority on that account"<sup>59</sup>.

Plus tard, lorsque le troisième rustaud fait passer, avec succès l'épreuve de décapitation à Cùchulainn, le récit révèle qui se cache derrière cette apparence monstrueuse:

- "After that, the churl vanished. It was Cù Roì son of Dàre, who in that guise had come to fulfil the promise he had made to Cù Chulaind"<sup>60</sup>.

Enfin, un adversaire-juge comme Uath son of Imoman a la capacité de prendre la forme qu'il désire:

- "He was called a spectre because of his ability to transform himself into any shape"<sup>61</sup>.

Le rustaud est donc aussi le produit possible d'une /métamorphose/, dont le but est de fournir un /opposant/ au guerrier, en même temps qu'il demeure le /destinateur/ du PN /combattre/: en "forçant" le guerrier à combattre, il le contraint à respecter son /devoir-faire/, qui est aussi un des éléments de sa "gloire": n'est héros que celui qui demeure invaincu, mais qui se soumet toujours à son code de l'honneur.

Toute métamorphose implique le renoncement à se montrer tel que l'on est, quel qu'en soit le motif, contrairement au guerrier qui se "donne à voir", se fait admirer, dont les poètes témoignent de ses exploits accomplis devant un groupe entier de membres de la communauté sociale. Les deux aspects que revêt le guerrier (les

---

<sup>59</sup> in: Early Irish Myths & Sagas, p. 233

<sup>60</sup> *ibid.*, p. 255

<sup>61</sup> *ibid.*, p. 245

"rìastarthae" de Cùchulainn) sont deux facettes de sa personnalité, indissociables, ce qui n'est pas le cas du rustaud:

	guerrier	rustaud
/compétence/	"vouloir-être-vu"	"ne-pas-vouloir-être-vu"
véridiction	/vrai/ selon l'immanence	/vrai/ selon l'immanence
	/vrai/ selon la manifestation	/faux/ selon
manifestation		
	/vrai/	/secret/

Comme pour confirmer cette hypothèse, le récit *Bricriu's Feast* montre qu'à l'exception d'Uath, aucun rustaud ne se présente, et personne ne connaît leur nom, contrairement aux guerriers, dont le nom, s'il est connu, indique la personnalité et la valeur guerrière de son possesseur. Ceci va à l'encontre des règles du combat singulier, car l'identité de chaque adversaire permet de lancer des défis, ou de procéder au partage de la part du champion selon les mérites de chacun.

En principe, les êtres du Sid sont beaux, leur équipement richement orné, comme c'est le cas de Da Derga (Donn, qui règne sur les morts), où domine l'imagerie guerrière du "rouge":

- "The warrior had blood-red hair and a blood-red mantle, and his cheeks were ruddy. Very beautiful blue eyes he had, and a green cloak about him, and a hooded white tunic with red embroidery, and an ivory-hilted sword in his hand. He supplied food and drink to every apartment in the hostel and waited upon the host"<sup>62</sup>;

- "I saw an apartment with nine men in it; all had fair, yellow hair and all were equally handsome, and they wore mantles of various hues... Over them there were nine pipes, all four-toned and ornamented; and the light from their ornamentation was sufficient

---

<sup>62</sup> *ibid.*, p. 99

for the royal house (...) They are the nine pipers that came to Conare from Sìd Breg because of the famous tales about him... Each of them will boast of victories over kings and royal heirs and plundering chieftains, and they will escape afterwards, for combat with them is combat with a shadow; they will slay and will not be slain, for they are of the Sìde"<sup>63</sup>.

Le rustaud se détache complètement de ce genre de descriptions, malgré son origine surnaturelle.

Les conditions de la mise en présence du rustaud et du guerrier ne diffèrent pas d'autres rencontres avec des êtres du Sìd, dont les conditions sont:

- une rencontre nocturne, en particulier pendant la nuit de Samain, marquant le Nouvel An celtique.

Les rustauds sont donc des juges, au même titre que les rois Ailill et Conchobar et le druide Senchae, cependant ils ne donnent aucun avis, aucun conseil, car leur jugement est dicté par l'issue de l'épreuve qu'ils proposent. C'est l'accomplissement de la /performance/ qui détermine le vainqueur. Nous avons vu que l'armement du rustaud se compose de:

- la massue, qui peut tuer ou épargner sa victime; elle est parfois remplacée par la masse d'arme, qui fracasse la tête de l'ennemi<sup>64</sup>;
- la hache, instrument de décapitation du rustaud, mais qui n'est pas utilisée contre le guerrier par son adversaire<sup>65</sup>. Le rustaud, soumis à

---

<sup>63</sup> *ibid.*, p. 82

<sup>64</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 98:

" Three strong powerful men - a man passing by would not eye their dark uncouth faces for fear of the terror that would result. Rough haired garment all about them, and no other clothing on them from head to toe. Their horrible horselike manes reaches their sides. Furious warriors, they were quick to their swords, and they struck stoutly against enemies. Each bore an iron flail with seven chains; each chain was twisted into three strands, and each had at the end a knob as heavy as a bar for lifting ten pieces of burning metal.(...) Each man had an iron staff as long and thick as an outer yoke; each staff had nine chains of iron, and each chain had a pestle of iron as long and thick as an outer yoke... I know no trio in Eriu like that, unless they are the three churls whom Cù Chulaind spared at Forbas fer Fàlgai ... if they encounter you, your fragments will pass through a corn sieve after they have destroyed you with their iron flails"

la décapitation, ne meurt pas<sup>66</sup>, contrairement à ce qui se passerait pour le guerrier. On le voit, chaque arme possède une double valeur, négative (elle tue) et positive (elle fait revivre): la décapitation est un passage de la vie vers la mort, puis à nouveau vers la vie (le rustaud se relève):

	pôle /vie/	pôle /mort/
Massue	"assomme"	"écrase"
hache	"lame retournée"	"lame droite".

Si la position de la lame de la hache détermine seule l'orientation de l'arme, elle n'est effectivement employée que contre le rustaud, alors que la massue a le guerrier pour victime ("he gave the lad a blow from head to toe"). Mais la massue du rustaud rappelle par bien des traits celle du Dagda, qu'il traîne derrière lui. Ainsi, dans *La Seconde Bataille de Mag Tured*, il est décrit ainsi:

- "Sa tenue était indécente: une tunique brune lui tombait jusqu'au renflement des fesses. Il avait le membre viril haut et long. Il portait deux braies en peau de cheval avec le poil à l'extérieur. Il avait derrière lui une fourche branchue réclamant, pour être portée, l'effort de huit hommes et dont la trace suffisait comme frontière de province; on l'appela la trace du bâton du Dagda"<sup>67</sup>.

La massue ("lorg") est le deuxième attribut du Dagda, le premier étant le chaudron. La particularité de cette arme est de pouvoir tuer par un bout ou de ressusciter un mort si l'autre bout le touche. Son

<sup>65</sup> "three times Uath drew the axe down on Cù Chulaind's neck, and each time the blade was reversed"; "the churl brought the axe down, then, upon Cù Chulaind's neck - with the blade turned up", in *Bricriu's Feast*, pp. 246 & 255

<sup>66</sup> Uath stretched his neck on a stone (after first casting spells in the edges of the blade), and Cù Chulaind took the axe and cut off his head. Uath rose, took his axe, put his head on his chest and returned to his lake"; "The churl stretched his neck out on the block, and Muinremur so swung the axe that it stuck in the block underneath; the head rolled to the foot of the forked beam, and the house was filled with blood. At once the churl rose, gathered his head and his block and his axe and clutched them to his chest and left the house, blood streaming from his neck and filling the Cràebrùad on every side. The household was horrorstruck by the wondrousness of the event they had witnessed", in: *Bricriu's Feast*, pp. 246 & 253.

<sup>67</sup> Le Roux Fr. et Guyonvarc'h Ch.J., *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, Ogam-Celticum, Rennes(1983), p. 25

homologue gaulois est Sucellus, le dieu à la masse ("le bon frappeur"). Un exemple nous est donné par le récit *The Intoxication of the Ulaid*:

"I saw a large-eyed, broad-shouldered, huge, tall amn with a splendid tawny cloak about him. Seven smooth black hoods about him, each upper one shorter, each lower one longer. There were nine men on either side of him, and in his hand a dreadful iron club, one end violent, the other mild. This is his game and his feat: he lays the violent end across the heads of the nine men so that they die in an instant: then he lays the gentle end across them so that they are brought back to life in an instant (...) That is the Dagdae Mår, son of Eithliu, the good god of the Tùatha Dé Danand. He has mingled with the host this morning tostir up trouble and strife, but no one of the host has seen him"<sup>68</sup>

Selon les auteurs de l'ouvrage *Les Druides*, la fonction du Dagda est primordiale, et ses attributs nombreux:

"littéralement "dieu bon" ou "très divin": dieu-druide et dieu des druides, maître des éléments, de la science (savoir sacerdotal), et aussi dieu de l'amitié et des contrats, du temps chronologique et atmosphérique, et de l'éternité tout en étant guerrier (il dispose de toute la souveraineté)... Ses autres noms sont Dagan "le petit bon", Eochaid Ollathir ("père puissant") et Ruadh Rofhessa ("Rouge de la science parfaite") ... Ses principaux attributs sont la massue, qui tue par un bout et ressuscite par l'autre (dans l'Autre Monde) et le chaudron, à la fois d'abondance, d'immortalité et de résurrection. Mais le troisième attribut, la roue cosmique, n'est retrouvé qu'avec le druide Mog Ruith et le dieu gaulois Taranis" (p. 379)

La massue s'associe au pôle /vie/, et "fait-passer" de l'un à l'autre celui qui reçoit le coup, comme la hache fait passer de la vie à la mort, et inversement (PN /passage). La massue est liée au "règne végétal" en ce qu'elle met en relief ce "cycle vie-mort-renaissance", en accord avec la couleur des vêtements ("glas"= "vert végétal"), et

---

<sup>68</sup> in: *Early Irish Myths & Sagas*, pp. 206-7.

la force massive, "terrestre" du rustaud (enracinement, lourdeur, brutalité). A l'image de l'arbre, il est immobile, et traverse un "cycle": celui de la vie et de la mort, tout comme l'arbre hiberne, prenant l'aspect de la mort, pour se couvrir de fleurs au printemps. Il est le sujet opérateur d'un PN /passage/ transitif dans lequel il permet la transition entre le monde des vivants et celui des morts (la "mort") pour revivre une autre sorte d'existence ("résurrection"). Le /paraître/ du rustaud est à la fois une caricature et un déguisement<sup>69</sup>, en contrepoint de l'apparence du guerrier, ce qui est contredit par ses actes; il a pour fonction de "ne-pas-faire-voir" celui qu'il abrite. De toute évidence il existe un lien entre le rustaud et le Dagda, associés tous les deux au "bois", qui, outre les sacrifices, sert de support à la science divinatoire<sup>70</sup>. Il arrive que la massue du rustaud soit un tronc de chêne, notamment dans *Bricriu's Feast*; cet arbre "symbolise la force mais ... en tant que tel, n'est autre que le support végétal du savoir humain, et surtout divin et sacré"<sup>71</sup>. La force que représente le chêne s'accorde parfaitement à celle du rustaud, et la massue s'oppose à la lance (mince et légère et ornée) ainsi qu'à l'épée (métallique). De toute manière, si le guerrier possède un /savoir-faire/ orienté vers le "combat", le rustaud, solitaire, n'apparaît pas comme un être

---

<sup>69</sup> Ainsi le serviteur de Finn, an Giolla Deacair ("le serviteur difficile"): "a big man, ugly and gloomy and deformed; and it is how it was, a dark-coloured shield on his back, a wide sword on his crooked left thigh, two spears on his shoulders, a torn loose cloak over his limbs, that were as black as a quenched coal", in *Gods & Fighting Men*, p. 259.

De même, il arrive qu'une divinité comme Manannan se transforme en bouffon, dont le sérieux des actions contredit le /paraître/ ridicule:

"a clown... old striped clothes he had, and puddle water splashing in his shoes, and his sword sticking out naked behind him, and his ears through the old cloak that was over his head, and in his hand he had three spears of hollywood scorched and blackened", *ibid.*, p.99

<sup>70</sup> " C'est un élément essentiel de la civilisation celtique en tant que support de la science magique (les ogam se gravaient sur du bois), lien sacré sous la forme de la forêt, et enfin matériau servant à la confection des baguettes des druides (en if ou en coudrier). Le bois sert au sacrifice sacerdotal par pendaison, attesté en Gaule par les Scholies Bernoises, et en Irlande par le récit, très incomplet, des Echtra Nerai ou "Aventures de Nera", *les Druides*, p. 369.

<sup>71</sup> *ibid.*, p. 374



foncièrement guerrier: il est plutôt un "juge", qui rend ses arrêts selon le droit le plus strict: après le combat, devant témoins, en éprouvant la fidélité à la parole donnée. On voit à quel point il est lié au Dagda, le "Mitra" celtique.

#### C/ SYNTHESE.

Pour résumer, nous voyons que les deux personnages thématiques du "guerrier" et du "rustaud", apparemment symétriques (ils sont /opposants/ dans un PN /combattre/), occupent en fait des fonctions différentes. Le "rustaud" combat bien le guerrier, à la différence que:

- le guerrier se soumet à ce combat parce qu'il s'agit d'une épreuve, au cours de laquelle il lui faudra faire la preuve de sa valeur, de sa supériorité sur ses concurrents; le rustaud, lui, n'a pas une telle motivation:

guerrier	rustaud
/compétence/ /devoir-faire/ faire/	/ne-pas devoir-ne pas faire/
/vouloir-faire/	/ne pas vouloir ne pas faire/

Le rustaud n'est qu'un élément dans la série des épreuves subies par le s-guerrier, à la recherche de la /reconnaissance/ par ses pairs.

Le rustaud est aussi le /destinateur/ du même PN /combattre/: il provoque la rencontre (il assomme le conducteur de char...), mais , surtout, c'est lui qui délivre le jugement sur la /performance/ du guerrier. On peut en déduire qu'il domine l'ensemble du récit, dans la mesure où, de par son statut, il impose son jugement aux autres

acteurs du récit; il semble réussir là où les rois Conchubar et Aillil ont échoué, grâce à sa combinaison de force (il peut combattre) et de /savoir/ surnaturel: il représente le respect de la parole donnée, et, au besoin, sait imposer sa volonté. On ne peut pas ne pas penser au dieu Dagda, qui préside aux contrats, par opposition au guerrier (notamment Cùchulainn) associé à l'autre divinité souveraine, violente et déréglée, Ogmé. Le rustaud n'est pas tenu de "vaincre", et il ne défend pas un statut social, ce qui le différencie de son adversaire.

Au niveau figuratif, l'opposition entre guerrier et rustaud est féconde. Elle met, en effet, en lumière deux isotopies auxquelles appartiennent les deux "personnages", à travers les sèmes suivants:

	guerrier	rustaud
code esthétique		/beau/ /laid/
le "culturel"	/élaboré/ /brillant/	/brut/ le "naturel" /terne/
le "social"	/grégaire/	/solitaire/ le "sauvage"

De telles catégories peuvent être encore précisées. Ainsi, dans Bricriu's Feast, le code thématique repose sur une antithèse narrative, qui précise la fonction du code esthétique:

	guerrier	rustaud
niveau narratif	vouloir être vu	ne pas vouloir-être vu
isotopies	/culturel/ /social/ /beau/	/naturel/ /sauvage/ /laid/

Le code esthétique repose donc sur l'isotopie du /visuel/, qui induit à son tour des sèmes comme /brillant/+/coloré/ (le guerrier) que l'on oppose au tandem /terne/+/non-coloré/ du rustaud. La couleur dominante chez le guerrier est le "rouge" (chaleur+ sang), tandis que la teinte du rustaud se cantonne dans le "vert"/"gris" végétal: là où le guerrier est "destructif", le rustaud est "transitif", dans la mesure où le premier donne une mort irréversible, alors que le rustaud peut ne pas tuer, et peut faire revivre celui qu'il a frappé de sa massue:

Guerrier	rustaud
/linéaire/	/cyclique/

La nature de l'armement du guerrier (/offensif/+/défensif/), caractérisé par son aspect "fin", "tranchant", montre assez que sa fonction est d'expédier de vie à trépas, et que le monde des vivants n'a que peu de points communs avec celui des morts. Le rustaud, quant à lui, ne se défend pas, mais se contente de frapper ou de lancer des projectiles végétaux, qui ne tuent pas forcément. Son lien avec le monde végétal montre bien qu'il porte en lui mort et régénérescence. La divinité qui lui est le plus proche, le Dagda, n'est pas un simple dieu de la végétation ou de la fécondité des lantes, mais il est maître du temps atmosphérique et chronologique, et à ce titre, il est lié au monde des plantes. De plus, sa massue tue en ce monde et faire revivre dans l'Autre, faisant de lui (et donc du rustaud) un "passage" entre les deux univers. Au delà de ces considérations, la confrontation du guerrier et du rustaud nous fait entrevoir qu'ils appartiennent à deux isotopies à nouveau antithétiques:

guerrier	rustaud
----------	---------

/céleste/

/terrestre/

/haut/

/bas/

En effet, les descriptions de guerriers au combat insistent sur sa légèreté et ses bonds prodigieux (Cùchulainn et son "saut du saumon"); ces traits, associés au /brillant/ et au /destructif/ dessinent un parallèle entre un monde /céleste/ et "solaire". En revanche, la "lourdeur" et le "statisme" du rustaud le lient au /terrestre/ et au "végétal". Le thème de la régénération est d'ailleurs clairement mis en évidence dans l'épisode de la décapitation, qui n'affecte en rien le rustaud qui s'y soumet.

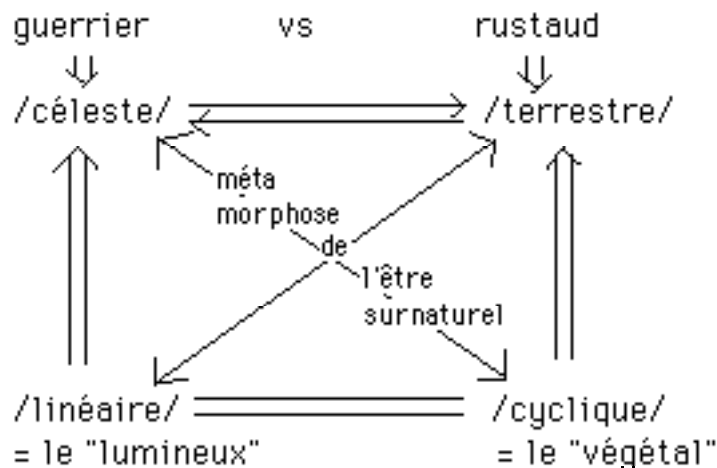
Il est cependant clair qu'aucune de ces catégories thématiques ne sont liées par nature aux isotopies telles que /céleste/ vs /terrestre/: c'est d'ailleurs d'autant plus vrai qu'en général, le monde surnaturel n'est pas associé à la "lourdeur", à la "laideur" ou à la "solitude" (les êtres du Sîd sont nombreux autour de banquets, et sont tous très beaux), demême que tous les guerriers n'ont pas les mêmes caractéristiques que Cùchulainn. Ainsi que l'écrit Joseph Courtés, "le code figuratif, au contraire, joue sur l'axe paradigmatique: ,n'étant pas lié à l'organisation syntagmatique du discours mais, uniquement, dans un univers socio-culturel donné, les noyaux de figures, il établit des relations indifféremment intratextuelles ou transtextuelles"<sup>72</sup>.

Le code figuratif ainsi relevé s'explique d'autant mieux que les Irlandais n'ont jamais associé le /céleste/ avec la résidence des dieux. Dans toutes les descriptions, l'Autre Monde se situe soit sous terre, soit au delà des flots, sur une île merveilleuse et mythique, vers lequel les morts se rendent. Le lien entre le guerrier

---

<sup>72</sup> *Le conte populaire: poésie et mythologie*, Paris, P.U.F. (1986), p.210

et le /céleste/ s'explique peut-être par la trajectoire de l'arme (lance), qui est "linéaire", et qui ne retourne pas vers celui qui l'a lancée, tout comme le rayon lumineux ne revient pas vers sa source, alors que le rustaud fait constamment passer de vie à trépas, vers une nouvelle existence dans le Sîd, comme le suggère le schéma suivant:



Mais un tel schéma ne doit pas sous-entendre que l'opposition entre rustaud et guerrier est l'unique relation entre les deux univers, surtout parce que le rustaud ne représente qu'un aspect possible du Sîd. La diversité de l'Autre Monde se résume dans une divinité comme Lug (dont le nom signifie, étymologiquement, "solaire"). Il s'agit d'un dieu hors-fonction (d'où son surnom "samildanach", "polytechnicien"), dont le symbolisme solaire le rapproche du guerrier (Lug est le vrai père de Cùchulainn), cependant qu'il n'intervient que rarement dans les querelles des hommes. Le Dagda (le rustaud) représente tout ce qui peut dominer un guerrier: sa qualité de dieu-druide place son "adversaire" dans une position subalterne, comme la classe guerrière est soumise au sacerdoce, dans toute société indo-européenne. Le rustaud "fait passer" le guerrier d'un univers à l'autre, mais il montre aussi à quel point ils sont incompatibles: le temps (cyclique, l'éternité de l'Autre Monde)

et l'espace (de par les apparitions et disparitions imprévisibles)  
n'ont pour les êtres du Sîd qu'une importance relative.

## **TROISIEME PARTIE :**

### **LES FIGURES DU TEMPS ET DE L'ESPACE**

## **CHAPITRE DIX:** **LES FIGURES DE L'ESPACE**

"C'est un cercle dont la circonférence est partout, le centre nulle part"

Pascal, Les Pensées

"Mon enfant, ma soeur,  
Songe à la douceur  
D'aller là-bas vivre ensemble!"

Ch. Baudelaire

On définit généralement l'espace comme une "étendue indéfinie qui contient et entoure tous les objets"<sup>1</sup>

L'espace est une notion physique, géographique qui existe hors de l'individu, lequel s'en sert comme repère fondamental dans son appréhension des concepts <sup>2</sup>. L'espace est également un intervalle entre deux points, une distance que le sujet peut parcourir en un laps de temps donné.

L'espace surnaturel ne peut être défini que par rapport à l'espace social humain, en vertu d'une classification précise : en principe, il s'oppose point par point à notre conception spatiale, comme la seconde partie de ce sous-chapitre nous le montrera. Mais les interrelations, toujours possibles, des deux univers, suppose la possibilité de passer de l'un à l'autre, hypothèse couverte par deux structures narratives que nous allons maintenant examiner, la /transformation/ et le PN /trajet/.

### A) Structures narratives exprimant la relation entre les deux univers.

---

<sup>1</sup>- Petit Larousse Illustré, éd. de 1977.

<sup>2</sup>- "l'espace" selon Kant, est "une forme à priori de la sensibilité externe"



Dans le récit *Compert Con Culaind* (la conception de Cuchulainn), les Ulates se lancent à la poursuite d'oiseaux qui dévastent leurs plaines :

- " Towards evening three birds broke away and made for Bruig na Boinde. Then night came upon the Ulaid, and a great snow fell, so Conchubur told his people to unyoke their chariots, and he sent a party to seek shelter. Conall and Bricriu searched the area and found a single house, new; they went inside and were welcomed by the couple then, and then they returned to their people. Bricrin complained that it would not be worthwhile to go to a house that had neither food nor clothing and was narrow into the bargain. All the same the Ulaid went; they took their chariots with them, but they did not take much inside. Suddenly they discovered a storehouse door before them (..) When morning came, the Ulaie found themselves east of the Bruig - no house, no birds, only their horses and the boy with his colts."<sup>3</sup>

Cet extrait nous permet de mettre en évidence les diverses façons dont l'espace surnaturel se laisse aborder. Nous remarquons plusieurs PN structurant cette mise en contact avec le Sid :

- Le PN /trajet/ : "broke away", "made for Bruig na Boinde" (sous-entend que les Ulates suivent toujours les oiseaux),"searched the area", "sent a party", "found a single house", "the Ulaid went".

- Le PN/métamorphose/, qui se subdivise ainsi :

\* PN/dilatation/ de l'espace :

"it would not be worthwhile to go to a house that had neither food nor clothing and that was narrow in the bargain"; ..."suddenly they discovered a storehouse door before them".

\* PN/disparition/ de l'espace :

"they found a single house, new", "they discovered a storehouse door before them" (vs) "when morning came, the Ulaid found themselves east of the Bruig - no house, no birds..."

---

<sup>3</sup>- *The Birth of Cuchulainn*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.132:

A-1/ LE PN/TRAJET/

Dans l'extrait précédent, nous avons vu que les Ulates se lançaient à la poursuite d'oiseaux surnaturels qui les entraînent jusque dans le sid, représenté par le Bruig na Boinde (Auberge de la Boyne, autrement dit 'tumulus de Newgrange, résidence d'Oengus Og.)

Mais cette poursuite n'est en rien le fruit du hasard : lorsque les êtres du Sid souhaitent entrer en contact avec les humains, ils provoquent le déplacement selon le schéma suivant :

$D \rightarrow F (S2) \Rightarrow / (S1 \ V \ O) \rightarrow (S1 \ O) /$  où :

D = Un être surnaturel

S2 = S1 = le(s) héros/guerrier (s)

O = mise en présence (= le trajet vers le sid).

L'être du sid, destinataire, agit sur le(s) guerrier (s) et il possède une grande variété de façons pour décider S2 à agir. On en distingue plusieurs

a/"L'invitation":

Elle se fait par l'intermédiaire de "messagers" notamment des femmes qui se présentent devant les guerriers et leur décrivent les délices du pays surnaturel. C'est ainsi que la messagère du sid parle de l'île de la Plaine des Jeux <sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup>- P. Mac Cana, Celtic Mythology, London, Newnes Books, 1983, pp.124-125

"there is a distant isle  
around which sea-horses glisten  
a fair course on which the white wave surge  
no sound there rough or harsh  
four pedestals uphold it.  
A delight to the eye, a glorious range  
is the plain on which the host holds games  
coracle races against chariots  
in the plain south of Findargad.  
Pillars of white bronze beneath it  
shining through aeons of beauty,

Unknown is wailing or treachery  
in the happy familiar land  
only sweet music striking on the ear.  
then, only if one sees the Silvery Land  
on which dragonstones and crystal rain  
the sea breaks the wave upon the land  
with crystal tresses from its mane.  
The host race along Magh Mor,  
a beautiful sport that is not feeble;

La fonction de cette "invitation au voyage" est de /faire-vouloir/ le guerrier auquel elle s'adresse. Le plus souvent, le thème s'est transformé en une invitation d'une femme du sid amoureuse venant chercher l'élú de son coeur, ce qui n'est pas sans modifier la relation du sujet opérateur et de son destinataire. Ainsi, dans le récit *The Wasting Sickness of Cuchulaind*, le héros tente vainement de tuer, deux oiseaux du sid. Déçu, il cherche le sommeil. Deux messagères viennent le battre à coup de fouet, et le rendent malade de langueur: le voyage dans le Sid devient une contrainte

### b/"La contrainte"

Le héros demeure un ou dans cet état, jusqu'au moment où le dieu Oengus lui-même vient lui expliquer ce qui lui arrive et l'invite à se rendre dans le sid :

I will send Li Ban to you  
Cuchulaind, sick as you are".<sup>5</sup>

---

lovely land through the ages of the world, in the many-coloured land of surpassing beauty on  
which the many blossoms fall.

<sup>5</sup>- in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.158-" While sleeping he saw two women approach : one wore a green cloak and the other a crimson cloak folded five times, and the one in green smiled at him and began to beat him with a horsewhip. The other woman there came and smiled also and struck him in the same fashion, and they beat him for such a long time that there was scarcely any life left in him. Then they left. The Ulaid perceived the state he was in, and they attempted to rouse him. But Fergus said : "No ! Do not disturb him - it is a vision" Then Cuchulaind awoke : "Who did this to you ? " asked the Ulaid, but he was unable to speak".

" Cuchulaind, sick as you are,  
waiting will be no help  
If they were yours, they would heal you,  
the daughters of Aed Abrat.  
Standing to the right of Labraid Luathlam,  
in Mal Cruaith, Li Ban said :  
" Fand has expressed her desire  
to lie down with Cuchulaind" :  
"A joyous day it would be  
Were Cuchulaind to come to my land,  
He would have gold and silver,  
and plenty of wine to drink.  
Were he my friend now,  
Cuchulaind son of Sualtair,  
Perhaps he could relate what he saw,  
in his sleep, apart from the host .  
There at Mag Muirthem ni in the south  
no misfortune will befall you this Samuin.  
I will send Li Ban to you

Ici, l'invitation n'est qu'un aspect de la compétence transmise par le destinataire. D'abord, il y a deux messagers, l'un est Oengus, qui n'arrive pas le premier, et qui explique et invite :

$$D \Rightarrow (S2 \ V \ O1) \rightarrow (S2 \ O1)$$

$$(S2 \ V \ O2) \rightarrow (S2 \ O2)$$

où O1 et O2 sont des objets modaux :

O1 = le /savoir/ sur son état

O2 = le /faire-vouloir/

S2 qui est Cuchulaind.

Quant à l'action des deux premières émissaires de Faud amoureuse, leur fonction est d'ôter toute velléité à la "victime" en le plongeant dans une vision-maladie.

$$D \Rightarrow (S2 \ V \ O3 \ O'3) \rightarrow (S2 \ O3 \ VO'3) \text{ où :}$$

S2 = Cuchulaind

O3 = /ne pas vouloir-ne pas faire/

/ ne pas pouvoir-ne pas faire/

tandis que O'3 = /ne pas vouloir-faire/

/ pouvoir-ne pas faire/

On voit d'ailleurs l'"utilité" d'une telle manoeuvre dans la suite du récit, car Cuchulaind refuse d'abord de se rendre dans le Sid, envoie Loeg son cocher avec l'excuse suivante :

- " I will not go upon the invitation of a woman"<sup>6</sup>

Cependant, la visite de la femme du sid est souvent liée à la maladie, voire la mort pour quiconque n'est pas Cuchulaind. C'est ainsi que Connle le Beau, fil aîné de Conn au Cent Batailles, subit l'influence d'une femme du sid amoureuse.

Cuchulaind, sick as you are"

<sup>6</sup>- Ibid, p.166.

- " J'ai aimé Condle le Rouge. Je l'appelle dans la Plaine des Plaisirs, là où Boadech, le roi éternel, est un roi qui n'a dans son pays ni plainte ni douleur depuis qu'il s'est emparé de la royauté.

Viens avec moi, ô Condle le Rouge, à la nuque colorée, rouge comme une chandelle, à la chevelure blonde au-dessus du visage pourpre, et qui sera le signe de ta beauté royale. Si tu me suis, ton apparence ne se flétrira ni en jeunesse ni en beauté jusqu'au jugement riche en visions".

Un druide écarte la femme grâce à une incantation, mais, avant de partir

"elle lança une pomme à Condle. Condle fût pendant un mois sans consommer de boisson ni de nourriture. Il lui semblait que rien n'était plus digne d'être consommé, excepté la pomme".<sup>7</sup>

Un mois plus tard, la femme revient chercher Condle qui, sourd aux supplications de son père, la suit dans sa barque de cristal et s'en va à tout jamais.

Seul, Condle ne peut se défendre contre l'influence de la femme, ni ne le veut. La vision surnaturelle et l'absorption d'une pomme magique, lui ont ôté toute autonomie mentale, à l'instar de Cuchulaind dans le passage précédent. Nous verrons plus loin quelle valeur donner à la consommation d'une telle pomme. Cependant, nous avons déjà dégagé deux modes d'attribution de la compétence du sujet opérateur, "l'invitation", d'une part, qui joue sur l'aspect positif de cette phase du récit; /faire-pouvoir/ + /faire-vouloir/. C'est ce qui se passe dans le poème que récite la belle messagère dans le *Voyage de Bran (Immran Brain)*, de même que dans la partie dialoguée d'*Echtrae Condle*. Nous voyons d'ores et déjà se dessiner deux pôles apparemment opposés, touchant à la connotation de ce PN /trajet/. D'une part, le Sid tel que les "invitations" le décrivent, est un lieu de vie éternelle, sans soucis,

---

<sup>7</sup>- *Les Druides*, pp.284-285

hors du temps. D'autre part, à "l'invitation" s'oppose la "contrainte", dont le ressort configuratif est la "maladie", la langueur, dont les effets sans remède rapprochent la victime de la "mort". C'est d'ailleurs ce que fait clairement comprendre la messagère qui vient emporter Condle : "C'est sur un siège élevé que Condle est assis, entre la mort à brève échéance et l'attente d'un trépas effrayant".<sup>8</sup>

Autrement dit, le /trajet/ vers le sid, terre des vivants, passe par un trépas terrestre ("mort à brève échéance"), qui de toute façon, ne mène elle-même qu'à la mort ("attente d'un trépas effrayant").

Le destinataire surnaturel, représenté parfois par le "messager" qui assume une partie de son rôle de "manipulateur" en s'intercalant entre lui et le sujet opérateur, ne se contente pas d'influencer le S2 en lui ôtant toute défense. D'ailleurs, il fait en sorte que ce dernier se rende lui-même dans l'Autre Monde, et pour cela il lui en donne les moyens "moraux" (/ne pas vouloir-ne pas faire/, /ne pas pouvoir-ne pas faire/), mais encore des auxiliaires pragmatiques de la performance : il lui /donne/ les moyens "concrets" de parvenir à destination.

### c) Les divers aspects du /p-f/:

#### Le don d'objets magiques, ou d'animaux servant au /trajet/.

Certains textes décrivent comment l'attribution d'objets magiques permet au sujet opérateur du PN /trajet/ de venir à bout de son difficile parcours dans l'espace surnaturel; seulement, ce "don" n'est pas toujours spontané; il peut être extorqué, ce qui introduit une dimension conflictuelle entre le donateur et le donataire.

#### - contexte du /don/: le conflit

Dans le récit *La Mort des fils de Tuireann (Aided Clann Tuirenn)*, les trois fils de Tuireann assassinent Cian, père de Lugh. Ce dernier

---

<sup>8</sup>- *Les Druides*, opus cit., p.285

parvient à les démasquer en public et leur impose des épreuves en réparation du crime. Ils acceptent car elles ont l'air anodines, mais se révèlent être des exploits surnaturels. Tuireann leur conseille d'obtenir de l'aide de Lugh :

"...if Lugh himself had a mind to help you, you could wak out fine, and all the men of the world could not doit but by the power of Manannan or of Lugh. Go then and ask the loan of Manannan's horse, the Aonbharr, from Lugh, and if he has any wish to get the fine, he will give it to you, but if he does not wish it he will say the horse is not his, and that he would not give the loan of a loan. Ask him then fort the loan of Manannan's curragh, the Scuabtinne, the Swepper of the Waves. And he will give that for he is under bonds not to refuse a second request, and the curragh is better for you that the horse".<sup>9</sup>

Dans ce passage, tout se passe comme si Lugh, ennemi tout-puissant des fils de Tuireann, était manipulé par un destinateur D qui est, en un premier temps, Tuireann (qui délivre le /savoir/ à ses fils, le "comment-faire"), puis les fils eux-mêmes qui mettent le plan en application. Le procédé de "ruse" est d'autant plus évident que Lugh "ne veut-pas-donner" mais ne "peut-pas-ne-pas-donner" l'objet magique, en l'occurrence la barque, et l'on peut transcrire ce Pn /don/ de la façon suivante :

- D => F (S2)=> /(S1 O V S3)--> (S1 V O S3)/ où :

D = Tuireann, puis ses fils

S2 = Lugh = S1

S3 = les fils de Tuireann

O = la barque magique.

Le PN /don/ présenté dans ce récit est mis en place sous une sorte de "contrainte" qui s'exprime dans la tension entre deux pôles contradictoires de la compétence de S2.

---

<sup>9</sup>- in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., pp.49-50

D'un côté, il est clair que Lugh recherche les talismans qu'il exige des fils de Tuireann et qu'il cherche aussi à les faire périr dans les dangers de la série d'épreuves exigées. Selon le point de vue adopté sur le récit, Lugh "veut-faire-tuer" et donc "ne-veut-pas aider" (= donner) "les fils de Tuireann. D'autre part, il "peut-ne pas aider" (= donner) du moins dans un premier temps ("if he has anay wish to get the fine, he will give it to you"), ce qui conserve au récit une logique serrée dans laquelle le sujet opérateur maîtrise parfaitement les éléments de sa compétence, dominée par la "volonté".

Quant au deuxième volet, il fait apparaître une contradiction représentée par le "tabou" (angl. "bard", irl. "geiss"), imposé par un destinataire beaucoup plus distant que Tuireann et qui demeure inconnu. L'interdit limite le libre arbitre de Lugh en ce qu'il "ne doit pas ne pas donner (= aider)" lors d'une seconde requête et, de fait, Lugh s'exécute sans mot dire. Qu'il "veille-faire" ou "ne veille pas faire", il "ne peut pas ne pas donner".

L'interdit, d'origine religieuse en principe, trouve sa justification, soit dans un geiss prononcé à la naissance, ou à l'accession à une fonction mêlée au sacerdoce, soit dans la fonction même du dieu qui interdit certains actes. Tout cela n'est pas clairement explicable dans le cas de Lugh. Toujours est-il que l'existence de ce conflit interne dans la compétence du dieu fournit un ressort au déroulement narratif du récit puisque, sollicité une dernière fois par les fils de Tuireann mortellement blessés de retour de leur expédition victorieuse, Lugh refuse de les guérir à l'aide d'un des talismans qu'ils ramènent avec eux.

#### - le contenu du /don/

Si l'on examine à présent le contenu du /don/, nous remarquons qu'il s'agit d'un "moyen de transport", dont les propriétés magiques



servent d'auxiliaires aux fils de Tuireann, devenus sujets opérateurs d'un PN /s'approprier/ (des objets magiques) dont le destinataire est Lugh. Voici la description de cette barque <sup>10</sup>:

"he began to find fault with its narrowness", "and the curragh did not neglect that order, but it sailed forward"

Le curragh possède deux propriétés surnaturelles inhérentes à la notion d'"espace". Tout d'abord, il semble dépasser les catégories telles que la /dimension/, puisqu'il s'opère un passage de la taille /petite/ à une dimension plus /grande/, une sorte de "dilatation", "narrowness" vs "the three pushed out their curragh..."; nous retrouverons dans la seconde partie de ce chapitre cette "dilatation" de l'espace surnaturel.

Ensuite, la barque constitue le "pouvoir-naviguer" d'un PN /déplacement/ rendu nécessaire par le destinataire Lugh, qui exige le paiement du prix de la mort de Cian. Mais en outre, elle en est le /savoir-faire/ puisque, s'il faut supposer que la capacité de naviguer est commune à bien des bateaux, peu l'accomplissent sur un simple ordre oral, ce qui est pourtant le cas du curragh de Manannan. Mais il ne s'agit pas d'un cas isolé.

Le "Char" attelé est également susceptible d'obéir aux simples ordres, ou encore de se déplacer à une vitesse surnaturelle. Un tel objet fait d'ailleurs partie de la liste que Lugh ordonne aux fils de Tuireann de ramener :

---

<sup>10</sup>- *ibid.*, p. 51:-" Then they went away, and they left Tuireann sorrowful and lamenting and Ethne (= their sister) went with them to where the curragh was. And Brian got intoit, and he said : "There is place but for one other person along with me here." And he began to find fault with its narrowness." You ought no to be faulting the curragh", said Ethne. /.../ Then the three pushed out their curragh, fran the beautiful clearbayed shore of Ireland". What course shall we take firo? said they "We will go for the apples, " said Brian, "as they were the first thing we were bade bring. And so we ask of you , curragh of Manannan that is under us, to sail to the Garden in the East of the World". And the curragh did not neglect that order , but it sailed forward over the green sided waves and deep places till it came to its harbour in the east of the world".

- " Ce sont les deux chevaux nobles et merveilleux qu'a Dobar, roi de Sicile. La mer et la terre leur conviennent également et il n'y a pas de chevaux plus rapides et plus forts qu'eux. Il n'y a pas de char meilleur de forme et en solidité". Aussi souvent qu'on les tue ils restent entiers, dans la même forme, pourvu qu'on en rassemble les os".<sup>11</sup>

Le "char" est toujours associé au "cheval" (ou chevaux) qui le tire et l'ensemble appartient bien à la configuration de la guerre, car tout guerrier de haut rang possède un char particulièrement orné, ainsi qu'un couple de chevaux, le tout longuement décrit, comme le char et les chevaux surnaturels de Cuchulaind dans *Fled Bricrend*<sup>12</sup>.

Ce qui distingue un tel char de celui sur lequel Lugh a jeté son dévolu porte sur deux points : la /vitesse/ qui se rapporte essentiellement au parcours de l'espace surnaturel (avec un contraste entre des catégories telles que /rapide/ vs /lent/, faisant partie de la "compétence" (= pouvoir-parcourir) du possesseur de ce char. Ensuite, toujours dans la lignée de ce /pouvoir-parcourir/, la capacité de ce char et des chevaux de courir, rouler et naviguer à la fois, car la mer et la terre sont choses identiques pour eux.

D'autre part, l'ensemble char + chevaux offre également une /protection/ apparemment inviolable puisqu'il est impossible de tuer les chevaux sauf en les démembrant. De même, la barque offre toujours une protection sans faille pour qui reste à son bord, car elle protège des effets du temps comme nous l'avons vu dans le cas du *Voyage de Bran (Imramm Brain)*. Donc la barque sert de médiateur entre un espace réaliste où l'on s'e déplace et un temps mythique où l'on ne vieillit pas.

---

<sup>11</sup>- Voir *Textes Mythologiques Irlandais I*, Celticum, Rennes, p.111

<sup>12</sup> *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit.,pp.236-237

Char et cheval sont parfois interchangeable puisque le cheval assume à lui seul l'office de la barque et du char, car il a pour fonction double de "transporter" et de "protéger" le cavalier. C'est ainsi qu'Oisín s'en va, chevauchant un coursier blanc du sid vers les côtes de l'île des Jeunes, avec Niamh :

- "And it was not long till they saw coming towards them from the west a beautiful young woman, riding on a very fast stender white horse (...) Oisín suit la jeune femme :

"he went up then on the horse with Niamh. And the horse set out gladly, and when he came to the strand he neighed three times, and then he made for the sea."<sup>13</sup>

Barque et cheval protègent du /temps/. Ainsi :

- " Bear this in mind, Oisín... il you once get down fran the horse while you are away, or if you once put your foot to the ground, you will never come back here again".<sup>14</sup>

- " L'homme (Nechtan) sauta de sa barque. A peine eut-il touché la terre d'Irlande qu'il tomba en cendres comme s'il avait été en terre pendant de nombreuses centaines d'années."<sup>15</sup>

Ces deux extraits laissent supposer que "cheval" et " barque" sont syntaxiquement équivalents, puisqu'interchangeables dans un contexte narratif identique (= leur fonction est identique), ce qui n'est pas le cas au niveau sémantique; en effet, nous avons eu l'occasion de dégager la connotation "guerrière" du cheval, même l'orsqu'on le considère dans son emploi de psychopompe (= le voyage vers le Sid), tandis que la barque, "contenant" le voyageur, peut être assimilée au "transport" de n'importe quel individu : le folklore a d'ailleurs gardé trace de cet emploi purement psychopompe, sans association sémantique avec l'univers guerrier; dans certaines légences bretonnes, les morts (ou leur âme)

---

<sup>13</sup>- *The Call of Oisín*, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., pp.333-334

<sup>14</sup>- *ibid.*, p.339

<sup>15</sup>- *Imramm Brain*, trad. Guyonvarc'h, cité dans *les Druides* p.286.

enbarquent vers l'au-delà, faisant fléchir une barque de pêcheur, tout en restant invisibles.

d) L'Espace parcouru dans le PN /trajet/= la "frontière"

L'espace parcouru dans un "trajet" vers le sid est tout à fait paradoxal. Il est difficile de le faire paraître dans une formule narrative, car il ne tient lieu que de coupure plus ou moins floue entre un univers humain /connu/, (c'est-à-dire : "parcouru" , "nommé", "répertorié", "social") et un univers surnaturel représenté par des figures circonscrites elles aussi, principalement, comme nous le verrons, dans celle de "l'île" et celle de la "maison". Le paysage", la distance plus ou moins réelle entre ces deux points constitue donc notre objet de recherche présent. Mais c'est ici qu'apparaît une autre difficulté.

La première partie de ce chapitre, consacrée au "temps", nous a montré que cette notion, dès lors que l'on quitte l'univers "humain", perd complètement son sens : un an = un jour = un siècle. Le temps et ses effets sont abolis parce que le sid n'existe que dans l'éternité. Il est par conséquent difficile de mesurer la distance entre les deux mondes si la référence temporelle fait défaut : des notions telles que "près", vs "loin", perdent de leur signification, ce qui modifie considérablement la nature même de cette "frontière". Elle est partout et nulle part à la fois, dans ce que la science-fiction appellerait une "autre dimension". D'ailleurs les récits les plus anciens ne s'y sont pas trompés qui n'ont pas décrit le "voyage" en lui-même, mais seulement le but du /trajet/, à savoir le sid, ce qui n'est plus le cas des récits (plus récents) des Imrama remaniés par la tradition chrétienne, ce que nous allons examiner. Il demeure que cet "espace-tampon", visualisation nécessaire à l'esprit humain,

existe en vertu de conventions littéraires qui feront l'objet de ce paragraphe.

- L'eau comme "pouvoir-atteindre" le sid.

Selon Fr.Le Roux et Ch.J./Guyonvarc'h, "il est évident que les dieux qui, par définition échappent au temps et à la dimension, ne sont localisables qu'en vertu d'une convention, parce qu'il faut les réduire à des normes accessibles à l'entendement humain"<sup>16</sup>

Nombreux sont les récits qui, décrivant un "voyage" dans l'Autre Monde, font état d'une traversée du milieu aquatique, majoritairement la plus apte à mettre les deux univers en contact. Nous en retiendrons quelques exemples.

\*- Lorsque Cuchulainn, malade, est invité à suivre LiBan dans le sid à la rencontre de Fand, le voyage doit s'effectuer en barque :

- " They went, then, to the side facing the island, where they saw a bronze boat crossing the lake and coming towards them. They entered the boat and crossed to the island".<sup>17</sup>

- Lorsque Condle le Beau est appelé par la mystérieuse femme du Sid, c'est encore l'eau qui permet le lien entre le monde terrestre et le sid :

- " Ils s'éloignèrent alors sur la mer. On ne les a plus vus depuis ce moment là."

L'eau est cependant bien plus qu'un "espace" médiateur. Quelque trait inhérent à la nature aquatique la rend propice à la communication avec le surnaturel, ainsi du récit concernant le "crane bag".

"- Now as to that treasure-bag, it is of a crane skin it was made, that was one time the skin of Aoife, the beautiful sweetheart of Ilbrec, son of Manannan, that was put into the shape of a crane throuth

---

<sup>16</sup>- *Les Druides*, opus cit., p.281

<sup>17</sup>- *The Wasting Sickness of Cuchulaind*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit.

jealousy (...) and there were treasures kept in it (...) All those treasures would be in the bag at full tide, but at the ebbing of the tide it would be empty".<sup>18</sup>

Brièvement, nous pouvons résumer la relation entre sac, trésor et /aquatique/ de la façon suivante :

Rôles thématiques ! Figures ! Reconnaissance (catégories de véridiction)

contenant	!	"sac" !	+ !	+	! selon la manifestation
	!		!	!	
Contenu	!	!"trésors"!	- !	+	! selon l'immanence
		/non-aquatique/			/aquatique/

C'est la présence ou non de l'eau qui garantit aussi la présence du contenu ("trésor") dans le contenant ("sac"), autrement dit:

/aquatique/	vs	/terrestre/
/plein/	vs	/vide/

Cette relation rend impossible toute alternative : il ne peut pas ne pas en être autrement car le /contenu/ du sac est irrémédiablement lié à la présence de l'élément /aquatique/. Le contenu, il est vrai, tient de la collection d'objets merveilleux (éventuels /pouvoir-faire/ surnaturels), ou talismans dont la valeur est attestée par leur référence à des aventures déjà mythiques, empruntées au Caith Mag Tured :

" Manannan's shirt and his knife, and the belt and the smith's hook of Goibniu, and the shears of the King of Alban, and the helmet of the King of Lochlann, and a belt of the skin of a great fish, and the bones of Asal's pig that had been brought to Ireland by the sons of Tuireann".<sup>19</sup>

Si le contenant, lui même merveilleux (le "sac") est toujours disponible, seul le milieu /aquatique/ permet la découverte de son

<sup>18</sup>- Finn son of Cumhal, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.141.

<sup>19</sup>- "ibid., p.141.

contenu. Si l'on suppose que le sac lui-même est un /don/ surnaturel (" and it went fran Mananan to Lugh, son of Ethlinn, and after that to Cumbal, that was husband to Muirne, Ethlinn's daughter"), dont le donateur D se confond avec le destinataire premier (= Manannan), on voit qu'il existe la double transmission du /contenant/ lui-même par transmission héréditaire, sans que le /contenu/ soit discuté :

$F(S2) \Rightarrow / (S1 \ O \ V \ S3) \rightarrow (S1 \ V \ O \ S2) /$  où :

$S1 = S2 = \text{Manannan}$  )

$S3 = \text{Lugh}$  ) mais les donateurs  $S2$  se succèdent

$O = \text{le sac}$  ) ensuite: Lugh, puis Ethlinn.....

et, à côté de cela, le /contenu/ qui, quel que soit le mode de transmission du /contenant/, n'est accessible qu'à "marée haute". Si le (s) destinataire(s), Sujet(s) opérateur(s) et sujet(s) d'état(s) demeurent les mêmes, la compétence est modifiée : elle n'est jamais discutée dans le /don/ du "sac", puisqu'allant de soi (on peut toujours donner ce qui est à soi), mais, seule, l'"eau", en révèle ou non le /contenu/, ce qui nous fait dire que l'"aquatique" est un élément du /pouvoir-transmettre/ et, inversement du /Pouvoir-recevoir/, donc elle fait partie de la /compétence/ du sujet opérateur.

Mais il en est de même de l'étendue /aquatique/ séparant le sid du monde terrestre : elle est séparation et, paradoxalement, moyen de réunion des deux univers.

C'est ainsi que certains récits populaires mettent l'accent sur le "pouvoir-conduire" de l'eau qui devient un "chemin", ainsi, dans le récit The Feet Water, des sorcières s'introduisent dans une maison en manipulant à distance un baquet d'eau sale :

- " Feel water, let us in ! " says the voice, and with that, the tub of fell water split and the water flowed around the kitchen, and the door opened and in came three men with bags of woll and three women with spinning wheels..."<sup>20</sup>

La clef, hors de la serrure, ne "peut-pas-faire" entrer les sorcières, ce qui n'est pas le cas de l'eau sale dans le baquet. La première partie du récit est constituée par un PN /pénétrer/ dont le sujet opérateur sont les sorcières (qui assument également le rôle de Destinateur) à la recherche de sa /compétence/. Le /savoir-faire/ est implicite et contenu dans la capacité des sorcières à animer des objets ; l'eau ne sert ici que de simple médium de l'activité magique et elle peut être manipulée indifféremment par une sorcière ou par l'occupante des lieux. L'eau, l'océan, est un simple "cadre" que l'on traverse dans toutes les directions (du sid vers le monde et inversement) mais qui se révèle indispensable à la communication des deux univers.

Il est donc un /pouvoir-faire/ de premier degré, dépendant lui-même d'une compétence plus "pointue" du sujet opérateur pour "coopérer" à la réalisation du PN /traverser/.

En effet, "traverser l'eau" n'est possible que grâce à l'aide d'objet ou d'animaux qui, nous l'avons vu dans les chapitres précédents, sont des éléments directs du /pouvoir-faire/ du sujet opérateur :

- "barque" et/ou "cheval" dans le PN /traverser/ (les flots)
- "cheval" + "char" dans le PN /traverser/(l'espace terrestre).

En l'absence d'un de ces éléments, le sujet ne "peut pas" rétablir la communication du monde humain avec le sid. C'est le cas d'Oisín dès lors qu'il descend de son cheval : le poids des ans l'envahit soudain, mais, outre l'âge, l'absence du cheval rend l'eau barrière

---

<sup>20</sup>- in Glassie, Henry : *Irish Folktales*, opus cit., p.175.



infranchissable, véritable rupture et frontière entre le sid et l'Irlande privée de ses Fianna et devenue chrétienne.<sup>21</sup>

- L'/Aquatique/ comme "contenant" du monde surnaturel.

Il nous faut maintenant préciser le rôle "spatial" du monde /aquatique/ dans la relation que le sid entretient avec le monde humain. Nous avons vu que sa présence représentait un "chemin", un "pouvoir-atteindre" le sid. L'eau est également l'"endroit" qui "contient" (tous ces termes sont approximatifs) ce que les descriptions nous donnent de l'Autre Monde : aussi celui-ci est-il souvent assimilé à une "île" perdue au milieu des flots. Ainsi :

"Il est une île lointaine  
 tout autour resplendissent les chevaux de la mer,(...) plaine où jouent les armées,  
 Les bateaux luttent avec les chars  
 dans la plaine du Sud du Bel Argent. (...) Des chevaux d'or sur le rivage,(...) d'autres chevaux sur le dos de la mer,  
de la couleur du ciel entièrement bleu.(...) Emain aux nombreuses apparences devant la mer  
 qu'elle soit proche, qu'elle soit lointaine,  
 il y a plusieurs milliers de femmes bigarrées  
 que la mer encercle. (...) rocher très blanc sur le brillant de la mer (...) Il y a trois cinquantaine d'îles lointaines,  
 dans l'océan à l'ouest <sup>22</sup>

Dans cette invitation au voyage lancée par la belle messagère du sid à Bran et ses compagnons, plusieurs termes reviennent. le mot "île" puis, sous forme d'équivalence, les mots "plaine" et

<sup>21</sup>- Ch.J.Guyonvarc'h, art."eau", in : *Le Dictionnaire des Symboles*, opus cit. p.380:

"Dans tous les textes irlandais, l'eau est un élément soumis aux druides qui ont le pouvoir de lier et de délier. Les mauvais druides du roi Cormac ont ainsi lié les eaux du Munster, pour en soumettre les gens par la soif et c'est le druide Mog Ruith qui les délie.(...) Mais l'eau est aussi et surtout, par sa valeur lustrale, un symbole de pureté passive. Elle est un moyen et un lieu de révélation pour les poètes qui l'incantent pour en obtenir des prophéties"

<sup>22</sup>- *Imramm Brain*, trad. de Ch.J.Guyonvarc'h, cité dans : *Les Druides*, opus cit.,

"mer". Ensuite, que l'"océan" à l'"ouest" contient de nombreuses îles semblables.

Plus que le chemin naturel vers l'Autre Monde, la mer est un espace à parcourir d'un type particulier :

- elle "contient" le monde surnaturel (les îles)
- on exprime cette relation en assimilant la mer et ses

bateaux à une plaine où se déroulent des courses de chars. Mais cette assimilation, que nous étudierons plus en détail dans la deuxième partie (étude figurative) de ce chapitre, est elle-même paradoxale :

- l'eau est l'élément mettant en contact deux univers;
- l'univers surnaturel ne se révèle que par certains points

de contact disséminés (= l'île);

- mais le monde /aquatique/, s'il est parcouru dans certaines circonstances, participe de l'Autre Monde en ce qu'il est /inconnu/ des navigateurs mythiques : seule la direction (= ouest) indique la "position" de l'île et encore il ne faut pas y voir autre chose qu'une orientation symbolique, ne précisant en rien la surface, la géographie et la nature du milieu "conducteur" (= l'eau). L'Irlande celtique avait d'ailleurs divisé l'univers connu (l'Irlande) en cinq provinces (dont le centre), dont le schéma symbolique est :

"science	Ouest	Connaught
bataille	Nord	Ulster
prospérité	Est	Leinster
Musique	Sud	Munster
Souveraineté	Centre	Meath <sup>23</sup>

Si la direction "à l'Ouest" traduit une donnée géographique concrète, il tout aussi possible d'expliquer cette notion en la

---

23- cité dans *Les Druides*, opus cit., p.305.

complétant : " à l'ouest du monde connu" ce qui ferait en quelque sorte "sortir" le sid de l'univers humain, pour le situer au confin du cosmos. Dans le sid nous avons vu que le temps n'existait pas, aussi l'espace ne peut-il avoir qu'une existence théorique. L'eau, avec son manque de points de repère (toutes les vagues se ressemblent) est l'élément qui "fait sortir" de l'espace, qui ne peut être symboliquement représenté que par la terre. Le monde /aquatique/ est alors en contradiction avec la notion d'espace comme étendue, même si l'on peut le parcourir en échappant à ses contraintes (plus de directions).

- Le parcours /terrestre/ : un /pouvoir-faire/ aux propriétés différentes.

- " One time the Fianna were at their hunting at the island of Toraig to the north of Ireland, and they roused a fawn that was very wild and beautiful, and it made for the coast, and Finn and six of his men followed after it through the whole country, till they came to Slieve-nam-Ban. And there the fawn put down its head and vanished into the earth, and now of them knew where was it gone to."<sup>24</sup>

- " Finn was one time out on the green of Almhuin, and he saw what had the appearance of a grey fawn running across the plain. He called and whistled to his hounds, then, but neither hound nor man heard him as he came to him, but for Bran and Sceolan. He set them after the fawn, and near as they kept to her, he himself kept nearer to them, until at last they reached to Slieve Cuilinn in the province of Ulster. But they were no sooner at the hill than the fawn vanished from them..."<sup>25</sup>

Ces deux extraits font apparaître les différences fondamentales entre les /parcours/ terrestres et aquatiques. Ce qui saute aux yeux dans le PN /parcours/ terrestre, c'est que précisément, l'espace

---

<sup>24</sup>- Donn son of Midhir, in. *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.205.

<sup>25</sup>- The Hunting at Slieve Cuilinn. op.cit., p.242.

parcouru depuis la résidence du (ou des) héros jusqu'au point de jonction avec le sid est /connu/. Si l'on juxtapose les deux type de parcours rencontrés dans les textes, nous aboutissons au schéma suivant :

Figures du Parcours	Point départ	Parcours	Point d'arrivée
/Terrestre/	"Almhuin")--> " Temain") (résidences))	Paysage connu (forêts,rivières,) (collines .....)	"tertre "ou "maison"
/aquatique/	résidence -->	plage -->traversée de l'océan	--> "île"

La première divergence dans les deux parcours est que le point de rencontre, la "frontière" entre les deux mondes ne se situe pas au même endroit: dans le parcours /aquatique/, la ligne de démarcation, l'espace-limite est la plage, le bord de mer. Dans le récit *Echtra Condle*, c'est en bordure des flots que le jeune fils du roi Conn reçoit l'ultime appel de la belle messagère, et, à partir de l'instant où il s'élançe vers les flots, la magie des druides est rendue inopérante : le bateau (le "coracle de cristal") appartient au sid, tout comme l'élément qui le porte : dès lors qu'il s'est embarqué, Condle s'est retranché du monde humain. La "frontière" se situe donc en amont (= /avant/) le parcours lui-même qui correspond à la traversée des flots. Appartenant d'ores et déjà à l'influence du sid, ce parcours est, dans la plupart des récits, escamoté, puisque la rencontre avec l'éternité de l'Autre Monde s'est déjà produite dès l'embarquement.

Tout autre est le parcours /terrestre/. Ce dernier se présente en plusieurs étapes. Le deuxième extrait le met particulièrement en valeur. Fian se lance à la poursuite d'une biche, et il n'a pour compagnons de chasse que ses chiens avec lesquels il quitte la résidence d'Almhuin; deux traits importants, se traduisant par la conjonction d'un /éloignement/ et de la "solitude" (/seul/). Tout comme la première phase du trajet /aquatique/ (l'éloignement de la résidence --> bord des flots), on perçoit une sorte de "détachement" du monde /social/ de celui qui va à la rencontre du sid. Quant au /parcours/ lui-même, il se différencie du trajet /aquatique/ en ce qu'il se déroule toujours dans un monde terrestre /connu/ parce que les différents endroits traversés sont /nommés/ : ainsi, dans le récit *Compert Con Culaind (The birth of Cuchulaind)*, les Ulates se mettent à la poursuite d'une troupe d'oiseaux dévastateurs qui les entraîne vers une des "entrées" du sid, Bruig na Boinde :

- " Before (the Ulaid) the birds flew, over Sliab Fuait, over Edmund, over Brega and the Ulaid were enchanted by the birds'flight and by their singing. (...) Towards evening three birds broke away and made for Bruig na Boinde..."<sup>26</sup>

Les toponymes définissent les plans d'espace auxquels ils se rapportent de deux façons : soit ils désignent certaines particularités géographiques de l'endroit, par exemple "Berna Mor" (the great gap) dans le Co.Donegal, ou encore "Derry" (de "Doire", "oak grove"); ou bien l'endroit est désigné par une expression se rapportant à une anecdote précise. Ainsi, parmi de très nombreux exemples :

---

<sup>26</sup>- in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.132.

- Loch, guerrier du Connacht, lance un défi à Cuchulainn car il veut venger la mort de son frère Long tué par le jeune guerrier dans les circonstances suivantes :

- "Come to the ford upstream", Loch said. "I won't meet you in this foul place were Long fell." While Cuchulainn was going to that ford men drove some cattle over. "There will be a great trampling across your water here today", Gabran the poet said.

Ath Tarteisc, "across your water", and Tir Mor Tarteisc, the mainland of Tarteisc got their names in this way".<sup>27</sup>

- "Conall fled in the same way after his horse had been killed by Ercol's gelding; en route to Emuin he crossed Snain Rathaind, and there his lad, Rathand, drowned in the river, and that is why the place is called Snam Rathaind".<sup>28</sup>

- "Buan daughter of Samera followed the three chariots, she recognized the track of Cuchulainn's chariot, for it left no narrow trail and moreover dug up walls and extended itself to leap over chasms. The girl made a fearful spring after the chariot, she struck her head against a rock and died, and there after the place was called Uaig Buana (ie : "Buan's Grave")<sup>29</sup>

La plupart du temps, ces "noms" ont une explication étymologique des plus fantaisistes car les anciens Irlandais, friands d'étymologie, procédaient davantage par similarités sonores que par décompositions morphologiques<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup>- *The Tain*, trad. Th.Kinsella, opus cit., pp.134-135

<sup>28</sup>- *Bricrin's Feast*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit.p.243

<sup>29</sup>- *ibid*, p.243.

<sup>30</sup>- *Les Druides*, opus cit., pp.92-93-:" Quant au début de la *Tain Bo Cualnge* est relatée la mobilisation de l'armée irlandaise et la marche vers la frontière d'Ulster, l'itinéraire est longuement indiqué avec une précision d'annuaire (...) La liste comprend soixante noms de lieux. Le conteur était soucieux de fournir une explication compréhensible dans un cadre familier. Il n'est pas un texte qui ne soit truffé de toponymes ou de noms de personnes, supposant de la part de l'auditoire ou du lecteur une bonne connaissance de la topographie et de l'histoire locales.

Tout se passe comme si le grand ennemi de la société celtique avait été l'oubli. La condition première de l'existence étant de ne pas être anonyme, tout était prévu pour empêcher la seule mort véritable qu'était l'oubli du nom (...). L'une (des) occupations favorites (des filid) a été l'étymologie et il existe, sous le nom de Coir Anmsann, ou "Convenance des noms", un vaste traité à la mode d'Isidore de Séville où la philologie moderne n'a rien à voir sous peine de

Par contraste, le "sid" est un terme général (qui désigne, en vieil irlandais, la "paix") exprimant une caractéristique fondamentale de l'Autre Monde, connu par défaut, l'absence de guerre, donc de guerriers, donc de fonctions sociales. D'ailleurs ce terme est loin d'être le seul à s'appliquer à l'Autre Monde, les expressions sont multiples et tendent toutes à exprimer l'essence du sid :

- " Tir na mBan "Terre des Femmes", Tir na mBeo "Terre des vivants", Mag Mor "Grande Plaine", Tir nan Og "Terre des Jeunes", Mag Meld "Terre du Plaisir", ou encore "Plaine du sud du Bel Argent", dans la *Navigation de Bran (Immram Brain)*.

Le sid a donc une définition, mais des noms multiples, dont chacun exprime une parcelle du concept qu'il recouvre. Ce qui s'oppose forcément à la précision des noms de l'espace humain /connu/, pour qui s'applique l'équation "un lieu = un nom". Pour le sid, aucune anecdote ne justifie un nom et chaque nom est une tentative de définition. Espace par excellence /inconnu/, le sid récusé donc la conception irlandaise de l'espace car il se situe dans l'éternité.

Cependant, le /trajet/ terrestre vers le sid est une transition de l'espace /social/ vers un espace /sauvage/, bien que /connu/. En effet, jamais le sid ne se découvre dans l'espace social par excellence qu'est la "résidence" royale ou celle des guerriers. Chaque fois, le héros de l'aventure s'éloigne de son univers /social/ pour s'enfoncer dans la forêt, à travers lacs, collines et bois. Comme nous le verrons, le sid est un autre espace /social/ car il possède ses règles de vie, mais il ne se laisse aborder qu'après la traversée d'un espace /sauvage/ où règnent les forces naturelles; il est toujours /isolé/ et à l'écart de tout groupement humain.

---

scandale. Evitons cependant de nous en moquer, outre l'irlandais, les érudits insulaires ont su le latin et le grec et parfois l'hébreu. Ils n'ont pas plus maltraité la philologie que le reste de l'Europe à la même époque".

Parfois, le trajet /terrestre/ du héros en route pour le sid (destination qui n'est pas toujours révélée de prime abord), prend l'aspect d'une "errance" lorsque le(s) guerrier (s) perdent leur sens de l'orientation, dont toute notion définie de l'espace/. C'est le cas du récit *The Intoxication of the Ulaid (Mesca Ulaid)*, dans lequel Cuchulaind, ayant invité Conchubur et les guerriers d'Ulster à un festin, les conduit par erreur dans le Munster, province de son ennemi Cu Rui, parce qu'il était ivre. L'épisode se déroule un soir de Samuin et il ne manque aucun être divin pour exciter la discorde entre les Ulates et les gens du Munster <sup>31</sup>

De plus, une forte neige tombe les empêchant de progresser. Quant aux hommes du Munster, la description du druide Cromm Deroil fait apparaître la présence, pourtant invisible, de quelques Tuatha Dé Danand :

" I saw a swift, hand some trio, all fitted out like champions. Two of them were youthful; the third lad, however, had a forked, dark-shining heard. These three came so swiftly and so lightly that they did not remove the dew from the grass; no are in the great host sees them, and yet they see the entire host" (...) " Three noble youths of the Tuatha Dé Danand they : Delbaeth son of Ethliu and Oengus Og son of the Dagdae and Cermait Milbél. They arrived at dawn today to stir up strife and contention..."<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup>- in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., pp.196-197.

- " The horses of the Ulaid (Cuchulaind's) example, and that is the road they look : on to the green of Dun Da Bend, past Cathir Osrin, Li Thuaga, and Dun Rigain to Ollarba in Mag Machae, past Sliab Fuait and Ath na Fora... to Port Noth Con Culaind, pas Mag Muirthemni and Crich Saithni, across Dubad, across the rush of the Boand and into Mag mBreg and Mide, into Senmag Léna in Mucreda, into Claethar Cell, across the Brosnas of Bladma, with Beina Mera ingine Trega (today called Beina Ele) on their left and Strab ubblinni ingine Guare on their right, across Findsruth (today called Aband Ca Cathbad), into Machare Mar na Moman, through Lar Maitini and the territory of the Smeitani, with the bright Gags of Loch Gain or the right, across the rush of the Maig and into Cliu Mail maicc Ugaine, into Crich na Dési Bice, into the land of Cu Rui son of Dare.(...) At that time, Conchubur, king of Ulaid, said " Never before have we taken this route from Dun Da Bend to Dun Delga". " Indeed not", said Bricriu. "But a whisper is clearer to us that a shout is to anyone else : in fact, we seem not to be within the borders of Ulaid at all."

<sup>32</sup>- Ibid. p.205



A la perte de la direction (ivresse) la tombée de la neige et l'action maléfique des êtres du sid, correspond la navigation "désorientante" sur des flots n'offrant aucun point de repère. Le sid est inlocalisable.

Cependant, le PN /parcours/, qu'il soit /terrestre/ ou /aquatique/ exprime un aspect de l'espace surnaturel, qui est sa "localisation", toute relative nous l'avons vu, par rapport à un espace /limité/ et /connu/. Son "apparence", née de la distorsion entre le /paraître/ et l'/être/ du sid, la façon dont il se laisse entrevoir au "visiteur", est prise en charge par un PN déjà rencontré et qui fonde toutes les relations du monde humain à l'Autre Monde, celui de la /métamorphose/.

#### A.2. - Le PN /métamorphose/

Soient les extraits notamment tirés du récit *The Birth of Cuchulaind* (*irl. Compert Conculaind*); les Ulates, à la poursuite d'oiseaux dévastateurs, sont insensiblement attirés vers Bruig na Boinde, résidence du dieu Oengus Og. La nuit et la neige tombent, les guerriers trouvent un refuge jusqu'alors inconnu :

- " Bricriu complained that it would not be northuhile to go to a house that had neither food nor clothing and was narrow, into the bargain. All the some, the Ulaid went; ... suddenly, they discovered a store house door before them. Then it came time to eat, and the Ulaid grew merry with drink, and their disposition was good."

Le maître de maison annonce l'accouchement de sa femme qui lui donne un fils, des poulains sont remis à l'enfant que Deichtine soeur de Conchubur prend en nourrice. La soirée se termine :

- " When morning came, the Ulaid found themselves east of the Bruig - no house, no birds, only their horses and the boy with his colts."<sup>33</sup>

Le récit montre comment la "visite" inopinée des Ulates dans une résidence du sid (car il s'agit bien de cela) est basée sur une série d'oppositions s'appuyant sur les sèmes suivants :

/Quantité/

/pauvre/	("neither food	vs	"merry with drink")	/riche/
I	( nor clothing	vs	"time to eat" )	I
"parcimonie"	("narrow"	vs	" storehouse door"	abondance

---

/taille/-->

ss-groupes: "Narrow"/petit/	vs	/grand/ "storehouse"
"night came upon the Ulaid")	vs	("morning came"
" great snow fell" )	vs	(" no house, no birds"
"Found a single house new	vs	" east of the Bruig
---> /nocturne/	vs	/diurne/.

Il ressort de ces oppositions que l'espace surnaturel décrit dans ce récit ne se donne à voir que suivant certaines conditions : pendant la nuit, après une chute de neige (qui toutes deux représentent une frontière matérialisée entre les deux univers), et en même temps que le /paraître/ de la résidence est en tous points opposé à son /être/ :

	/Naturel/	vs	/diurne/
/taille/-->	/grand/---- /petit/		pas de maison ("no house")
/quantité-->	/abondant/--/pauvre/		pas de maison ("no house")
/reconnaissance	/être/-----/paraître/		" east of the Bruig"

/ Etre/	vs	/Paraître/
---------	----	------------

L'espace est donc ici "cognitif", tandis qu'il a une dimension "pragmatique" lorsqu'il est traversé. On peut donc également

---

<sup>33</sup>- in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.132

opposer cet espace pragmatique (l'eau, et les éléments de la traversée comme le "cheval" et la "barque") à cet espace cognitif (l'eau qui est "sans limites", annihilant la connaissance des repères, le sommeil, et la nuit). L'espace est "changeant", et ce "changement" est un motif qui, précisément, décrit le "cognitif".

Il y a une double opposition dans la phase de /reconnaissance/ d'un PN /visite/ de la résidence : d'une part, la maison "paraît" petite et pauvre, mais se révèle grande et riche, ceci pendant la nuit. En revanche, au petit matin, elle disparaît. Se pose alors le problème, identique dans tous les récits mettant en balance nuit et jour, rêve et réalité : la maison mystérieuse a-t-elle existé ?

Si oui, ce que semble confirmer la présence du bébé et de ses poulains (les deux futurs coursiers de Cuchulaind, le Liath Machae et le Dubh Sainglend), les apparences seules sont trompeuses. Si non, la relation est alors "mensongère" puisque les Ulates, ivres, ont cru voir ce qu'ils ont rêvé. Mais tout s'oppose à cette dernière interprétation. En effet, la présence du bébé et des chevaux, de même que l'ivresse des Ulates alors qu'ils cherchaient auparavant un refuge, portent à croire que la "visite" a effectivement eu lieu et que, une fois le jour levé et la neige disparue, les portes de communication entre les deux univers se sont fermées. La "mise en présence" se serait faite sur le mode du /secret/ puisque les êtres du sid prennent soin de "déguiser" cette /attraction/ : les oiseaux font partie du /faire-vouloir/ les Ulates dans le "déplacement", tandis que le jeu entre /taille/ et /aspect/ de la résidence semble retarder la prise de conscience des Ulates quant à l'endroit où ils se trouvent ("a single house, new"). En principe, le but de la visite des guerriers de Conchubur est de leur remettre le bébé futur champion d'Ulster. Ce dernier a le privilège (divin) d'être né trois fois. Afin de

confirmer l'hypothèse selon laquelle le monde surnaturel ne se "laisse voir" que pour des raisons précises, nous rappellerons quelques extraits de la suite du récit, puis la narration de la conception du roi Conare Mor dans *The Destruction Of Da Derga's Hostel* (irl. *Togail Bruidne Da Derga*).

- " (le bébé mystérieux meurt subitement et est pleuré par Deichtine). "That night, she had a dream : a man spoke to her and said that he had brought her towards the Bruig, that it was his house she had entered, that she was pregnant by him and that it was a son that would be born. The mau's name was Lug son of Ethliu; the boy's name was to be Sétantae, and it was for him that the colts were to be reared."<sup>34</sup>

-(Mess Buachalla, mère du futur Conare, reçoit une étrange visite) : "She saw a bird coming to her through the skylight, it left its feather hood in the middle of the house and took her and said " The king's people are coming to destroy this house and take you to him by force. But you will be with child by me and will bear a son, and his name will be Conare.... and he is not to kill birds".<sup>35</sup>

Les deux récits offrent certaines similarités : bien que les deux naissances soient différentes (Sétantae naît d'un verre d'eau, Conare des amours de sa mère avec un dieu-oiseau), dans les deux cas, l'être surnaturel explique la future naissance en se comportant en père, puisqu'il donne un nom au futur bébé. En outre, le premier extrait confirme la réalité de la visite des Ulates dans le Bruig, et se révèle le véritable destinataire du PN /trajet/ "Lug, son of Ethliu". Il n'en demeure pas moins vrai que le sid se laisse voir, ou, le plus souvent, se dérobe aux regards humains et, quand il apparaît, c'est parfois sous un aspect assez changeant. Il fait donc l'objet d'un PN /métamorphose/, qui se déroule en deux phases, que nous étudierons successivement :

---

<sup>34</sup>- in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., pp.132-133

<sup>35</sup>- in : *ibid.* p.64

a) La phase de "mise en présence"

La confrontation des humains au monde surnaturel ne peut se concevoir sans rupture avec l'univers dans lequel ils évoluent normalement. Nous avons vu, dans le sous-chapitre consacré au temps, que la transition vers l'Autre Monde est une "sortie" du temps, car la seule mesure du sid est l'éternité.

L'espace du sid obéit à des règles similaires. Cependant, s'il est impossible de décrire ce qu'est l'éternité, sauf par approximation, il n'est pas aisé de parler d'un edspace qui n'en serait pas un. Or, certaines figures permettent de traduire cette "mise en présence" qu'est la matérialisation de la "frontière" au-delà de laquelle les catégories humaines du temps et de l'espace ne s'appliquent plus; il s'agit du "brouillard", de la "neige", du "manteau" et de la "maison".<sup>36</sup> Sur le plan narratif, ces diverses figures jouent un rôle

---

<sup>36</sup>Ainsi, nous citerons les exemples suivants :

- " Then night came upon the Ulaid and a great snow fall..." in *The Birth of Cuchulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.132

- " A heavy snow began to fall there that bent down the tops of the trees like a willow-gad, and the courage and strength went from the Fianna with the dint of the bad weather, and Finn said to Caoilte : "is there any place we can find shelter to night ?" Caoilte...went over the elbow of the hill southwards". in: *Donn, son of Midhir*, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.205

- " They ran.. at him together, then, and Caoilte tokk him by the shoulders and they brought him away with them... and a dark Druid mist rose up about them so that they could not be seen". Ibid. p.209

- " (Loegure) drove across Mag Da Gabul and Ath na Momgna to Caerthend Cluiana Da Dam... There a great mist fell, thick and dark and impenetrable, so that he could not see his way". *Bricrin's Feast*, in *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.232

- " Beauté de la plus merveilleuse terre  
dont les apparences sont gracieuses,  
quant on la regarde elle est extrêmement belle;  
on ne trouve pas d'aussi beau brouillard. in: *Imramm Brain*, trad. Ch.J. Guyonvarc'h, cité dans *les Druides*, opus cit., p.282

- " (Cuchulaind) asked for a drink, the druid brought a drink of forgetfulness, and, when he drank that, he forgot Fand and everything he had done (...) Moreover, Manandan shook his cloak between Cuchulaind and Fand, that they might never meet again". in: *The Wasting Sickness of Cuchulaind*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.178.

- " Conall and Bricrin searched the area, and found a single house, new"<sup>36</sup>

- " Night is coming on us", said Finn, then; "and go look for some place when we can sleep", he said. He look round then at the rocks on his left hand and he saw a house, and a fire shining out from it in the valley below. "I never knew of a house in this valley", he said." in: *The birth of Cuchulaind*, in *ibid.*, p.132

précis dans le déroulement du récit. En effet, leur présence garantit la mise en présence des humains et du sid.

Si l'on considère le PN /trajet/, nous voyons que le sujet opérateur en est le (ou les) héros à la recherche - ou à la poursuite- d'un être surnaturel qui se dérobe. Les divers extraits que nous avons cités montrent que ce trajet est "voulu" par une divinité qui va "utiliser" le(s) héros dans un but bien précis : conception d'un héros ou d'un roi, ennemis à combattre, etc..

En fait, ce PN fait apparaître le Destinateur comme le véritable agent manipulateur d'un sujet opérateur qui se laisse faire ou qui participe avec plus ou moins de résistance (c'est le cas de Cuchulainn malade que Fand, amoureuse, souhaite attirer vers elle) aux desseins divins conçus pour lui.

Nous avons vu, d'autre part, que, seule des grandes fêtes Celtiques, Samain permettait la communication des deux univers, sur l'injonction des puissances surnaturelles seules. L'ouverture des "portes" ne peut être que voulue par elles, afin de permettre cette communication. En termes narratifs elle correspond au "pouvoir-entrer" du sujet opérateur, donc à son /pouvoir-faire/.

Dans la transmission de la compétence du sujet opérateur, nous distinguons deux phases permettant au destinateur de manipuler au mieux un sujet opérateur relativement désarmé :

$$D \Rightarrow / (S2 \ V \ Om1) \rightarrow (S2 \ Om1) / \ ) \text{ mode du secret où} \\ / (S2 \ V \ Om2) \rightarrow (S2 \ Om2) / \ )$$

**D** = le destinateur surnaturel, assumé dans le récit par des "personnages" divers (Fand, Lug, le dieu-oiseau, etc..)

**S2** = le sujet opérateur principalement assumé par "un (des) guerrier (s) valeureux" (Cuchulainn, Finn etc..)

**Om1** = le /vouloir-faire/ qui est représenté en surface par des figures comme celles de l'oiseau, de la belle messagère invitant au voyage, etc.. Le Destinateur impose ce /vouloir-faire/ à S2, il le /fait-vouloir/.

Om2 = le /pouvoir-faire/, inversé dans la phase de /manipulation/ par le /faire-pouvoir/ du destinateur, qui consiste simplement à franchir la frontière qui sépare le monde humain du sid. Seules les différentes matérialisations de cette "frontière" permettent la mise en contact souhaitée, c'est pourquoi les figures précédemment citées représentent bien le /pouvoir-faire/ de cette phase préliminaire du récit qu'est la "mise en présence".

La mise en regard du rôle tenu par le Destinateur et celui du sujet opérateur montre combien peu de place est laissé au libre-arbitre du S2. Ce dernier est victime d'une illusion puisqu'il ne reconnaît pas tout de suite la présence d'un être du sid derrière certaines manifestations surnaturelles. Ainsi dans *The Birth of Cuchulaind*, les Ulates réagissent normalement en allant chasser des oiseaux destructeurs, et ce d'autant plus facilement que ce passe-temps fait partie de leurs coutumes : " for it was their custom to hunt birds".<sup>37</sup>

Ce n'est qu'après la conception de Cuchulaind que Lug révèle à Deichtine la raison de cette incursion du côté de Bruig na Boinde.

Les récits de ce type sont construits également sur l'opposition entre /immanence/ et /manifestation/, puisque, ce qui n'est qu'un acte anodin (ex: poursuivre des oiseaux ou un cerf) se révèle être un plan longuement préparé par un destinateur tout puissant. C'est pourquoi, à la limite, ne se pose jamais la question de savoir si le sujet opérateur "peut" accomplir la performance demandée implicitement puisque tout est prévu pour lui en faciliter la tâche.

---

<sup>37</sup>- in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.131.

L'accent est donc mis sur la dimension cognitive du récit (manipulation/reconnaissance) puisque c'est elle qui conditionne l'accomplissement de toutes les performances qu'il contient; Cela montre aussi à quel point le monde surnaturel est présent, quoiqu'invisible, dans le monde humain qui ne "peut-pas" tout-à-fait s'en rendre compte.

La problématique de la "mise en présence" repose sur le "vouloir-être-vu" des êtres surnaturels, dévoilant un pan de leur /espace/ aux humains qui s'y aventurent. Ici, le "regard" est une figure capitale dans la structure de la "mise en présence", par ce qu'il est lié à la "connaissance" du monde surnaturel. Ainsi dans le récit *The Intoxication of the Ulaid (irl.Mesca Ulaid)*, les Ulates, ivres, sont conduits par Cuchulaind chez lui pour festoyer. Au lieu de cela, ils se retrouvent dans la province du Munster, chez leur ennemi Cu Roi qui avait invité Ailill et Medb du Connacht. Deux druides gardent les portes de leur résidence et l'un d'eux, Cromm Deroil, prévient de l'arrivée de la troupe. Il peut aussi distinguer la présence d'êtres du sid, invisibles à d'autres yeux <sup>38</sup>

Les deux phases "voir" + "reconnaître" sont dissociées ici puisque le druide, sujet opérateur d'un sous-PN /garder/ peut décrire ce qui se passe, tandis que le destinataire Cu Roi - qui l'a envoyé garder le fort- interprète pour lui. Cependant nous relevons une opposition

---

<sup>38</sup>- in : Early Irish Myths & Sagas,opus cit., pp.206-207

- "Outside and to the east of the fort" said Cromm Deroil, "I saw a large eyed broad thighed, broad shouldered,huge, tall man with a splendid tawny cloak about him. Seven smooth black hoods about him, each upper one shorter, each lower one longer. There were nine men on either side of him, and in his hand a dreadful iron club, one end violent, the other mild. This is his game and his feat; he lays the violent end across the heads of the nine men so that they die in an instant, then he lays, the gentle end across them so that they are brought back to life in an instant."

- "Wondrous that description", said Medb. "Many guises has the one described" said Cu Roi. "Who is it, then ?" asked Ailill. "Not difficult that", said Cu Roi. "That is the Dagdae Mar, son of Eithliu, the good god of the Tuatha Dé Danand. He has mingled with the host this morning to stir up trouble and strife, but no one of the host has seen him".



entre Cromm Deroil qui "VOIT" et les Ulates qui "NE PEUVENT-PAS-VOIR" le Dagda.

De la "vue", du "pouvoir-voir" dépend le "savoir" qui constitue la phase de reconnaissance du PN /garder/. Voir et décrire sont des éléments de savoir, donc des "moyens" utilisés ultérieurement en vue d'une performance (ici, il s'agit de repousser et éliminer les Ulates intrus). La "voyance" et l'observation sont ainsi mêlées puisque le druide Cromm Deroil est susceptible de déceler la présence d'un être normalement invisible au reste des guerriers.

L'articulation de cet aspect du récit /la "mise en présence"/ est construite sur la dichotomie.

VOIR <---> ETRE VU

<---> NE PAS ETRE VU.

et c'est un tel jeu de regards qui détermine la matérialisation de l'espace surnaturel, ce qui confirme que l'être du sid (ici le Dagda) peut être vu par quelqu'un possédant les pouvoirs nécessaires et que, le plus souvent, il s'agit d'un druide.

Ici, on peut mettre en regard deux figures antithétiques mais complémentaires de cette problématique de la visualisation de l'espace.

D'un côté, celui du monde "humain", il est essentiel de détecter la présence d'un être surnaturel. Ce /pouvoir-faire/ qui met en lumière le savoir qu'il est possible d'avoir sur le sid, est résumé dans un attribut le plus souvent mythique, du druide dans son excellence : la cécité. En effet, "ne-pas-voir" les objets qui nous entourent ouvre symboliquement la porte à une vision d'un autre type surnaturel. Comme c'est le cas dans d'autres traditions, la cécité chez les

druides est une infirmité surqualifiante qui renforce d'autant plus le lien avec l'Autre Monde<sup>39</sup>

Le "ne pas pouvoir-voir" se confond avec le "pouvoir-savoir" conféré au druide par sa cécité.

Que la vision, le "pouvoir-voir" soit confondu si bien avec le "savoir" sur le monde surnaturel est particulièrement mise en valeur par l'attribut caractéristique de la compétence des sujets de l'Autre Monde, en la figure du brouillard magique, ou "feth fiada".

En voici quelques exemples :

- Finn et quelques uns de ses guerriers sont attirés dans le sid par Donn, désireux d'en découdre avec ses ennemis. Cependant, Caoilte, envoyé en mission par Finn et Donn, est enveloppé d'un brouillard la rendant invisible ainsi que son compagnon Aedh :

- "And (Caoilte & Adh) went upon a little hill over the ford, and they saw before them four young men having crimson fringed cloaks and swords with gold hilts, and four good hunting hounds along with them. And the young men could not see them because of the mist, but Caoilte saw they were her own two sons, Colla & Faotan, and two other young men of the Fianna, and he could hear them talking together, and saying it was a year now that Finn, son of Cunihal, was gone from them (...) And there was heavy sorrow

---

<sup>39</sup>- Fr. Le Roux & Ch. J. Guyonvarc'h, *Les Druides*, opus cit. pp. 148-149. - " Cette infirmité n'est pas la règle car la qualité sacerdotale exige l'intégrité physique. Mais elle doit être comprise comme un renforcement surnaturel et surhumain de la voyance. Dans le récit du Cath Mucreama ou " Bataille de Macrama", le druide Dil qui présida à la naissance du grand roi Fiacha Muillethan, a droit à cette mention qui sort de l'ordinaire : drui side is é dall, "il est druide et aveugle". (...) L'une des meilleures places dans la hiérarchie de la cécité druidique et sacerdotale irlandaise appartient sans conteste au grand Mog Ruith en personne, le druide à la roue, prolongement, substitut ou "avatar" du dieu-druide, le Dagda :

- " Il demeura trois ans chez Simon. Et voici qu'il s'éborgna en abattant un veau dans les montagnes des Alpes, dans la grande neige ; il s'aveugla l'autre oeil en arrêtant le soleil pendant deux jours à Darbre, si bien que de deux jours il en fit un et il se mutila un oeil si bien qu'il fut aveugle".

Nous avons là, la cécité dans son principe absolu, au terme d'un processus de mutilation volontaire et d'initiation."

L'aventure de Mog Ruith fait penser à l'initiation du dieu Odin qui était borgne.

on them for the loss of there lords; and it was grief to Caoilte to be looking at them".<sup>40</sup>

Cet extrait nous pousse à faire deux remarques. La première, c'est que la dissimulation du sid, de l'espace et des êtres qu'il représente, n'empêche en rien la communication, l'interaction entre les deux univers, seulement elle n'existe que dans un seul sens. De ceci découle dans le récit, la domination de la dichotomie "être vu/ne pas être vu" par le monde surnaturel. En effet, seul Caoilte, momentanément allié au fils de Midhu, voit et entend, et il ne dépend que de lui de révéler sa présence. L'initiative revient toujours à l'être surnaturel qui tient le double rôle de destinataire et de sujet-opérateur de PN impliquant la "mise en présence" des deux univers.

En d'autres termes, seuls des pouvoirs surnaturels accordés à des druides mythiques permettent de dévoiler la présence de l'être dissimulé, comme de l'île fabuleuse se dissimulant derrière un voile de brume.

Ce brouillard, ce "feth fiada" permet à la fois de "voir" sans "être vu", posant donc le problème de la juxtaposition constante du sid et du monde naturel dit "humain", et aussi il est un élément de "savoir" sur ce monde que le sid domine. La "mise en présence" se fait donc bien sur le mode du /secret/, de la "dissimulation" et en principe dans un seul sens, puisque c'est l'Autre Monde qui, dissipant le brouillard, prend l'initiative de "pouvoir-être-vu". L'essence même du monde, de l'espace divin, est tout entière dans l'expression "feth fiada", englobant la vision /dissimulation concrète du sid à l'oeil humain (problématique spatiale) ainsi que le savoir surnaturel que le terme "voyance", appliqué aux druides,

---

<sup>40</sup>- Donn, Son of Midhir, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.209

sous entend (dimension cognitive), puisque "voir" le sid, c'est pénétrer dans une dimension surnaturelle, c'est le "connaître" pour en communiquer les augures.<sup>41</sup>

Les relations "visuelles" entre l'Autre Monde et le monde humain se fait sous le signe d'une interaction constante entre un mouvement de dissimulation (représenté par le "feth fiada", le "ne pas être vu") et de révélation (qu'elle provienne de l'abandon du brouillard magique ou de la perspicacité des druides, représentée, elle, par la "cécité", véritable /pouvoir-faire/.

#### b) La phase de transformation, de "dilatation"

Nous venons d'examiner à quel point les "barrières" entre les deux univers sont nombreuses et importantes, et à quel point toute communication est, au départ, de l'initiative du seul monde surnaturel. Nous en avons provisoirement conclu que cette communication s'axe sur le doublet antithétique "dissimulation/révélation", procédé par lequel le sid dévoile son existence, le plus souvent dans un but précis: elle ne s'établit que comme préliminaire à un PN comme /combattre/, /adopter/ (dans le cas de la naissance de Cuchulainn) etc....

En termes narratifs, le dvoilement de l'espace surnaturel, cadre de cette communication, est un passage du /secret/ au /véridique/. Cela sous-entend que le sid n'apparaît jamais tel qu'il est, et que la reconnaissance de sa vraie nature n'intervient qu'après dans le récit.

---

<sup>41</sup>- Le Roux & Guyonvarc'h, *les Druides*, opus cit., p.389

"L'expression (feth fiada) désigne un brouillard magique ou un voile qui rend invisible analogue à la Tainkappe de la mythologie germanique et dont les Tuatha Dé Danann possédaient le secret. C'est le feth fiada qui rend les dieux de l'Autre Monde matériellement distinct des humains, qu'ils peuvent voir mais qui ne les voient pas.. Le sens exact est indéterminable compte tenu de la multiplicité des significations susceptibles d'être prêtées à chacun des deux termes. Il faut penser probablement à "voile de science".

Ainsi, nous donnerons quelques exemples empruntés aux récits suivants :

- " Bricrin complained that it would not be worthwhile to go to a house that had neither food nor clothing and was narrow into the bargain. All the same, the Ulaid went : they took their chariots with them, but they did not take much inside. Suddenly, they discovered a storehouse door before them. Then it came time to eat, and the Ulaid grew merry with drink, and their disposition was good.<sup>42</sup>

- Finn & six of his men followed after (the fawn) through the whole country, till they came to Slieve namBan. And there the fawn put down its head and vanished into the earth (...) A heavy snow began to fall then that bent down the tops of the trees like a willow gad." (Caoilte se met alors à la recherche d'un refuge pour la nuit).

- " And when he looked around him he saw a house full of light, with cups and horns and bowls of different sorts in it. He stood a good while before the door of the house, that the knew to be a house of the Sidhe (...) And he made up his mind to go into the house, and there he sat down on a shining chair in the middle of the floor..."<sup>43</sup>

Finn et ses compagnons poursuivent un sanglier près de Bearnas Mor. Au moment où la bête semble prise au piège, une apparition surgit :

- "And the pig began to scream, and with that a very tall man came out of the hill and he asked Finn to let the pig go free. And when he agreed to that, the man brought them into the hill of the Sidhe at Glan-deirgeis; and when they came to the door of the house, he struck the pig with his Druid rod, and on the moment it changed into a beautiful young woman, as the name he called her by was Scathach, the Shadowy One. And he made a great feast for the Fianna..."

---

<sup>42</sup>- *The Birth of Cuchulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.132

<sup>43</sup>- *Donn, son of Midhir*, in: *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.205.

Finn demande la main de Scathach qui lui est accordée. Cependant, la jeune fille se met à jouer de la harpe, en particulier l'air du sommeil qui plonge les Fianna dans la torpeur:

" And when they awoke at the rising sun on the morrow, it is outside on the mountain of Bearnas they were, when they first saw the wild pig.<sup>44</sup>

L'espace surnaturel, tel que le décrivent ces récits, change d'aspect selon plusieurs critères, notamment la /taille/, la nature de l'habitation et son /contenu/. Ainsi, dans *The Birth of Cuchulaind*, la maison du sid se transforme tant dans son aspect extérieur (le paraître) que dans sa richesse en nourriture et en boissons.

Tous ces aspects englobent bien le /paraître/ de la maison qui ne se révèle qu'ensuite pour ce qu'elle est (l'être), au terme d'un PN /métamorphose/ tel que :

$$F(S2) \Rightarrow / (O1 \quad S1 \quad V \quad O2) \rightarrow (O1 \quad VS1 \quad O2) /,$$

au cours duquel un sujet opérateur encore inconnu (= S2) à ce stade du récit transforme le /paraître/ O1, tant du point de vue du /contenant/

(= "taille de la maison") que de son /contenu/ (les "richesses"). Les Ulates ne sont que les témoins éberlués "'suddenly", discovered'") de cette métamorphose.

Dans cet exemple, nous assistons à un agrandissement, une dilatation de l'espace surnaturel : la maison "grandit", la nourriture "augmente" selon les besoins, et la fonction d'un tel PN dans le récit est d'attirer l'attention des guerriers sur la véritable nature des lieux. Aussi, ce PN ne prend-il toute sa valeur que grâce à la présence de ce "groupe témoin" auquel il révèle la présence de l'Autre Monde. Ce PN se situe dans une dimension toute cognitive et il se superpose exactement à un PN de transmission du /savoir/

---

<sup>44</sup>- The Shadowy One, in *ibid.* pp.231-232

puisque, dans tous les cas, l'espace surnaturel se dote, comme nous le verrons dans la seconde partie de ce chapitre, de traits immuables servant à indiquer la nature surnaturelle de l'espace (ces traits fonctionnent comme de véritables déictiques).

Cette reconnaissance du sid est bien mise en évidence dans les autres exemples cités plus haut : Caoilte "stood a good while before the door of the house, that he knew to be a house of the Sidhe...", l'homme mystérieux de Bearnas Mor entraîne les Fianna "into the hill of the Sidhe at Glandergeis".

Cette reconnaissance, dûes aux traits distinctifs de cet espace tel qu'il se manifeste aux hommes, est parfaitement intégrée à d'autres récits qui n'en font pas un élément de surprise : sur un modèle identique (nuit qui tombe, neige ou autre mauvais temps, perte de la direction) un compagnon de Finn, Diorraing, se met en quête d'un abri pour la nuit :

- "Diorraing went to the wood, but he was not gone for till he saw a fine well-lighted house of the Sidhe before him on the edge of the wood.." <sup>45</sup>

Mais cette "dilatation" spatiale intervient à un moment précis du récit : l'entrée des "témoins" dans la demeure du sid :

- "he stood a good while before the door of the house..."

- "When they came to the door of the house, he struck the pig with his druid rod.

- "Suddenly they discovered a storehouse door before them"..

L'entrée est le moment précis où les guerriers, attirés dans le sid, intègrent la dimension surnaturelle de l'univers. Il n'est pas indifférent que le seuil, selon qu'il est /ouvert/ ou bien /fermé/, tiennent le double rôle de "barrière" et de "communication". Avant

---

<sup>45</sup>- The Wedding at Ceann Slieve, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit. p.226

de pénétrer dans la maison surnaturelle, les guerriers la perçoivent de l'extérieur : petite, en tout cas circonscrite dans un espace /connu/ "east of the Bruig", "near the hill of Bearnas Mor", "thill they came to Slieve namBan". Dans les deux cas, la colline (ou le tertre) et la maison représentent l'apparition visible du monde surnaturel : elles sont contenues dans l'espace, dans le "paysage" familier, soumis à des points de repères (à l'est, près de, à,...) dont font partie les "témoins". En revanche, l'entrée dans la maison renverse ce rapport : les "témoins" sont à leur tour englobés, inclus, /contenus/ dans un espace très différent du leur, mais qu'ils peuvent percevoir cependant grâce à certains traits qui relient le monde humain à l'Autre Monde : lumière, abondance et festins, musique, joie, mais magnifiés par leur nature inépuisable parce qu'éternelle; seule cette dernière qualité marque le fossé entre les deux univers. Cette /dilatation/ a donc un rôle pragmatique très important, puisque de /contenu/, le sid devient /contenant/ et efface momentanément l'espace humain que quittent les "témoins". Le sid ne prend véritablement sa dimension cosmique que lorsqu'on y pénètre. Coailte demeure un moment au-dehors, tentant d'observer ce qui se passe dans la maison qu'il vient de trouver sur son chemin, mais la description des délices qui s'y préparent ne débute que lorsqu'il pénètre dans la première salle.

On voit ici aussi que le /voir/ est lié au /savoir/ dans la perception de l'Autre Monde dès qu'il se manifeste dans l'univers /connu/ des humains.

Autre aspect du même problème, le changement radical affectant le /paraître/ de l'espace surnaturel tient aussi un grand rôle dans les relations possibles entre les deux univers.



Ainsi, l'espace ne fait pas que se dilater, il se transforme de plusieurs façons.

D'abord, dans l'aspect général de la maison, nous avons pu noter une transformation "positive" : dans *The Birth of Cuchulainn*, la maison du Bruig est "pauvre" : "neither food nor clothing"; en fait, les Ulates découvrent rapidement que la maison est une "storehouse" dans lequel aucun élément rappelant la joie et le festin ne manque ("the Ulaid... grew mery with drink"). Le sujet opérateur d'une telle transformation demeure inconnu et peut être, cette métamorphose n'a de valeur que par l'entrée des Ulates dans la maison : ce qui de l'extérieur est "petit" et "pauvre" devient dedans "grand" et "riche"; l'intrusion apporte avec elle la transformation.

Ensuite, la nature même du lieu de la transformation change. Dans les récits du cycle des Fianna que nous avons cités, nous pouvons tracer une barrière entre l'intérieur (/dedans/) et l'extérieur (/dehors/) de la maison.

Ainsi Caoilte et Finn poursuivent le faon jusqu'à la montagne Slieve na nAon, dans laquelle l'animal disparaît. Cependant, le soir tombe et les guerriers découvrent, non loin, une "maison" éclairée et pleine de monde.

Dans The Wedding at Cann Slieve, Diarraing se dirige vers un petit bois, juste à côté duquel se dresse une "maison" du sud. Dans *The birth of Cuchulainn*, la "maison" est située juste à côté, sinon dans le Bruig na Boinde (lit. "Auberge de la Boyne"), autrement dit le tumulus de Newgrange dans la vallée de la Boyne).

Enfin, dans The Hospitality of Cuanna's House, Diarmuid et Finn suivent un géant et une jeune fille. Un brouillard les enveloppe alors et ils découvrent la chose suivante :

- " And when the mist cleared away, Finn and the resdt looked about them and they saw a good-light-roofed house at the edge of a fort near at hand."<sup>46</sup>

Fortin, tertre, colline et bois ont pour eux d'être des lieux /sauvages/, inhabités normalement, dont la localisation est toujours en dehors de l'espace social. Ainsi, nous avons vu que le Bruig n'est pas une auberge au sens classique du terme, mais qu'elle désigne un tumulus néolithique, une tombe à passage doublée peut-être d'un sanctuaire, et que les Celtes ont attribué comme résidence au Dagda, puis à Oengus Og. Quant au fortin, il est en général en ruines, souvent de forme circulaire. Dans une période plus récente, ces "fairy forts" sont toujours, d'après le folklore, les résidences des "fées" qu'il serait très dangereux de saccager ou d'y couper un arbuste, voire d'y laisser paître ses troupeaux.

Nous pouvons donc établir le tableau suivant :

/Immanence/	vs	/manifestation/
DEDANS /contenu/ /contenant/ /Social/		DEHORS  /Associal/
"house of the Sidhe" fort near		" at the edge of a at hand". " east of the Bruig". " Near the wood" " into the earth"

Nous avons toutes les raisons de soupçonner que les lieux cités plus haut ne sont pas seulement à proximité des maisons surnaturelles comme le laissent entendre les textes, mais plutôt qu'ils sont eux-mêmes l'objet de la métamorphose, dans la mesure

---

<sup>46</sup>- in, *Gods & Fighting Men*, opus cit. p.212

où leur /dedans/ ne correspond pas à leur aspect extérieur. Tout se passe comme si le /contenant/ n'était pas en accord avec le monde qu'il contient et que cette relation se fait sur un mode antithétique: le tertre, la colline évoquent un monde chthonien, lié à l'ensevelissement, ce qui est en opposition avec la figure de la "maison" : on le voit, tout se passe comme si cette opposition traduisait un "passage", un glissement dans un univers étranger, dont l'ensevelissement figurant la mort serait l'intermédiaire.

Cet intermédiaire "terrestre" recoupe exactement la "traversée" des flots vers l'île enchantée comme nous l'avons vu précédemment.

A la différence de celle-ci, cependant, la /métamorphose/ du sid est en tout point réversible et elle se traduit par un "retrait" du monde surnaturel :

- " When morning came, the Ulaid found themselves east of the Bruig -no house, no birds, only their horses and the boy with his colts"<sup>47</sup>

- " ...when they awoke in the morning, it is where they were, on top of the Cairn Feargall, and their dogs and their arms beside them"<sup>48</sup>

- " And when they awoke at the rising sun on the morrow, it is outside on the mountain of Bearnas they were, where they first saw the wild pig."<sup>49</sup>

Traverser les flots pour atteindre le sid (île de Tirnan Og, TirnamBan, etc..) signifie s'extraire du temps et des règles qu'il impose au monde humain. Les voyageurs, libérés de la temporalité, évoluent dans un présent éternel.

---

<sup>47</sup>- *The Birth of Cuchulaind*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.132

<sup>48</sup>- *The Hospitality of Cuanna's House*, in *Gods & Fighting Men*, opus cit. p.214

<sup>49</sup>- *The Shadowy One*, ibidem, p.232.

En revanche, leur retour vers le monde humain, qui a continué de vivre dans la spirale du temps, précipite les effets du "vieillessement" sur les imprudents qui toucheraient la terre. C'est un double mouvement de dépossession et de restitution de la temporalité qui épouse exactement les phases d'aller et de retour des voyageurs, ainsi :

Départ= perte du temps  $F(S2) \Rightarrow (S1 \ O) \rightarrow (S1 \ V \ O) /$

Retour= reprise du temps  $F(S2) \Rightarrow (S1 \ V \ O) \rightarrow (S1 \ O) /$  où :

$S2 = S1 =$  les voyageurs

$O =$  la temporalité.

ce PN s'accomplissant sur le mode de l'"ignorance" dans la mesure où le sujet opérateur "veut partir" puis "veut revenir" mais n'en connaît pas la portée: il y a un décalage entre ce que "sait" le destinataire du PN /Voyage-aller/ (généralement une jeune femme du sid qui prévient les voyageurs du risque qu'ils courent) et ce qu'ignore le sujet opérateur.

Mais le trajet, quant à lui, et l'espace qui en sert de cadre, ne semble pas modifié par cette distorsion temporelle.

Par contre, le PN /métamorphose/ de l'espace, tel que nous le voyons à ce stade de l'étude, est bel et bien construit sur un double mouvement : celui de l'intrusion du sid dans le monde humain et de son retrait, tandis que la dimension temporelle du récit n'est pas perturbée. Nous pouvons résumer cette relation par le tableau suivant :

Niveau narratif :

	<u>TEMPS</u>	<u>ESPACE</u>
PN/traversée/	distorsion (suspension (rétablissement)	continuité

PN /visite/ (apparition	continuité	distorsion
		(retrait.

Dans le cas du PN /traversée/, le cadre spatial (départ de l'Irlande, traversée des flots, visite de l'île puis retour) est linéaire, tandis que le temps subit une distorsion puisqu'un "instant" (variable) dans le sid correspond à un laps de temps beaucoup plus élevé dans notre monde.

Dans le PN /dilatation/ en revanche, le cadre temporel demeure linéaire puisque la visite dans l'Autre Monde se déroule au cours d'une nuit ("as night came upon the Ulaid"---> "when morning came"), dans un espace qui s'est créé puis a disparu. Dans ce cas, il s'agit d'une sortie de l'espace tandis que le premier PN exprime principalement une sortie du temps.

Ces rapport entre temps et espace dans les deux PN se traduisent par des dichotomies figuratives dans les récits qui les prennent en charge .

Dans les récits d'immrama (voyages en bateau vers l'Autre Monde), le sid, figuré par une (ou plusieurs) îles, est inclus dans un élément l'aquatique/ qui n'est pas un espace à proprement parler et ne subit pas l'influence du temps. Dans les récits de visite dans une maison du sid, cette dernière est incluse momentanément dans un cadre spatio-temporel structuré qui est celui du monde humain.

Du coup on peut dire que les rapports entre les humains et les êtres surnaturels changent selon le récit : même si, quel que soit le type de récit, le sid est toujours un destinataire agissant, dans un cas le(s) voyageur(s) vont vers le sid invités par une belle messagère, tandis que dans l'autre c'est le sid qui se manifeste, qui va au devant des futurs visiteurs car il se met sur leur chemin :

PN /traversée/ = sortie de l'espace humain (=>vers le sid)

PN /visite/ = intrusion du sid dans l'espace humain.

Dans la mesure où les humains pénètrent dans le sid, ils occupent toujours un rôle thématique de "visiteurs" invités de gré ou de force, par la persuasion, parfois, d'un (e) messenger (e).

Mais le PN /traversée/ met en avant le voyage, la sortie (le plus souvent sans retour) de l'homme de son univers, un voyage que nous assimilons à celui de la mort, passage obligé vers l'Autre Monde. Le PN /visite/ modifie légèrement la problématique puisque, si l'eau constitue la frontière visible, le "lieu de passage" entre les deux univers, la grotte, tertre ou maison souligne à quel point la transition d'un monde à l'autre est ténue : le monde surnaturel est à la fois lointain (en apparence) et proche, séparé par l'eau ou juxtaposé, inclus dans notre univers, mais que nous ne pouvons percevoir. Le /pouvoir-faire/ est de nature aussi cognitive si l'on peut dire : "pouvoir-voir" est aussi un "savoir-voir". Autrement dit, seuls les morts (ou quelques héros) et les hommes de savoir, les druides, ont accès même de façon limitée, à l'Autre Monde.

Ce mouvement incessant et réciproque parfois, met en relief la comparaison entre les deux univers, au niveau des figures qui les représentent. Quels sont les traits figuratifs, empruntés à notre univers qui structurent le monde surnaturel et quelle signification l'on peut tirer de leurs rapports, c'est ce que nous allons tenter d'analyser dans la deuxième partie de cette étude consacrée à l'espace.

## B/ ANALYSE FIGURATIVE PARADIGMATIQUE DE L'ESPACE SURNATUREL.

### 1/Remarques préliminaires.

Dans notre chapitre consacré au temps et à l'éternité surnaturelle, nous avons vu comment l'expression de cette a-temporalité du sid se fait à travers une série de contrastes montrant à quel point ce décalage était grand. L'espace surnaturel est lui aussi soumis, comme nous venons de le voir dans notre première partie, à une série de contrastes dont le rôle est de montrer à quel point le sid ne s'insère pas dans l'espace que connaissent et conçoivent les hommes.

Le PN /voyage/ (ou /trajet/) - équivalent à un "passage"- qu'accomplissent les sujets opérateurs "humains" ("guerriers", "druides",etc..) amène ces sujets d'un point A (monde /connu/, répertorié,/nommé/...) vers un point d'arrivée B, correspondant au sid (monde /inconnu/, aux noms multiples, non répertorié,etc..) offre un support narratif charpenté qui met justement en valeur cette opposition entre les deux univers. L'idée est que ce trajet met à jour une transformation qui s'est opérée dans l'espace, permettant d'étudier les points de changement. Il nous faudra donc voir quels sont justement ces éléments de contraste entre les deux univers, de même que la nature et la signification des points de jonction entre eux, le sid ne s'offrant à la vue que dans des circonstances et selon des modalités figuratives très précises. Ces figures répétées de texte en texte nous permettent de construire un code figuratif précis qui met en valeur des éléments formant, selon la terminologie de Joseph Courtès, un "motif"<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup>- *Le conte populaire : Poétique et Mythologie*, Paris P.U.F.,(1986),pp.195-196-" Nous avons, d'un côté, des configurations ... sous-tendues par une forme syntaxique déterminée, par ce que nous avons appelé une base thématique-narrative, de nature récurrente (...) Tout autre était le comportement du /céleste/, du /terrestre/ ou de l/aquatique/ (...) : nous avons là des ensembles de figures (...) dont nous avons reconnu que leur forme duplicative ou triplicative permettait d'installer dans le récit une isotopie renvoyant vraisemblablement à l'univers mythique. Ce qu'il importe de retenir ici, c'est le fait que ces groupes de figures... semblent tout à fait autonomes par rapport à tout support syntaxique (...)

Eu égard à l'invariance ou à la variabilité du schéma syntaxique qui leur sert de support nous opposerons désormais les configurations proprement dites...arc-boutées sur des formes

Soient les extraits de récits suivants qui nous serviront de modèles pour la présente étude :

- " Li Ban and Loeg then went to see Fand (in Mag Meld).(...) They went, the, to the side facing the island, when they saw a bronze boat crossing the lake and coming towards them. They entered the boat and crossed to the island; there, they found a doorway, and a man appeared.(...) They entered the bronze, then, and saw three fifties of couches and three fifties of women lying on them".<sup>51</sup>

- " Towards evening three birds broke away and made for Bruig na Boinde. Then night came upon the Ulaid, and a great snow fell, so Conchubur told his people to unyoke their chariots, and he sent a party to seek shelter. Connal & Bricriu searched the area and found a single house, new; they went inside and were welcomed by the couple there, and there they returned to their people. Bricriu complained that it would not be worthwhile to go to a house that had neither food nor clothing and was narrow into the bargain. All the same, the Ulaid went; they took their chariots with them, but they did not take much inside. Suddenly, they discovered a store house door before them. Then it came time to eat, and the Ulaid grew merry with drink, and their disposition was good.(...) When morning came, the Ulaid found themselves east of the Bruig - no house, no birds, only their horses and the boy with his colts".<sup>52</sup>

- " Finn and six of his men followed after (the fawn) through the whole country, till they came to Slieve-nom-Ban. And there the fawn put down its head & vanished into the earth, and none of them knew where was it gone to. A heavy snow began to fall there that bent down the tops of the trees like a willow gad (...) and Finn said to Caoilte : " Is there any place we can find shelter to night ?" Caoilte made himself supple then, and went over the elbow of the hill southwards. And when he looked around him he saw a house full of light, with cups & horns-bowls of different sorts in it. He

---

narratives et /ou discursives permanentes, à ces autres groupes de figures... qui paraissent libérées de toute contrainte syntaxique et auxquels nous réserverons arbitrairement l'appellation de motif".

<sup>51</sup>- The Wasting Sickness of Cuchulaind (Serglige Con Culaind) in : Early Irish & Sagas, opus cit., pp.159-160.

Myths

<sup>52</sup>- The Birth of Cuchulaind (Compert Con Culaind) in, ibid. p.132



stood a good while before the door of the house, that he knew to be a house of the Sidhe,"<sup>53</sup>

- Diarmuid part à la recherche de la jeune femme du sid que ses paroles blessantes ont fait fuir :

" So he followed the path she took down to the strand til he could go no farther, and then he saw a ship, and he leaned on the handle of his spear and made a light leap on to the ship, and it went on till it came to land, and the he got out and lay down on the side of a hill and fell asleep, and when to awoke then was no ship to be seen (...) But after a while he saw a boat coming, and a man in the boat rowing it, and he went down and got into the boat, and brought the greyhound with him. And the boat went out over the sea, and there down below it; and Diarmuid, when he went down, found himself on a plain..."<sup>54</sup>

Ces différents extraits nous montrent que l'accès au sid se fait de deux façons : par un voyage "terrestre" ou par une traversée des flots. Cette différence implique un dédoublement de l'espace surnaturel en deux lieux distincts, ce qui nous oblige à étudier les relations du sid et des milieux dans lesquels il apparaît séparément selon ce lieu. Nous étudierons donc en premier les milieux "terrestres", puis, ensuite, les milieux "aquatiques".

## 2/ Le voyage terrestre : localisation du monde surnaturel

Le trait constant dans toute description du sid, c'est le fort contraste entre le milieu favorable à la mise en présence et le lieu surnaturel lui-même qui découvre sa véritable nature aux visiteurs une fois que ceux-ci ont pénétré dans ses frontières.

---

<sup>53</sup>- Donn, son of Mithir, in : Gods & Fighting Men, opus cit., p.205

<sup>54</sup>- The Daughter of King Undee Wave, in ibid, p.253

Soit le récit suivant, intitulé " The wedding at Ceann Slieve <sup>55</sup> que nous avons déjà cité.

La maison du sid, surnaturelle, est invariablement située, lors d'un parcours "terrestre", dans un bois, une forêt. Il existe donc une relation à la fois contradictoire et complémentaire entre ces deux type d'espace.

La forêt est avant tout un lieu de "parcours", que l'on sillonne à la recherche de gibier : elle est le théâtre d'une activité sociale importante pour les jeunes guerriers, la chasse :

" chose the place that was to his liking"

" shouts they gave in the turns of the hunt"

" they started the deer..."

" gap of danger he was used to"

" red the hands of the Fianna", "proud they were of their hounds..."

La forêt, arrière-plan spatial de la "chasse", est un lieu formé d'obstacles, en même temps que de grands espaces vides (les plaines); les obstacles au trajet sont de deux sortes :

- les sinuosités du relief et les arbres;

- les plans d'eau.

- Hill of Torc ) thick tangled woods )

Loch Lein

Slieve Echtge ) rough )

green-topped hills ) woods all around )

climbing rocks ) from their holes )

red-headed hills

---

<sup>55</sup>- in : *Gods & Fighting Men*, opus cit. pp.226-227-" Finn and the Fianna made a great hunting one time on the hill of Torc that is over Loch Lein and Feara Mor. And they went on with their hunting till they came to pleasant green Slieve Echtge, and from that is spread over other green-topped hills, and through thick tangled woods, and rough red-headed hills, and over the wide plains of the country. And every chief man among them chose the place that was to his liking, and the gap of danger he was used to before. /And the shouts they gave in the turns of the hunt were heard in the woods all round, so that they started the deer in the wood, and sent the foxes wandering, and the little red beasts climbing rocks, and badgers from their holes, and birds flying, and fawns running their best. Then they let out their angry small-headed hounds and set them hunting. And it is red the hands of the Fianna were that day, and it is proud they were of their hounds that were torn and wounded before evening."

## "RELIEF"

## "FORET"

## "PLAN D'EAU"

Le relief accidenté, parfois, met en avant les difficultés de la "chasse", décrite comme une activité violente, à caractère guerrier : "shouts", "sent..wondering", "birds flying", "fawn running", "angry small-headed hounds", "set them hunting", "red the hands", "torn and wounded before evening".

La nature peut être hostile, ralentir la progression des Fianna, et l'une des clefs de la chasse, comme de la guerre, est d'appriivoiser l'espace naturel. Ceci ne peut se faire qu'à la condition de connaître bien cet espace, ce qui est rendu par la description du relief et par l'énumération des toponymes :

= "hill of Torc", "Loch Lein", "Feara Mor", "pleasant green Slieve Echtge", "wide plains of the country".

Nous avons déjà souligné l'importance de la toponymie dans la culture celte et, d'ailleurs, aucun récit de chasse ou de guerre ne se déroule sans une description, même partielle, des lieux traversés. Ainsi :

- "Finn called for a great hunt one time on the plains of Magh Chonail and in the forest parts of Cairble of the Nuts. And the himself went up to the top of Ceicoran, and his two dogs Bran and Sceolan with him."<sup>56</sup>

L'exemple à contrario nous est fourni par le récit *Mesca Ulaid* (*l'Ivresse des Ulates*) dans lequel Cuchulainn et les Ulates quittent Tara une nuit de Samain pour se rendre d'abord chez Findtan à Dunda Bend, puis, à minuit, de Dun Da Bend à Dun Delga, à peu de distance. Seulement, ivre, Cuchulainn se trompe de chemin ;

---

<sup>56</sup>- The Cave of Ceicoran, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.203

s'apercevant de la méprise, il finit par retrouver son sens de la direction <sup>57</sup>.

Les repères sont strictement géographiques et l'on se souvient que chaque bouleversement dans le relief ou un changement de toponyme est lié à une anecdote précise. En résumé, l'espace est /connu/, identifiable et nommé.

Lorsque les Fianna font une incursion dans la forêt, c'est bien sûr dans le but de chasser, car c'est l'endroit privilégié de résidence des animaux sauvages, à l'exclusion de toute vie humaine organisée :

- " And the Fianna were shouting through the whole country when they were hunting, the way the deer were roused in their wild place, and the badgers in their holes, and foxes in their wandering, and birds on the wing." <sup>58</sup>

La forêt est un endroit /sauvage/ et l'habitat des animaux. Les rares cas où un humain vit dans la forêt, c'est parce qu'elle lui sert de refuge contre ses ennemis. C'est ainsi que Muirne, mère de Finn, décide de protéger son fils contre les ennemis et assassins de son père, les fils de Morna <sup>59</sup>

---

<sup>57</sup>- in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., pp.197-198.-"At that time, Conchubur, king of Ulaid, said : "Never before have we taken this route from Dun Da Bend to Dun Delga" . "Indeed not", said Bricriu. "But a whisper is clearer to us than a shout is to anyone else : in fact, we seem not to be within the borders of Ulaid at all." "We give our word", said Senckae son of Ailill, "that we are not". "We give an nord as well", said Conall. At that the Ulaid charioteers hightened the bits in the mouths of their horses, from first chariot to last, and Conchubur said : " Who will find out forns what territory we are in ?" " Who but Cuchulaind", said Bricriu, "for he has boasted that there is no district in which he has hot slaughtered one hundred men". "I am responsible, Bricriu, "Cuchulaind said "and I will go".

Cuchulaind thus went down to Druimm Collchailli, which is called Ane Chliach and he said, "Tell me, friend Loeg, do you know what territory we are in ?". "Indeed I do not" said Loeg. "Well, I do... Cend Abrat, and Sliab Cain to the south, there, and Strab nEblinni to the north-east. The large, bright pond yonder is Lind Luimnig. Druimm Collchailli, is where we are now it is called Ane Chliach and lies in Crich na Dési Bice. To the south of us is the horst, in Cliu Mail macc Ugaine in the territory of Cu Rui son Of Daré son of Dedad."

<sup>58</sup>- in *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.203

<sup>59</sup>- *ibid.* "The Coming of Finn"- opus cit., pp.139-140

- " At the time Finn was born his father Cumbal, of the son of Baiscne, Head of the Fianna of Ireland, had been killed in battle by the sons of Morna that wen fighting with him for the leadership. And his mother, that was beautiful long-haired Muirne.. did not dare to keep him with her; and two women, Bodhmall, the woman Druid, and Liath Luachra, came and broutht him away to care for him.

Les différentes résidences de Finn. "woods", "mountain of Grotta Cliach" et " Cold marsh" sont des lieux où ne résident que les exclus, voleurs, ou encore des groupes marginaux et nomades : poètes ou encore une sorte d'ermite, représenté par les deux gardiennes de Finn, qui sont magiciennes et en étroit contact avec la nature.

On le voit, tout dans cet endroit est éloigné de la résidence humaine, noble, /sociale/. Nous pouvons opposer point par point l'espace /social/ qu'est le "fortin" ou résidence royale, dont chaque pièce a une fonction précise.<sup>60</sup>

La progression dans la "forêt" n'est jamais "continue" : en effet, nombreux sont les obstacles naturels (arbres, relief, plan d'eau) qui gênent la marche ou la chevauchée : la perte de la notion d'espace connu est la première conséquence de ce parcours en forêt :

- " All the Fianna were gone on the track of the beast while Finn was talking and fighting with the Red Woman; and he did not know in what place they were, but he went following after them, himself and Bran. It was late in the evening when he came up with a share of them, and they still on the track of the beast. The darkness of the

---

It was in the woods of Slieve Bladhma they brought him, and they nursed him secretly, because of his fathers' enemies, the sons of Morna, and they kept him there a long time. (...) But after a while he went away with a troop of poets, to hide from the sons of Morna, and they hid him in the mountain of Grotta Cliach; but there was a robber in Leinster at that time, Fiacuil, son of Godhna, and he came where the poets were in Fidh Gaible and teilled sthem all. But he spared the died and brought him away to his own house, that was in a cold marsh. But the two women, Bodhmall and Liath, came looking for him afer a while, and Fiacuil gave him up to them, and they brought him back to the same place he was before.

<sup>60</sup>- cité et traduit par Ch.J.Guyonvarc'h,in :*Les Druides*,opus cit.,p.219.

- " Lorsque Domhnall, fils d'Eledh, s'empara de la royauté d'Irlande, il choisit tout d'aord Dun na nGodh sur les bords de la Boyne pour être sa résidence fortifiée. Il construisit sept grands remparts autour de cette forteresse à la ressemblance de la Tara des Rois et il disposa les maisons de cette forteresse à la ressemblance des maisons de Tara, à savoir:

- la grande Maison du Milieu, c'est là que se tenaient le roi lui-même, les reines, les docteurs et les meilleurs de chaque art;

-et la Résidence de Munster, la Résidence de Leinster,

-et la Salle des Banquets du Connaught, la Maison des Ulates, la Prison des Ogages, l'Etoile des Poètes,

- et l'appartement de l'Unique Pilier qui fut fait par Cormac, fils d'Art, tout d'abord pour sa fille Grainne,

- et les autres maisons à côté de celles-là."

night was coming on, but the moons in the sides of the beast gave a bright light, and they never lost it from sight. They followed it on always; and about midnight they were pressing on it, and it began to scatter blood after it, and it was not too long before Finn and his men were red from head to foot. But that did not hinder them, and they followed him on till they saw him go in at the foot of Cnoc-na-Tigh at the breaking of day"<sup>61</sup>

La forêt est donc un lieu paradoxal : c'est un espace /sauvage/, un lieu de parcours dépourvu d'espace social où une communauté se réunit. De plus, malgré que ce soit un espace répertorié, nommé ("Cnoc-na-Righ"), il est susceptible, de par la sinuosité des chemins et la difficulté qu'il offre au "parcours", de faire se perdre les guerriers ou héros qui s'y aventurent.

Précisément, le parcours, s'il mène à l'Autre Monde, possède toujours un "guide" qui franchit les obstacles et conduit vers le Sid :

- bête étrange dans The Red Woman, et une femme rouge;
- biche dans Donn Son of Midhir, the Hund of Slieve Cuilinn;
- un sanglier dans The Shadowy One
- des oiseaux dans le récit de la naissance de Cuchulainn, etc....

Si l'on pousse plus avant, nous remarquons que la "poursuite" du messager par les guerriers, ce qui les conduit vers le sid, atteint son point culminant dans deux circonstances :

- la tombée de la nuit (The Red Woman, The Shadowy One)
- lors d'une chute de neige (Donn of Midhir, the Birth of

---

<sup>61</sup>- The Red Woman, in *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.235

Cuchulainn)

- lors de l'arrivée du brouillard (The Hospitality of Cluanna's House).

Ces trois éléments naturels (ou supposés tels, puisqu'ils sont provoqués) ont en commun d'empêcher toute visibilité, donc toute possibilité d'appréhender l'espace, de le reconnaître : tous trois nient la notion d'espace humain,/connu/.

La "forêt" se trouve donc liée de façon contradictoire et complexe à deux autres types d'espaces : d'une part, la "résidence", espace /social/ qui la différencie de lui, espace/humain; d'autre part, la "plaine" qui s'oppose à la forêt d'un point de vue purement géographique. En effet la plaine n'est pas forcément un espace /social/ (certaines plaines sont désertes) mais elle est facile à parcourir car elle n'offre pas de résistance naturelle à l'homme; la plaine est l'endroit que l'on surveille militairement, c'est le cas de l'Ulster lors de la razzia qu'organise la reine Medb pour s'emparer du taureau Brun de Cuailnge. Aussi le jeune guerrier est-il avant tout le protecteur des plaines :

-" A giant on the plain I see,  
doing battle with the host,  
holding in each of his two hands  
four short quick swords".<sup>62</sup>

Selon l'épisode fameux au cours duquel il tue le chien du forgeron Culann, Cuchulainn définit ainsi sa fonction :

-" I'll rear you a pup from the same pack. Until that hound grows up to do his work, I will be your hound, and guard yourself and your beasts. And I will guard all Muirthemne Plain . No herd or flock will leave my care unknown to me".<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup>- *The Tain*, trad. Th. Kinsella, opus cit., p.62

<sup>63</sup>- Ibid. p.84

La plaine tient le double rôle de terre fertile, là où paissent les troupeaux, et de sol guerrier, car les armées s'y massent avant la bataille. Ni résidence, ni plaine, la forêt est un lieu que seuls les animaux sauvages habitent et, hormis la chasse, aucune activité guerrière à proprement parler ne s'y déroule. D'ailleurs la chasse n'est souvent que la configuration recouvrant en surface un PN /attraction/ vers le sid.

Si l'on récapitule les traits inhérents à la forêt que l'on relève dans les récits, nous y retrouvons :

- le /sauvage/, le /sinueux/, le /caché/, auquel s'ajoute le trait /guidé/; ces quelques éléments sont caractéristiques d'une figure prédominante, celle du "labyrinthe".

En effet, la forêt est le /contenant/ du point de jonction avec le sid et le chemin qui y conduit est semé d'embûches, résolues par l'envoi de "guide" par le monde surnaturel lui-même, tels des fils d'Ariane.

Ce /contenant/ qu'est la forêt englobe l'espace restreint qu'est le passage vers le sid (représenté dans les récit par le "tertre", la "colline"). Par complémentarité, la forêt prend des connotations surnaturelles de /protection/ du monde du sid, afin de bien montrer qu'il demeure inaccessible : elle est un espace qui participe du caractère /surnaturel/ de l'Autre Monde vers lequel elle est un passage obligé.

Or, selon Fr.Le Roux et ch.J.Guyonvarc'h, la forêt celtique est "un sanctuaire à l'état de nature; ... il y a une stricte équivalence sémantique à l'époque ancienne, entre la forêt celtique et le sanctuaire, nemeton".<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup>- art. "Forêt" dans Dico des Symboles,opus cit.,p.



En effet, aucune trace de temples purement celtiques si ce n'est sous l'influence romaine en Gaule, et plus généralement en Angleterre et sur le continent. On s'aperçoit assez vite en lisant les textes que ce NEMETON, traduction du concept de "sacralité", s'applique aussi à d'autres types d'espaces. Cependant, l'espace boisé (donc forestier) possède des connotations particulières :

- " Le Nemeton est, à cause de sa nature le plus souvent forestière, relié très étroitement à l'arbre, lié lui-même au savoir sacerdotal par un croisement d'étymologie religieuse (vidu) (...) Il en résulte que la forêt et le temple sont, pour les Celtes, des notions équivalentes".

### 3) Le point de jonction: le "tertre".<sup>65</sup>

Mais ce tertre dans lequel disparaît l'animal-guide, n'est que le /paraître/ du sid, au même titre que la forme animale ne correspond pas au véritable /être/ du "messager" envoyé par l'Autre Monde. Ce qui frappe l'attention, c'est que, entre l'aboutissement du PN /poursuite/ de l'animal-messager et le dévoilement du sid, /être/ et /paraître/ sont aux antipodes de par leurs caractéristiques figuratives, que l'on peut recenser ainsi :

	( /Contenant/	vs	/contenu/ )
	( /manifestation/	vs	/immanence/ )
Figures	"tertre"		"maison"
sèmes	/dehors/	vs	/dedans/
	/terne/	vs	/lumineux/
	/sauvage/	vs	/social/

---

<sup>65</sup>- " Dans beaucoup de légendes irlandaises, le sid ou Autre Monde est localisé dans des tertres (ou des lacs), d'où le sens de "colline" que le mot prend souvent en irlandais moyen et moderne. Il s'agit d'une adaptation lexicale récente, due à l'abscurcissement de la notion de sid (voir OGAM 14, pp.329-340). En mode celtique, au lieu de signifier la création de ce monde, la colline symbolise l'Autre Monde".

art. "colline" dans *dico des Symboles*, opus cit.p.

## / MORT /

## / VIE /

En effet, ce qui vient à l'esprit lorsqu'on parle d'un tertre, c'est l'image d'un monticule de terre érigé par l'homme : ce que l'on perçoit, c'est la masse extérieure qui forme renflement et qui en signale à elle seule la présence, parfois à cause de sa forme particulière qui révélerait un "travail" humain. Mais en général, la structure interne du tertre n'est pas révélée. Le tertre peut être plein, constitué d'un seul bloc de terre, ou comporter des structures internes, telles galeries ou salles. Généralement l'amas terreux ou pierreux désigne, à l'oeil averti ou initié, la présence d'un espace sacralisé (tombeau ou temple) : il fonctionne exactement comme un déictique, signalant un type d'espace particulier.

Le mouvement d'entrée dans un tertre dépend de sa structure : soit il comporte une galerie horizontale, soit elle est légèrement en pente. En tout état de cause, pénétrer dans un tertre équivaut à pénétrer dans la terre : on peut dire d'un tel édifice qu'il est /chthonien/, dans la mesure où il n'est jamais élevé ni pointu : il ne s'élance jamais vers le /haut/ depuis l'extérieur.

Un tel édifice tend naturellement à figurer dans une catégorie telle que le /bas/, le /chthonien/; autrement dit, il est à la fois /mort/ et /retour/,/renaissance/, à l'image de la nature enterrée : grains, racines, lieu de germination et donc, de transformation : seul le passage dans le tertre rend à la messagère sa forme humaine véritable.

Le sid apparaît aux visiteurs sous de multiples aspects, mais, associé à la forêt et au "tertre, il se présente sous la forme d'une

"résidence", terme qui traduit assez vaguement le mot irlandais "dun".<sup>66</sup>

Elle diffère du tertre par plusieurs traits : comme le tertre, et par contraste avec la forêt, la résidence est un espace /clos/. Seulement, si la surface visible du tertre (l'extérieur, le /dehors/) est la plus importante (car, dans le cas d'un tertre funéraire, le /dedans/ est "condamné", interdit), pour la résidence seul le /dedans/ et ce qui s'y déroule est important pour le récit. En effet, jamais le(s) texte(s) ne se penche sur la description de l'extérieur de l'édifice -et pour cause-; en revanche, le /dedans est minutieusement décrit : habitants, ameublement ou richesses qui y sont déployées, activités qui s'y déroulent.

La luminosité de l'éclairage et de l'ornement (vaisselle, instruments, vêtements, étoffes diverses) prend une grande importance dans les diverses descriptions.

Les lieux, lorsqu'ils sont décrits, sont affectés à des tâches particulières, comme par exemple le sid de Donn Son of Midhir :

- " And the empty side of the house... beloged to an people that then Men of Dea have killed".<sup>67</sup>

Ce sid semble donc tout différent des descriptions plus anciennes puisque dans un tel séjour ne règnent ni l'âge ni la mort. Peut-être faut-il voir dans cet extrait une métaphore sur le passage, la transition vers une vie autre que représente la mort; en tout état de cause, Donn est un être surnaturel de même que les Men of Dea, dénomination désignant les Tuatha Dé Danann, les dieux, dont Donn fait partie.

---

<sup>66</sup>- Selon le *Dictionnary of the Irish Language* (R.I.A.) ce terme désigne une résidence entourée d'un rempart de terre, d'importance variable selon la position sociale de son constructeur. Plus tard, le mot a été assimilé à la résidence des êtres surnaturels.

<sup>67</sup>- in *Gods Fighting Men*, opus cit., p.207.

L'espace domestique semble divisé de manière rigoureuse. Toujours dans le même récit, cité plus haut, la disposition des emplacements et des tâches est la suivante :

- un siège flamboyant ("shining chair") au centre de la pièce;

- de part et d'autre de ce siège : vingt-huit guerriers en armes, avec leurs compagnes, puis six jeunes filles. A l'opposé du siège brillant, une jeune fille joue de la harpe et boit d'une coupe que chaque guerrier vient remplir. Le siège flamboyant, occupé par Finn, a une importance particulière, puisqu'il se situe au centre de l'habitation et que d'un coup d'oeil il peut embrasser l'espace entier de la pièce. Cette disposition particulière et centrale obéit à une division symbolique de l'espace sacralisé. Les Celtes donnaient à la notion de "centre" une valeur souveraine et cette division existait à de multiples échelles, y compris celle du monde, défini comme étant l'Irlande.<sup>68</sup>

Malgré l'ordre strict repéré dans la description du festin du sid, quelques différences sautent aux yeux : les guerriers sont accompagnés de jeunes femmes, ce qui n'est pas le cas dans la description que Fr.Le Roux et Ch.J.Guyonvarc'h nous donnent du festin de Tara.<sup>69</sup> où guerriers et femmes ne dînent pas dans la même pièce.

---

<sup>68</sup>- *Les Druides*, opus cit., pp.217-218- " La notion de l'équilibre et de l'harmonie du pays et donc du monde s'exprime géographiquement par la réunion de caractères sacrés dans un territoire central, et temporellement par un moment, historique ou mythique, où un souverain idéal concentre en lui-même, tout en l'irradiant, la perfection d'un gouvernement généreusement bénéfique. Autrement dit, le roi parfait, régnant aux temps mythiques dans un centre traditionnel, échappe aux contingences du temps et de l'espace en se plaçant à la jonction de l'un et de l'autre. Il est à la fois roi perpétuel et roi du monde.(...) La conception est en tout cas très ancienne et elle a des répercussions jusque dans la répartition des places au festin de Tara. N'importe qui ne s'assied pas n'importe où et chacun se voit assigner une place et un repas en fonction de son rang et de son âge, ce qui est une manière très claire de faire du festin une représentation globale et totale, à la fois de la société humaine et de la géographie mythique et sacrée de l'Irlande."

<sup>69</sup>- voir *ibid.* pp.218-219

De plus, les jeunes filles jouant de la harpe se distinguent nettement des autres, l'une d'elles se détachant au centre de la pièce.

La description n'attribue aucune prééminence aux guerriers; seul l'un d'entre eux, Donn, maître de la résidence, se détache du groupe lorsque Finn le prend pour interlocuteur, sans qu'il affirme sa qualité ni son rang :

- " Which of you can I question ? " Question whoever you have a mind to", said the tallest of the men that was near him".<sup>70</sup>

Nous pouvons tirer deux remarques de cette description.

D'abord que la guerre, qui semble étrangement présente dans un univers qui ne la connaît pas, ne semble pas être au centre de l'activité du sid, et ne dispose pas d'un signe distinctif dans l'espace : mêlés aux femmes, les guerriers perdent un peu de leur statut social particulier. En effet, la guerre n'existe pas en théorie, dans le sid. Les guerriers servent également la boisson à la jeune harpiste. Donn n'a aucun rang supérieur aux autres hommes : il n'est pas "roi" et n'en porte pas les signes qui le distingueraient. Enfin, on ne trouve jamais, dans une description du sid, la mention d'un druide ou prêtre d'aucune sorte. Selon les propos de Fr.Le Roux et Ch.J.Guyonvarc'h,

"Sid signifie "paix" avec toutes les conséquences de la signification : inexistence de toute guerre et de toute querelle, inexistence aussi de toute spéculation intellectuelle : l'Autre Monde n'a ni druides ni guerriers".<sup>71</sup>

Le terre limite, dans un point spatial /clos/, la surface de "contact" entre le sid et le monde humain. En fait, l'Autre Monde est totalement libéré des contingences spatiales : au /limité/ du terre

---

<sup>70</sup>- *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.206.

<sup>71</sup>- *Les Druides*, opus cit., p.287.

extérieur correspond l'illimité/ de la résidence du sid. Ainsi dans le récit The Red Woman, les Fianna découvrent-ils une immense résidence surnaturelle curieusement incluse dans la colline de Cnoc-na-Righ :

- " When the Fianna were washed and dresse, the Red Woman brought them into a great hall, where there was the brightness of the sun and of the moon ou every side. From that she grought them into another great room; and although Finn and his men had seen many grand things up to that time, they had never seen any sight so grand as what they saw in this place."<sup>72</sup>

La multiplication de l'espace initial se fait de deux façons :

- implicitement, par la multiplication des points de jonction spatiaux représentés par la figure de la "porte".

Cette dernière est à la fois un point de communication initial, mais dont l'usage est réservé aux seuls être du Sid (" She took a Druid rod then, and struck a blow on the side of the hill, and on the moment a great door opened" .... *ibid.* p.235)

Mais l'agrandissement quasi-infini de l'espace surnaturel se fait par l'apparition de multiples portes : "from that she brought them into..." ou encore : "the king struck ablow then on his golden chair, and a door opened behind him..." (*ibid.*p.236).

Au fur et à mesure que les Fianna pénètrent dans le sid, de nouvelles portes s'ouvrent, révélant de nouvelles merveilles. Nous voyons à présent à quel point la relation de /contenant/ à /contenu/ qui s'est nouée entre "tertre" et "résidence" semble ténue. L'espace du sid semble avoir une existence indépendante, n'obéissant pas à plusieurs règles de l'espace humain : limites, proportions et perspective, dans la mesure où la localisation du sid dans l'omphalos que représente le "tertre", ne se fait pas selon les

---

<sup>72</sup>- in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.235

procédés habituels du repérage dans l'espace. La forêt est elle-même un espace sacralisé et l'approche du sid ne se fait pas selon une progression linéaire. A la ligne droite il faut préférer la courbe, la sinuosité, voire la ligne brisée (arrêt et contournement des obstacles).

Cependant, en dépit de sa valeur sacrée, la forêt appartient toujours à ce monde-ci et se parcourt de bout en bout, en identifiant ses principaux lieux nommés.

E revanche, dans certains récits, le sid est représenté par une "île" nécessitant une traversée en bateau pour l'atteindre, ce qui implique une autre façon de représenter l'abolition de l'espace dans la quête de l'Autre Monde.

#### 4) L'île et la traversée de la mer.

##### a-La localisation de l'île

La forêt, pour être sacrée, n'en demeure pas moins un élément connu, intégré dans le paysage humain, du moins lorsqu'on la voit de l'extérieur : elle est repérable, porte un nom et se localise facilement par rapport aux plaines, cours d'eau et habitations.

Mais le sid échappe à une localisation qui se voudrait trop précise : certains récits décrivent l'entrée de héros dans l'Autre Monde par l'intermédiaire d'un voyage en bateau, vers le sid qu'ils décrivent comme une île.

La localisation de cette (ces) île(s) ne correspond à aucun critère puisé dans la géographie maritime connue et la position de l'île merveilleuse correspond à des données essentiellement mythiques.

Selon les récits irlandais décrivant la conquête de l'Irlande (Lebor Gabala Èrenn), les Tuatha dé Danann, dieux celtes, seraient arrivés par le Nord, de même, toutes les îles initiatiques vers lesquelles

guerriers et druides vont parfaire leurs connaissances se situent au Nord et/ou à l'Ouest du Monde :

- " Les Tuatha Dé Danann étaient dans les Iles au Nord du Monde, apprenant la science et la magie, le druidisme, la sagesse et l'art. Il y avait quatre villes dans lesquelles ils apprenaient la science, la connaissance et les arts diaboliques, à savoir Falias et Gorias, Murias et Findias (...) Il y avait quatre druides dans ces quatre villes. Morfesae était à Falias, Esras était à Gorias, Viscias était à Findias, Semias était à Murias. Ce sont les quatre poètes de qui les Tuatha Dé Danann apprirent la science et la connaissance."<sup>73</sup>

Selon les auteurs de l'ouvrage *Les Druides*, " dans les Iles au Nord du Monde, auxquelles la tradition irlandaise rattache expressément ses origines, quatre druides règnent chacun sur une île et sur une ville mythique, préfigurant ainsi la division de l'Irlande en quatre provinces."<sup>74</sup>

Mais le Nord n'est pas à prendre ici dans son sens matériel : ces îles n'existent pas dans le monde humain, contrairement d'ailleurs à la Grande Bretagne, l'Ecosse (en Irl."Alba"), l'île d'Anglesey (Mona), toutes centres initiatiques où druides et guerriers allaient parfaire leur maîtrise des arts et du combat. En fait, dans le sid règne l'éternité, figurée comme nous l'avons vu, beau temps, festin perpétuel et abondance, absence de vieillissement et de mort, sous le patronage du Dagda, dieu-druide et maître de l'éternité, car il peut "suspendre le temps". Pour cette raison, elles ne peuvent être soumises aux lois de ce monde. C'est pour cela que Ch.J.Guyonvarc'h a choisi de traduire leur nom par "les Iles au nord du monde" et non pas les îles du nord du monde.

Dans le sous-chapitre consacré au point de jonction sylvestre entre ce monde et l'Autre Monde, nous avons vu que ces "omphaloi" ont

---

<sup>73</sup>- *Les Druides*, pp.312-313

<sup>74</sup>- *ibid.* p.313



chacun un nom qui ancre le sid dans notre univers. On pourrait tout d'abord penser qu'il existe plusieurs sid, disséminés sous l'écorce terrestre, comme l'issue de la bataille entre Tuatha Dé Danann et fils de Mile (les Gaels) le prétend.<sup>75</sup>

Seulement, nous avons pu rassembler dans ces descriptions, des traits figuratifs communs, à tel point que ces textes sont interchangeable. Quelque soit le lieu décrit, il est identique aux autres. Bien sûr, on peut retrouver, au fil des récits, des épisodes stéréotypés, des descriptions convenues, élaborées à partir de formules toutes faites. Ceci s'explique de deux façons : ces récits, bien que transmis jusqu'à nous à l'aide de manuscrits, sont essentiellement destinés à la récitation. Dans cette hypothèse, on peut retrouver des "catalogues", notamment énumératifs et descriptifs, facilitant l'assimilation par le conteur; d'autre part, les récits se composent de plusieurs épisodes (ceci est valable pour des manuscrits postérieurs à la période du vieil irlandais), ceux-ci peuvent être "déplacés" d'un récit à l'autre, uniformisant les descriptions. Cependant, on peut arguer qu'une telle hypothèse ne fait que renforcer l'opinion selon laquelle le sid est toujours identique, quelqu'en soit la localisation "terrestre", qu'il n'est du reste qu'une convention.

Les récits médiévaux (cycle de Finn en particulier) décrivant plusieurs incursions des Fianna dans le sid nous montre un sid morcelé et "gouverné" par un "roi" chaque fois différent, selon le lieu d'entrée vers l'Autre Monde, ce qui contredirait notre hypothèse précédente.

---

<sup>75</sup>- "When the sons of Mil Espare reached Eriu, their wisdom circumvented The Tuatha Dé Danann. Eriu was left to the division of Amorgen Glunmor son of Mil, for he was a king's poet & a king's judge. Amorgen divided Eriu into two parts, giving the part under the ground to the Tuatha Dé Danann and the other part to the sons of Mil Espare, his own people". In : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.190.

Il nous faut alors remarquer que :

- les récits les plus anciens ne donnent pas de descriptions semblables : ainsi dans la Naissance de Cuchulaind, l'être qui attira les Ulates à Bruid na Boinde n'est autre que le dieu Lug lui-même, et non un "roitelet" du sid. On peut, peut-être, supposer que, au fur et à mesure que les siècles passaient, des récits dont le contenu mythique s'est perdu, ont peu à peu été influencés par des schémas de contes "internationaux" où subsistent quelques personnages types (roi, prince, princesse, félon, monstre...) sur lesquels ont été plaqués des lambeaux plus anciens;

- les dieux irlandais possèdent plusieurs "noms" qui les désignent selon certains de leurs attributs. Ainsi le Dagda s'appelle aussi "Eochaid Ollathir" ce qui signifie "qui combat par l'if (Eochaid)-Père puissant". Elcmar "grand envieux" est un nom donné au dieu Ogmé (le dieu aux liens, guerrier, équivalent de l'indien Varuna).

Il est fort possible que, sous des dénominations diverses se cachent quelques divinités plus restreintes en nombre et plus connues...

Le problème se pose en des termes identiques en ce qui concerne l'île. Elle est connue dans les récits sous des dénominations nombreuses :

- "Tir nan Og, Mag Meld, Tir nomBan, la plaine d'argent, etc... de telle sorte que l'on pourrait se demander s'il s'agit d'une seule et même île ou bien s'il en existe plusieurs. En fait, toutes ces expressions, y compris celles que le christianisme a inspirées (Tir Tairngire, où pousse l'Arbre de Vie), se ramènent à quelques traits que nous allons analyser, mais qui se complètent l'un l'autre afin de ne former du sid qu'une seule image. Nous examinerons tour à tour la "localisation" de cette (ces) île(s), puis leurs caractéristiques principales en comparaison du sid "souterrain" et "sylvestre".

Les îles merveilleuses sont localisées, comme nous l'avons vu pour les îles primordiales des Tuatha Dé Danann, au Nord du monde, mais ce n'est pas l'unique direction qui concerne le sid. Le Nord est le point cardinal qui ne connaît jamais la visite du soleil terrestre; il y culmine la partie de l'univers qui reste "sombre", soumise à la nuit, ou à l'Autre Monde selon une définition de l'orientation traditionnelle donnée par les auteurs des *Druïdes* <sup>76</sup>

Les quatre grande fêtes celtiques du calendrier culminent dans la nuit de Samain (1er Novembre) où un grand festin se tenait de nuit; du reste c'est le moment privilégié des rencontres -parfois houleuses- des guerriers-héros et du sid, puisque justement les communications entre les deux univers sont alors possibles. Le sid est associé donc temporellement à la nuit, et les deux points cardinaux qui s'y associent sont le nord (toujours obscur) et l'ouest, endroit où se couche le soleil. Pour cette raison, la localisation du sid au delà des flots fluctue-t-elle entre le nord et l'ouest, direction vers laquelle partent les morts en même temps que la lumière solaire. Ainsi :

- Un jour que les Fianna chassent près de Loch lein (Killarney, dans le sud ouest de l'Irlande), une belle messagère arrive sur un cheval traversant les flots :

- " And it was not long till they waw coming towards them from the west a beautiful young woman, riding on a very fast slender white

---

<sup>76</sup>- *Les Druïdes*, opus cit., p.300- " Un observateur placé face au soleil levant a le sud à sa droite, le nord à sa gauche, l'est est devant lui, l'ouest derrière lui.

Le soleil allant de l'est vers l'ouest, reste au sud toute la journée : c'est la moitié claire du monde, réservée au vivants, celle qui est pour eux sans mystère. Pendant la nuit le soleil est au nord : c'est pour les vivants la moitié cachée et mystérieuse, celle des morts, des êtres mythiques, des héros et des dieux, le sid. L'originalité de l'orientation religieuse celtique est de résumer ainsi linéairement les quatre points cardinaux dans une opposition, aisée à concevoir, du monde des vivants et de celui des morts. Mais le vocabulaire irlandais sait très bien nommer aussi l'est et l'ouest, distincts du nord et du sud, et il le fait en confirmant l'orientation traditionnelle :

- " t-air" (oirthear en irl.moderne) est étymologiquement "la région qui est devant"

- " t-iar" (iarthar) "l'ouest" est au contraire "la région qui est derrière".

horse. (...) She came to where Finn was, and she spoke with a very kind, gentle voice, and she said :

" It is long my journey was, King of the Fianna". And Finn asked who was she, and what was her country and the cause of her coming." Niamh of the Golden Head is my name... and I have a name beyond all the women of the world, for I am the daughter of the King of the Country of the Young".<sup>77</sup>

- " Brendan fit ses adieux aux saints d'Aran et il leur laissa sa bénédiction. Ils firent voile sur la mer tout droit vers l'ouest et ils virent une île haute et belle à une certaine distance." <sup>78</sup>

### b- La traversée des flots

Dans notre chapitre consacré au temps, nous avons vu à quel point le séjour dans l'île, le chant des oiseaux surnaturels, abolissent la temporalité, d'autant plus que le passage de l'eau constitue un franchissement d'une frontière. En cela, l'effet produit est analogue à la plongée des guerriers dans le chaudron et qui ressortent cavaliers dans la prise du chaudron de Gundestrup.

Du point de vue spatial, les flots ont ceci de particulier qu'ils abolissent également la notion d'espace.

En effet, jamais un récit ne s'attarde sur une description de la mer, pas même à l'aide d'une épithète homérique (du style "la mer aux vagues grises..") sauf dans le poème que fait la belle messagère à

Bran et ses compagnons :

Il est une île lointaine  
tout autour resplendissent les chevaux de la mer,  
course blanche le long de la vague écumante  
que soutiennent quatre pieds. (....)

Si l'on regarde la plaine de bonté  
où pleuvent des pierres de dragon et de verre,  
où la mer lance des vagues vers la terre,

---

<sup>77</sup>- *The call of Oisín*, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.333.

<sup>78</sup>- *Les Druides*, opus cit., p.319

tresses de cristal de sa chevelure (....)

Des chevaux d'or jaune sur le rivage,  
d'autres chevaux de couleur pourpre,  
d'autres chevaux sur le dos de la mer,  
de la couleur du ciel entièrement bleu.

Il viendra avec le lever du soleil  
Un homme blanc éclairant les plaines  
Il parcourt la plaine blanche qui frappe la mer,  
Il agite la mer jusqu'à ce qu'elle soit du sang."<sup>84</sup>

La mer est "blanche" ou "bleue", en tout cas elle est /lumineuse/ dans le meilleur des cas, parfois "sanglante". Plus bas dans le texte, la mer est qualifiée de "pure". Il y a un champ sémantique étendu du /lumineux/ et du /blanc/ qui, pour les Celtes, est une couleur sacerdotale réservée aux représentants de la souveraineté, druide et roi.

Son aspect semble /uniforme/, à tel point que les repères spatiaux existant dans la forêt, ont complètement disparu. Mais, en outre, la mer semble être l'élément qui englobe en s'y mêlant, la terre et le ciel : les trois milieux semblent n'en faire qu'un, à la lecture de certaines descriptions :

- " Les bateaux luttent avec les chars  
dans la plaine du sud du Bel Argent. (...)  
des chars d'or dans la Plaine de la Mer,  
ils viennent avec le flot vers le soleil (...)  
d'autres chevaux sur le dos de la mer,  
de la couleur du ciel entièrement bleu."<sup>85</sup>

La plaine (l'île) est semblable à la mer par la couleur (le blanc) qui est elle-même aussi bleue que le ciel ; le cheval y est un animal

---

<sup>84</sup>- cité dans *Les Druides*, opus cit., pp.282-283.

<sup>85</sup>- ibid. pp.282-283

aussi bien /terrestre/ qu'/aquatique/ (il tire un char ou un bateau). La confusion totale des trois éléments se retrouve aussi dans l'assimilation de l'aspect de l'île à celui du "brouillard" :

"Beauté de la plus merveilleuse terre  
dont les apparences sont gracieuses  
quand on la regarde elle est extrêmement belle,  
on ne trouve pas d'aussi beau brouillard."<sup>86</sup>

Le brouillard est un élément éminemment druidique, surnaturel dans la mesure où les Celtes lui attribuaient des caractéristiques empruntées aux quatre éléments fondamentaux :

- il est léger comme l'air, a l'aspect de la fumée (cf. le feu), est opaque comme un solide (terre) et il est humide comme l'eau.

C'est le brouillard qui sert de moyen aux êtres surnaturels pour aller et venir du sid vers notre monde. Il est évident que son rôle est de "dissimuler" les apparences d'un espace bien défini, donc de l'abolir temporairement. C'est ainsi que, dans le *Lebor Gabala Èrenn*, les Tuatha Dé Danann empêchent les fils de Mil de débarquer en Irlande :

"- But when the Tuatha Dé Danann saw the ships coming, they flocked to the shore, and by their enchantments they cast such a cloud over the whole island that the sons of Miled were confused, and all they could see was some large thing that had the appearance of a pig".<sup>87</sup>

Le brouillard se trouve donc dans une position identique aux terre sylvestre, dans la mesure où il dissimule l'île, comme le /paraître/ s'oppose à l'/être/. Seulement, le "brouillard" ne s'identifie pas au "tertre" en ce qu'il ne correspond à rien de réel : il est le résultat d'une opération magique, et, en appartenant à tous les éléments, il n'en est pas lui-même un. Ce mélange ciel-terre-mer fait aussi

---

<sup>86</sup>- *ibid.*, p.282.

<sup>87</sup>- in, *Gods & Fighting Men*, opus cit. p.71

penser à l'étrange substance dont parle Strabon, rapportant le propos de Pythéas, navigateur grec<sup>88</sup>

Là aussi, malgré les précautions à prendre lorsqu'on a à faire avec un texte latin ou grec qui déforme beaucoup les données mythiques, on remarque tout de même cette insistance à mêler les éléments, si toutefois, comme le soulignent les auteurs des Druides, il ne s'agit pas d'une description du chaos originel. La mer, élément surnaturel avec l'île, forme un tout UNIQUE, INDISTINCT, tandis que le monde sylvestre, par la diversité des espaces traversés, est MULTIPLE.

La dualité de l'espace surnaturel est cependant maintenue aussi bien dans l'espace /aquatique/ que dans l'espace /terrestre/, avec une légère différence. Nous avons vu que le sid "sylvestre" (en fait il n'y a qu'un sid, mais cette classification est plus commode pour l'analyse) était le produit d'une dichotomie /être/ vs /paraître/ qui subsume toutes les autres catégories spatiales :

"tertre"	vs	"maison (sid)"
/dehors/	vs	/dedans/
/petit/	vs	/grand/
etc...		

Lorsqu'on examine la relation entre mode surnaturel /aquatique/ et monde /terrestre/ humain, il apparaît que le véritable aspect du sid n'est pas nécessairement dissimulé aux yeux humains comme sous un "tertre", mais que l'homme est en vérité "aveugle" et ne perçoit

---

88- cité dans *les Druides*, opus cit., p.311.-" Il décrit Thulé (ie. l'équivalent des îles au nord du monde), et ses environs où, selon sa relation, il n'y a ni terre ni eau ni air à l'état séparé, mais une sorte de mélange des trois, ressemblant à une gelée de poisson, dans laquelle la terre, l'eau et l'air et toutes les choses sont mêlées, comme s'ils étaient tous réunis. On ne peut y voyager ou y faire voile. Il affirme qu'il a vu cette substance de ses propres yeux mais il donne les autres détails par ouïe-dire."

pas le monde surnaturel. C'est ainsi que Manannan décrit l'Autre Monde à Bran :

- " It is what Bran thinks, he is going in his curragh over the wonderful, beautiful clear sea, but some, from for off in my chariot, it is a flowery plain he is riding on.

What is a clear sea to the good boat Bran is in, is a happy plain with many flowrs to me in my two wheeled chariot.

It is what Bran sees, many waves beating across the clear sea; it it what I myself see, red flowers without any fault.

The sea horses are bright in summer time, as for as Bran's eyes can reach; there is a wood of beautiful acorns under the head of you little boat.

A wood with blossom and with fruit, that has the smell of wine, a wood wit hout fault, without withering, with leaves of the colour of gold."<sup>89</sup>

Ce texte implique plusieurs possibilités : ou bien le sid, univers aux antipodes du nôtre (quant à sa nature) est réellement hors catégories du temps et de l'espace (les éléments n'existent pas séparément), ou bien que la nature limitée de l'homme ne lui permet pas, la plupart du temps, de communiquer avec lui. C'est ainsi que le "voyant" -paradoxalement aveugle physiquement- est celui qui permet cette communication. Le plus souvent, il s'agit d'un druide investi de savoir surnaturel.

Quoiqu'il en soit, l'espace surnaturel est paradoxal : on le situe en des points de contact avec notre monde, mais il en est aussi séparé symboliquement par la mer, tandis que cette mer est une plaine pour les êtres du sid, ce qui signifierait peut-être à quel point les dieux se jouent de telle catégories; il leur est en effet possible d'apparaître, de disparaître, tout en se jouant des obstacles (murs, etc...) qu'ils traversent comme s'ils n'existaient pas.

---

<sup>89</sup>- in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.105.



c- L'île"proximité" :

Elle a ceci de différent avec le tertre qu'en termes de /distance/ elle est située aux confins du monde réel, tandis que le tertre est coexistant avec ce dernier. L'opposition /près/ vs /loin/ semble cependant ne pas influencer beaucoup les visiteurs de l'Autre Monde. En effet, il semble que, quelle que soit la distance, on parvienne aisément au sid :

- " (Cuchulaind) took his chariot, then, and they reached the island".<sup>90</sup>

- " And when (Bran and his companions) they had been rowing for two days and two nights they saw a man coming towards them in a chariot. (...) With that Bran went from him, and after a while he saw an island... it was not long after that they reached to the Land of Women."<sup>91</sup>

Le rapport entre étendue, distance et temps n'existent plus. L'Autre Monde, séparé du nôtre par une mer symbolique, n'est pas localisable en termes humains.

- "Centre"

Cependant, l'île, isolée au milieu des flots, représente de façon concentrée un "centre" spirituel et surnaturel, autour duquel tournent les points cardinaux, qui n'ont plus grande valeur de repère.

C'est ainsi qu'au milieu des flots, l'île devient elle-même LE repère spatial essentiel. On note que, dans l'île merveilleuse où abordent Loeg et Li Ban, dans le récit *Serglige Con Culaind 7 Oenét Emire*

---

<sup>90</sup>- *The Wasting Sickness of Cùchulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.170.

<sup>91</sup>- Manannan's Call to Bran, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit., p.105

(*The Wasting Sickness of Cùchulaind*), l'est et l'ouest qui délimitent le parcours du soleil dans le ciel, servent encore de points de repère au centre duquel se trouve l'île, comme point d'ancrage :

" At the doorway, to the west,  
Where the sun sets  
a herd of gray horses, bright their manes,  
and a herd of chestnut horses.

At the doorway to the east,  
three trees of brilliant crystal,  
Whence a gentle flock of birds calls  
to the children of the royal fort.

A tree at the doorway to the court  
fair its harmony,  
a tree of silver before the setting sun  
its brightness like that of gold".<sup>92</sup>

### - "Nombre"

L'île merveilleuse possède des caractéristiques suffisamment persistantes pour qu'on les définisse comme des traits figuratifs fondamentaux, comme nous le verrons un peu plus tard.

Cette stabilité des traits amène une autre question : des dénominations telles que Tir namBan, Tir na mBeo, Mag Meld, (etc...) se rapportent toutes à des îles dont la description les rend interchangeables. Faut-il voir dans ces îles un "espace surnaturel unique" ou bien peuvent-elles se différencier ?

Les récits ne sont eux-mêmes pas très clairs et il semblerait que tous ces noms ne soient que des métaphores désignant l'Autre Monde, lui-même défini au mieux par le concept de SID. Ainsi dans l'invitation au voyage que lance la belle messagère à Bran, trouve-t-on trois termes différents pour désigner l'île fabuleuse : "plaine du

---

<sup>92</sup>- in *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit., p.168

sud du Bel Argent", "Plaine du sud de la Nuée d'Argent", "Plaine de la Mer", "Plaine des Jeux".

Chacune de ces appellations caractérise un aspect de l'île et des trésors qu'elle propose :

- son isolement + son "mélange" avec les flots (elle ne s'en distingue pas aux yeux des êtres surnaturels) : "plaine de la Mer".
- sa luminosité maintes fois soulignée ainsi que sa pureté : "Plaine du Sud du Bel Argent.
- son invisibilité pour les mortels et son caractère magique : "Plaine du Sud de la Nuée d'Argent" (on sait que la nuée ou feth fiada est le moyen par lequel les dieux entrent et sortent de notre dimension).
- la paix qui y règne : "Plaine des Jeux". Tous ces noms s'arc-boutent sur des passages descriptifs qui soulignent leur définition en y donnant de l'ampleur.

Nombreux sont cependant les récits qui mentionnent l'existence d'une grande quantité d'îles du sid :

-"Il y a trois cinquantaines d'îles lointaines,  
dans l'océan à l'ouest.  
C'est deux fois plus grande que l'Irlande  
qu'est chacune d'elle, ou trois fois."

Le terme "lointaines" se rapportant à la /distance/, indique que les îles dont il est question sont hors du monde, tandis que les récits de traversée montrent à quel point on les atteint rapidement dès lors que l'on y est convié.

Le chiffre "trois cinquantaines" est purement symbolique. En effet, il faut le rapprocher des descriptions irlandaises de batailles, ou de la foule des femmes du sid qui prennent la vingtaine (a score) ou la cinquantaine pour mesure :

-" Fifty beds on the right side  
and fifty on the floor;  
Fifty beds on the left side?"

and fifty on the dais (...)  
 Ther' is in the sid a well  
 with three fifties of brightly coloured mantles..."

Ces nombres n'ont pas d'autre fonction que de représenter la "multitude" ce qui est accentué par la multiplication du nombre 50 par 3.

Le /multiple/ s'applique donc au sème de la /quantité/, dont les champs d'application sont aussi bien d'ordre qualitatif. En effet, lorsque les récits décrivent les banquets de l'Autre Monde, ils insistent sur deux points :

- d'abord que la nourriture se renouvelle d'elle-même et qui est représentée au mieux par le chaudron du Dagda, talisman "qui ne laisse jamais les armées insatisfaites".

- Ensuite que la nourriture de l'Autre Monde, en particulier la viande de porc druidique ainsi que la boisson (bière ou hydromel) diffère par bien des points (qualité) et que son absorption a des conséquences très particulières. C'est ainsi que le roi Muiredoch, après avoir festoyé avec les siens à l'aide de nourritures surnaturelles apportées par une messagère du sid, Sin, en éprouve les conséquences :

- " La race de Tadg, fils de Cian, veilla sur le roi cette nuit là quand fut terminée la consommation de ce festin druidique. Quand le roi se leva le lendemain matin, c'est comme s'il avait été dans un mal de langueur et c'est ainsi qu'était aussi quiconque avait consommé le vin et la viande mystérieuse et druidique que Sin avait servis à ce festin".<sup>93</sup>

La confusion qui règne dans la localisation mythique du sid, au-delà de l'océan, s'explique ainsi :

---

93- trad.Ch.J.Guyonvarc'h,cité dans *les Druides*,opus cit.,P.253

- pour un concept unique (le sid est décrit de manière cohérente, et les récits ne font que se compléter sur ce point) il existe quantité de noms possibles, chacun explorant un aspect de ce que représente l'Autre Monde;

- pour ce même concept unique (celui du sid) il est décrit l'existence d'une multitude d'îles équivalentes.

La myriade d'îles permet de supposer l'éparpillement complet de l'Autre Monde en un point qui n'est jamais fixe. En effet, il semblerait que la multiplication d'îles surnaturelles toutes semblables ne ferait que désorienter le monde humain et montrerait que le problème n'est pas d'attribuer une place fixe, fût-ce au-delà du monde, à une notion qui échappe radicalement à la notion d'espace/ : étendue, localisation notion de distance etc...

Pour un univers surnaturel totalement étranger au nôtre, plusieurs /paraître/, qu'il s'agisse de leur /nombre/ ou de leur /nom/ correspondent à un /être/ unique, un concept unique.

/unique/	vs	/multiple/
/immanence/	vs	/manifestation/
-unité de concept	vs	- nombre
-identité réelle	vs	-identité apparente (le nom)

(traits figuratifs)

Cela montre aussi que la science, établie sur la toponymie, fondement de la société celtique (connaissance de l'espace) au même titre que la généalogie (connaissance dans le temps) n'a aucun pouvoir sur le monde surnaturel. Un lieu donné, identifiable quant à son aspect géographique, peut en théorie avoir plusieurs noms, mais selon une succession chronologique uniquement. Le Dindshenchas explique le nom donné à un lieu selon une anecdote

qui s'y rapporte. Ainsi un endroit (ou une personne) peut être "rebaptisée", mais le nom le plus récent prend le pas sur le nom ancien.

Le sid possède plusieurs noms qui s'appliquent à lui indifféremment. De plus, le fait qu'aucun nom ne se rapporte à une île précise dont, par exemple, la fonction serait particulière, rend impossible toute "géographie" surnaturelle, laissant le sid dans le flou, quelque part entre le Nord (d'où viennent les dieux) et l'Ouest (où vont les morts) au-delà du monde. En cela, la tradition celtique s'éloigne radicalement des conceptions grecques ou scandinaves sur la question.

S'il existe, dans certains récits, une parcelle de géographie, elle doit être prise au sens symbolique, en relation avec la division de la terre d'Irlande. Ainsi, selon le récit du *Cath Mag Tured*, les dieux Tuatha Dé Danann viennent d'îles au Nord du Monde, qui seraient au nombre de quatre.<sup>94</sup> Falias a donné son nom à la Pierre de Fal, talisman de la Souveraineté, puisque seul un roi légitime (c'est-à-dire élu, reconnu au cours du rituel Taibfeis) posant son pied sur elle la fait pousser un cri. Le druide Morfesae (ie : "Grand Savoir") y réside. Comme la Pierre de Fal est la propriété indivise de tous les Tuatha Dé Danann, on peut supposer que Morfesae (ou Morfessa), de par l'étymologie, domine les trois autres plus "spécialisés" dans les autres Iles.

Gorias signifie "feu, inflammation, pus" et il y règne le druide Esras ("moyen, opportunité"). Le symbolisme du feu complète bien celui de la lance de lug, dont il est écrit que sa pointe doit toujours tremper dans un chaudron rempli de poison, sans quoi elle enflammerait tout ce qui l'entoure.

---

<sup>94</sup> - voir *Les Textes Mythologiques irlandais I/1*, opus cit., p.47

A Murias (du mot MUIR désignant la mer) se trouve Semias ("subtil") et l'épée de Nuada. Ce dernier est roi des Tuatha Dé Danann et l'épée représente son pouvoir guerrier et souverain.

Quant au chaudron du Dagda, de troisième fonction apparemment, il représente le pouvoir que contrôle le Dagda, l'éternité (puisque'il s'y trouve une nourriture inépuisable). Le druide Viscias (de Visce = "eau") y professe à Findias ("La Blanche").

On voit que les noms des Druides et des Iles font référence à la souveraineté (Fal) et à la couleur blanche (Findias) à l'étendue d'eau (Viscias, Muiras) ou au feu (Gorias). Nous savons que la blancheur est une couleur caractéristique du sacerdoce (druide) et du souverain (le roi), que l'eau et le feu sont les deux éléments fondamentaux qui subsisteraient après la destruction du monde (selon les auteurs classiques), et que le savoir surnaturel est le point caractéristique des êtres surnaturels (savoir dans le temps et dans l'espace).

Ce découpage rappelle vaguement la division de l'espace humain sous l'égide des quatre points cardinaux. Ainsi, à chaque point est associé une fonction précise, avec en plus le centre, symbolisant la souveraineté. Cette division a présidé à la partition, en quatre provinces, de l'Irlande, plus celle de MIDE (= "centre, milieu"), constituée à partir de morceaux pris à chacune des autres provinces (dont le nom "Coiced" veut dire cinquième).

Ainsi, le *Lebor Gabala* ou Livre des Conquêtes décrit-il la division de l'Irlande :

- " Les Fir Bolg divisèrent l'Irlande en cinq parties comme nous l'avons dit. Le cinquième de Gann, c'est celui sur lequel était Coipre Nia Fer. Le cinquième de Sengann, c'est celui sur lequel était Eochu Mac'Luchta. Le cinquième de Slainne, c'est celui sur lequel était Ailill fils de Mata. Le cinquième de Rudraige c'est celui

sur lequel était Conchobar, fils de Ness. Et c'est la division qui sera toujours dans les provinces, ainsi que les Fir Bolg les ont établies".<sup>95</sup>

Dans chaque partie prise à une province se trouve un centre important où se déroule une des quatre fêtes celtiques :

- Tlachtgha dans la partie sud (Munster) où était allumé le feu de Tlachtgha à Samain (1er novembre);
- Uisnech dans la partie ouest (Connaught) où se déroulait l'assemblée dédiée à Bel, où l'on allumait deux feux, tels celui de la St Jean (fête le 1er Mai ou Beltaine);
- Tailtin dans la partie acquise près de l'Ulster (Nord) où se déroulait Lughnasa en l'honneur de lug, où se traitaient les alliances (le 1er Août);
- Tara, dans la partie prise au Leinster (Est), où se déroulait le banquet royal, tous les trois ans et où étaient faites les lois et les décrets.

Selon le récit de la Fondation du Domaine de Tara, ce système de division attribue une fonction à chaque point cardinal : "à l'ouest la science, au nord la bataille, à l'est la prospérité, au sud la musique, au centre la souveraineté".<sup>96</sup>

Mais cette division en quatre provinces (+ une qui en est la somme) reflète le nombre des Iles au Nord du Monde, dont chacune est habitée par un druide primordial. Aussi le christianisme n'a pas complètement oblitéré cette division puisque, au XII<sup>e</sup> siècle, un texte du Lebor na hOidre explique les origines de l'Irlande à l'aide

---

<sup>95</sup> - in : *Les Druides*, opus cit.p.221

<sup>96</sup> - cité dans *Les Druides*, p.305



d'un symbolisme biblique qui ne masque pas les origines celtiques de cette notion<sup>97</sup>

Comme nous le voyons, la division de l'espace irlandais se fait selon les critères suivants :

- quatre provinces primordiales
  - quatre points cardinaux
  - quatre fonctions
- hors du monde
- quatre îles
  - quatre druides.<sup>98</sup>

Le nombre quatre, dans cette perspective, prend un sens d'accomplissement, de perfection et surtout, de mise en ordre de l'univers. Ce dernier est régi par des lois établies par les dieux qui, eux, demeurent en dehors de toutes les contingences qu'ils ont créées.

## 5) Figures contradictoires du Sid

---

<sup>97</sup> - ibid. p.304-" Les quatre points cardinaux du monde, à savoir l'Est et l'Ouest, le Sud et le Nord; il y a quatre hommes en eux, à savoir un homme à chaque point cardinal et c'était pour magnifier les merveilles et les miracles faits par Dieu..."

- Le premier est Fintan, fils de Bochra, fils de Lamech qui a raconté les antiquités d'Espagne et d'Irlande et qui a vécu cinq mille cinq cent cinquante ans, dont cinquante ans avant le déluge.

- Le deuxième est Féréen, fils de Sisten, fils de Japhet qui a raconté les histoires du nord du monde, il a vécu quatre mille ans et il est mort sur les bords de l'Araxe, dans la quinzième année du règne de Tibère.

- Le troisième est Fors, fils d'Electra, qui a raconté les histoires de l'est du monde; il a vécu cinq mille ans et il est mort à Jérusalem dans la vingt sixième année du règne d'Octave, l'année où naquit Jésus-Christ.

- Le quatrième est Annoit, fils d'Ethior, fils de Cas, fils de Cham qui a raconté les histoire du sud du monde; il est mort au temps de Cormac, fils de Conn, selon le texte au III<sup>e</sup> siècle de notre ère."

<sup>98</sup> - Dictionnaire des Symboles, Chevalier J.+ Gheerbrant Alain, Paris Robert Laffont (1964) ed. Bouquins, r. Laffont 1982, pp.165-167 Cette organisation spatiale a pour but de définir une harmonie totale, fondée sur l'identité des notions, qui se répètent selon un ordre préétabli, à tous les niveaux de l'univers (monde humain et surnaturel). On le voit, l'espace a une fonction ordonnatrice certaine. Quant au chiffre quatre, il est caractéristique de deux figures comme la "croix" ou le "carré".

Ce dernier est "une figure anti-dynamique, ancrée sur quatre côtés. Il symbolise l'arrêt, ou l'instant prélevé. Le carré implique une idée de stagnation, de solidification voire de perfection dans cette stabilisation (...). Les âges du monde, la vie humaine, le mois lunaire sont rythmés par le quaternaire; mais les quatre phases du mouvement cyclique s'expriment par le cercle; la division par la croix des deux diamètres perpendiculaires est la véritable quadrature de ce cercle. La terre, mesurée par ses quatre horizons, est carrée (...) Le carré est la figure de base de l'espace, le cercle, et particulièrement la spirale, celle du temps".

Le sid recouvre principalement des traits inhérents à la notion de "perfection", de "paix", de "beauté", etc... tout ceci se mesurant à l'aune des défauts du monde humain. Cependant nous avons vu, dans nos précédents chapitres, que les êtres du sid peuvent se présenter différemment selon l'interlocuteur humain : belle jeune fille qu'un roi va courtiser, ou au contraire vieille femme abandonnée ou féroce, rappelant le personnage thématique de l'"ogresse". Le temps est une notion qui se dilate ou se contracte selon que l'on passe d'un univers à l'autre, il en est de même pour l'espace surnaturel qui offre invariablement le spectacle d'un univers idéal vers lequel les guerriers ont hâte de partir, ou bien un lieu magique où règnent violence et mort. Ainsi dans les récits suivants :

- *The Wasting Sickness of Cuchulaind (Serglige Con Culaind 7 Oenét Emire)*, pp.167-169

- Finn & the Phantoms, p.238-239

- *Togail Bruidne Da Derga /The Destruction of Da Derga's Hostel)* pp.69 à 71.

Tous les endroits décrits dans ces textes sont surnaturels : l'île enchantée de Fand et Labraid, puis maison qui disparaît au petit matin, enfin auberge du Leinster où Da Derga (le dieu rouge) et Dond Tétscorach (le dieu des morts) ne font qu'un.

Ces descriptions s'opposent entre elles, parfois se complètent, en deux pôles irréconciliables sur les points suivants :

\*            /beau/ vs            /laid/

La beauté du sid et de ses habitants est typiquement orientée vers le plaisir de l'oeil et des sens puisqu'elle comprend :

- le paysage "naturel" : "bright and noble land", "fair  
its harmony"

- le paysage "architectural" : "mound", "fifty beds", "bedposts of  
bronze with gilded pillars", "bright  
precious stone", "trees of  
brilliant crystal", "three fifties of brightly  
coloured mantles."

- la beauté des femmes : "grat beauty and charm", "the hearts of  
all men break with love and affection for  
her", "the women I speak of now would  
deprive troops of their senses".

Cette beauté attirante donne envie au visiteur de demeurer dans le sid; en ce sens, elle fait partie de l'hospitalité inépuisable qui est prêtée aux résidences de l'Autre Monde :

"If I possessed all of Eriu (...)  
I would give it all, no bad bargain,  
to live in the place I visited".

- "But for the spleed with which I left, I would have been sended helpless."

Le sid est donc un endroit d'où l'on ne revient pas, parce que ses artifices (femmes, musique, boissons) en font un lieu de beauté et de délices. Comme l'ont souligné Fr.Le Roux et Ch.J.Guyonvarc'h, il symbolise par ces attraits de troisième fonction, l'absence totale de classification sociale devenue inutile.

En revanche, le récit Finn & the Phantoms nous découvre une résidence surnaturelle en tous points opposée à l'île merveilleuse.

Là où régnait le /beau/ et le /jeune/, nous découvrons la prédominance des traits /vieux/ et /laid/ :

- dans le décor : "iron hooks", "hard boards of a bed".

- dans ses habitants : "hag", "having three heads on her lean neck", "man without a head", "headless", "nine bodies", "nine heads".

-dans ses habitudes : -nourriture : "eldewood", "smothered with smoke", "flaying, destroying (the horses)", fifty pointed spits of the rowan-tree", "horse's flesh", "raw".

- musique : "nine harsh screeches", "music was harsh", "near to breaking the bones of their heads", no sweet music".

L'hospitalité n'existe pas : "very fierce and rough", "shut the door.. with iron hooks".

La laideur est aussi une caractéristique des êtres étranges que Conaire rencontre sur la route le menant vers l'auberge de Da Derga :

- les trois hommes rouges : " the three Deirgs", "they were entirely red, leath and hair, horses and men";

- le couple monstrueux (Fer Calliu & Cichuil) (cf.p.71)

- la prophétesse Cailb (p.76)

La laideur s'adapte toujours au contexte de la rencontre. Dans celui de Finn, le récit nous apprend que les habitants du sid ont à accomplir une vengeance dans *The Destruction of Da Derga's Hostel*, ce ne sont pas les du "Bruig" qui cherchent à le tuer, mais ses frères de lait, évincés du trône. Cependant, la mort et le combat dominant les descriptions, tant dans la prophétie des trois Deirgs (voir plus haut) que dans le vocabulaire utilisé dans Finn and the Phantoms qui est essentiellement guerrier, sous couvert d'un simulacre de réception : "fierce", "rough", "smothered", "harsh screeches", "breaking the bones", "striking at", "flaying é destroying".

Ce récit est, comme le précédent, entièrement placé sous le signe de la deuxième fonction (fonction guerrière), les figures de la "laideur" sont celles qui sont liées au /savoir/ surnaturel, en particulier à la "prophétie" de type guerrier. Dans *Togail Bruidne Da Derga*, il y a une énorme description consacrée à chaque guerrier important, son armement, sa valeur, et le nombre d'hommes qu'il pourra tuer. Dans les descriptions des îles merveilleuses, il arrive, c'est le cas de Cuchulainn, qu'il s'y déroule des combats. Cependant, jamais on ne constate que ces affrontements modifient en quoi que ce soit la paix et la beauté qui règnent dans le sid. Les descriptions de bataille demeurent concises et les troupes ennemies ne perdent rien de leur "beauté" :

- " A fair shining host with splendid horses  
pursued me from every direction (...)  
whichever way I turned  
when my full jury came upon me,  
it was one man against three thousands  
and I sent them towards death". (p.173).

Si on compare ces adversaires de Cuchulainn avec ceux de Finn, la différence est grande. Il faut peut-être voir dans ces êtres difformes une marque d'infâmie puisqu'ils ont attiré les Fianna dans un guet-apens et n'agissent donc pas selon les règles de la guerre, le /devoir-faire/ guerrier. La difformité anormale a également une fonction déictique puisqu'elle désigne la nature hors-norme des êtres qui en sont affublés dans des circonstances toujours négatives et violentes.

Il semble donc que la coexistence d'une troupe guerrière et d'un univers autrement voué à la paix soit quelque peu contradictoire. Les opposants de Labraid sont des dieux, donc ne peuvent être atteints de tares physiques, mais le lieu ne s'y prête pas (puisque'on

le décrit comme "bright and noble land", "a wonderful place"). Avant tout, le sid est un endroit de "paix" et peut-être ne faut-il voir dans l'expédition guerrière de Cuchulaind un prétexte pour courtiser Fand, une extension surnaturelle de ses aventures terrestres.

\* /guerrier/ vs /non-guerrier/

Le /laid/ est généralement associé au /guerrier/ dans toutes les expéditions vers le sid ont la mort est l'avant-signes, comme c'est le cas pour le roi Conaire et Finn.

Dans Finn and the Phantoms, la réception des Fianna est un simulacre, ou plutôt une parodie de banquet et nous avons vu à quel point il prend des allures de massacre : la tuerie des chevaux à coups de hâche, les cris terrifiants des spectres préfigurent le combat qui va opposer les Fianna à leurs curieux hôtes, car le récit se déroule en deux temps : pseudo-invitation; refus de Finn, puis bataille rangée. Mais, si parodique soit-il, le festin apparaît en filigrane dans le texte, tout comme dans le récit *Togail Bruidne Da Derga*, dont l'hospitalité est décrite ainsi :

- "This was an of the five hostels in Eriu at that time, this and Da Derga's hostel in the territory of Cualu and Forgall Manach's and Macc Da Réo's in Bréifre and Da Choca's in western Mide. Seven doors had Macc Da Tho's hostel, and seven entrances and seven hearths and seven cauldrons. Each cauldron contained beef and salted pork, and as each man passed by he thrust the flesh-fork into the cauldron, and what he brought up was what he ate; if he brought up nothing on the first try, he got no second chance."<sup>99</sup>

Dans l'île on sert plutôt de la boisson éniivrante et parfois de la nourriture. (A vat of intoxicating mead) /was being distributed to

---

<sup>99</sup>- in *Early Irish Myths & Sagas*, p.180.

the house hold./ It is then yet, its state unchanging, I it is always  
full"/.100

---

<sup>100</sup> - ibidem opus cit. p.168

I arrived to find splendid sport,  
a wonderful place, though all was customary.  
I came to a mound, to scores of companies,  
among which I found long- haired Labraid.

I found him sitting  
in the mound, with thousands of weapons;  
beautiful yellow hair he had,  
tied back with a gold apple.

He recognized me, then,  
by my five-folded crimson cloak.  
He said to me "will you come with me  
to the house of Failbe Find ?

Two kings there are in the house :  
Failbe Find and Labraid;  
a great throng in the one house :  
three fifties of men for each king.

Fifty beds on the right side  
and fifty on the floor;  
fifty beds on the left side  
and fifty on the dais.

Bedposts of bronze,  
white gilded pillars ;  
the candle before them  
a bright precious stone.

At the dooway to the west,  
where the sun sets,  
a herd of grey horses, bright their manes,  
and a herd of chestnut horses.

At the doorway to the east,  
three trees of brilliant crystal,  
whence a gentle flock of birds calls  
to the children of the royal fort.

A tree at the doorway to the court,  
fair its harmony;  
aw tree of silver before the setting sun,  
its brightness like that of gold.

Three score trees there  
whose crowns are meetings that do not meet.  
Each tree bears ripe fruit.  
for three hundred men.

There is in the sid a well  
with three fifties of brightly coloured mantles,  
a pin of radiant gold  
in the corner of each mantle.

A vat of intoxicating mead

---

was being distributed to the household.  
It is there yet, its state unchanging  
it is always full.

There is too in the house a woman  
who would be distinguished among the women of Eriu :  
she appears with yellow hair  
and great beauty and charm.

Fair and wondrous  
her conversation with everyone  
and the hearts of all men break  
with love and affection for her.

This woman said, then,  
"Who is that lad I do not recognize ?  
Come here a while if it is you,  
servant of the man of Muirthemne.

(....)

I saw a bright and noble land  
where neither lie nor falsehood is spoken.  
There lives a king who reddens troops :  
Labraid Luathlam ar Cladeb.

Passing across Mag Luada,  
I was shown An Bile Buada ;  
At Mag Denda I seized  
a pair of two-headed snakes.

As we were together.  
Li Ban said to me  
"A dear miracle it would be  
if you were Cu Chulaind and not you".

(....)

I could enumerate, as I know them,  
the descendants of sinless Adam,  
and still the beauty of Fand  
would find no equal.

I saw gleaming warriors  
slashing with their weapons;  
I saw coloured garments,  
garb that was not ignoble.

I saw gentle women feasting;  
I saw their daughters  
I saw noble youths  
traversing the wooded ridge.

I saw musicians in the house,  
playing for the women;  
but for the speed with which I left,  
I would have been rendered helpless.

I have seen the hill where stood  
the beautiful Eithne Ingubai,



Ce qui change bien sûr, c'est le décor dans lequel les deux festins sont donnés : île paradisiaque peuplée de femmes, représentant "la paix" (car il n'y a pas d'armes), tandis que, dans l'autre cas, l'auberge de Macc Dà Thò et celle de Da Derga sont le siège d'évènements sanglants : aussi y abondent les descriptions de guerriers en arme, ainsi que de serviteurs monstrueux. On peut donc dresser le tableau suivant :

Configuration :

Auberge	nuit	feu (âtre)	guerre	laideur	viande
	vs			vs	
Ile	jour	lumière	paix	beauté	vin.

L'un et l'autre endroit sont des lieux surnaturel, et l'un et l'autre y dispensent une nourriture spéciale, vin (hydromel) dans l'île, viande bouillie dans l'auberge.

Il faut maintenant examiner les diverses dispositions spatiales de ces festins. Dans la description de l'île, les êtres surnaturels prennent tous part à ce festin de boisson : cela laisse à penser que ce "rite" fait partie intégrante de la vie dans le sid. Le visiteur -ou l'invité- se trouve placé devant un tableau idyllique, dans lequel s'intègre le festin. En d'autres termes, si l'on considère l'île comme une unité spatiale organisée :

- un /dedans/- et les flots, frontière naturelle, comme -le /dehors/-, le seul fait d'être admis à y séjourner donne droit au partage des délices que l'on y dispense.

C'est ainsi qu'il faut lire le poème, " invitation de la belle messagère à Bran ":

-" (...) on y écoute une musique douce  
tout en buvant un vin exquis (...)

---

but the woman I speak of now  
would deprive troops of their senses.

Jeux agréables et plaisants,  
ils se réjouissent<sup>79</sup> devant le vin qui s'enfle.."101

En revanche, tout autre est la disposition du banquet dans le "bruidhen" de Da Derga ou de Macc Dà Tho : le chaudron se trouve bien à l'intérieur (/le dedans/) mais à l'entrée, c'est-à-dire un lieu de transition, une porte entre deux univers.

De plus il s'y opère un choix, qui n'existe pas dans le festin de l'île. Dans cette dernière, tout visiteur du sid peut prendre part à ce banquet sans fin. En revanche les visiteurs de l'auberge prennent eux-mêmes leur nourriture et ils peuvent ou non en obtenir, surtout, jamais ils n'obtiennent un second essai. Ceci peut ou non faire penser à une opération de tri, ce qui valorise beaucoup la nourriture et ce qu'elle représente. L'abondance représente sûrement une façon d'exprimer l'éternité en ce que le renouvellement est constant dans les mets servis. Egalement, le festin du sid, toujours associé à la musique et à la beauté sans fin (éléments temporels), consacre définitivement un changement d'état, du profane et de l'humain jusqu'au surnaturel et au sacré. L'auberge est l'un des nombreux points de contacts avec l'Autre Monde mais elle comporte une seule porte (ce qui ne laisse pas le choix au visiteur) et elle tient lieu de "tri" : prendre la nourriture surnaturelle n'est jamais un acte innocent et implique du début de "communion" avec l'Autre Monde. (voir plus bas).

L'auberge est donc le "seuil" de l'Autre Monde, et l'île, symboliquement traduit bien l'essence de cet univers surnaturel. Mais le voyage -qu'il soit rapide ou non- implique une coupure avec notre univers représentée par les flots.

---

101- *Les Druides*, p.282-283

L'auberge est le siège de morts violentes, de destructions et nous enseigne qu'à partir de la mort au combat (les récits destinés à une classe sacerdotale et guerrière, ne s'intéressait pas au sort des humbles) il y a comme un changement d'état, lié au franchissement du seuil de ce "bruidhen", qui est la première étape du voyage vers le sid. Cela nous montre aussi qu'il faut bien situer le voyage vers le sid dans une perspective post-mortem; le royaume de Dond Tetscorach est le même que celui de la "plaine des jeux" dont parle la belle messagère à Bran.

\* /vivant/ vs /mort/

Cette dernière remarque nous permet aussi de résoudre l'apparente contradiction qui règne entre l'auberge et l'île.

Dans cette dernière, " on n'attend ni reflux ni mort (...)

Nous sommes depuis le commencement du temps

sans vieillesse, sans la coupure du cimetière;  
nous n'attendons pas l'âge sans force;  
la transgression ne nous atteint pas".<sup>102</sup>

L'auberge, quant à elle, tient lieu d'antichambre de la mort pour des personnages royaux le plus souvent. D'un côté le monde surnaturel serait un lieu redoutable où règnent la violence et la mort dans la nuit, tandis que l'île serait un lieu de délices, ce qui pourrait nous conduire à y voir deux lieux différents, l'un séjour des morts (bruidhen) l'autre séjour des dieux et de rares élus (l'île). Il n'en est rien.

La comparaison entre bruidhen et île se nourrit d'une série de contradictions, comme nous l'avons vu. L'une d'entre elles, particulièrement importante pour la démonstration, est d'ordre

---

<sup>102</sup>- Cité dans *Les Druides*, p.284.

temporel. Nous avons vu que, dans l'île, règne un jour de beau temps éternel, baigné dans la clarté du soleil, tandis que le bruidhen, lieu de destruction, est environné de nuit que trouent parfois des lueurs de foyers ou de torches. Nous avons vu également, dans notre chapitre consacré au temps, que Samain est une fête calendaire, marquant le nouvel an celtique et qu'elle est propice aux communications entre monde naturel et sid.

D'ailleurs, qu'il s'agisse de franchir les flots ou de pénétrer dans le bruidhen fatal, tout se déroule pendant Samain. L'opposition est donc entre la clarté /diurne/ de l'île et l'environnement /nocturne/ du bruidhen.

Au /nocturne/ s'associe le /mort/, tandis qu'au /diurne/ se lie le /vivant/. Or, l'aventure de Condle le Beau (*Echtrae Conlai*) nous a montré combien son voyage vers l'Autre Monde est également un voyage dans la mort terrestre, vers l'Autre vie du sid, tant il est vrai que le roi Conn fait intervenir en vain ses druides, pour l'empêcher de suivre la femme du sid.

D'un autre côté, un examen rapide d'une fresque du Chaudron de Gundestrup, dans laquelle on voit un personnage géant plonger des fantassins dans un chaudron et qui en ressortent cavaliers, nous a fait supposer que le passage dans le chaudron correspondait à la mort terrestre et à la renaissance dans l'Autre Monde, vie de loin préférable comme le montre l'image du cavalier (le cheval étant, entre autre, un animal psychopompe), nous a fait entrevoir qu'il existe peut-être une correspondance entre ce plongeon dans le chaudron, la massue du Dagda qui tue et ressuscite et ce festin des immortels que tout texte décrit lorsqu'il mentionne le sid.

Le festin à l'entrée du bruidhen peut donc bien avoir une signification équivalente, et ce, d'autant plus qu'il s'y ajoute la

notion de "tri" qu'implique le texte sur le bruidhen de Macc Da Tho : qu'il n'y ait pas de service ni de deuxième choix serait contraire à toute notion d'abondance et d'hospitalité comme celui de Tara par exemple. Il faut donc qu'il s'y ajoute un caractère surnaturel tel que le /passage/, l'entrée dans l'Autre Monde.

Selon ces considérations, nous pouvons dire qu'à l'auberge est affecté le trait /vivant/, puisqu'elle constitue un lieu de "transition", de "passage". Ceci peut nous être confirmé par la croyance des Celtes en ce que le jour est issu de la nuit, que la vie vient du chaos nocturne : selon César "Les Gaulois prétendent tous qu'ils descendent de Dis Pater et disent que cela leur a été révélé par les druides". Et les auteurs des *Druides* de gloser ainsi :

- "Cette conception explique pourquoi, dans le calendrier, la saison sombre est la première de l'année. Les Celtes sont les enfants du dieu de la nuit, car c'est la nuit qui donne naissance au jour comme l'Etre est issu du Non-Etre".<sup>103</sup>

Les attributs du sid sont interchangeable et n'expriment que la même chose : que l'Autre Monde, proche ou lointain du nôtre, est radicalement différent de nature et qu'il faut traverser la mer, ou le seuil de la résidence de Dond (tous deux sont des séparations, des seuils, donc des lieux de transformation) pour y aboutir, c'est-à-dire qu'il faut d'abord mourir, sauf dans de rares cas dont le caractère exceptionnel semble confirmer cette hypothèse.

Le sid condense donc des éléments d'apparence contradictoire : il est à la fois /proche/ et /lointain/, /guerrier/ et /non-guerrier/, /beau/ et /laid/, un espace de /vivants/ et de /morts/ à la fois. Certes, ces deux derniers traits ne sont contradictoires qu'en apparence. En effet, les Celtes, selon ce qu'en rapporte Lucain, ne voyaient dans la mort que "le milieu d'une longue vie". Elle est un changement

---

103- opus cité. p.260

d'état et la porte par laquelle on accède aux délices de l'Autre Monde.

Quant à son aspect /guerrier/ et /non-guerrier/, on pourrait presque dire qu'ils sont liés l'un à l'autre dans une relation de "variante" à "invariante". Pour des raisons étymologiques (le mot "sid" signifie "paix") et quantitatives (cela concerne la plus grande partie des descriptions) le sid ne cesse jamais d'être un lieu de repos et de paix. Ce qui change, en revanche, c'est l'intention qui anime les guerriers lorsqu'ils pénètrent dans l'Autre Monde une nuit de Samain, moment de communication où le sid est donc le plus vulnérable. Ainsi que l'explique Proinsias Mac Cana, dans son ouvrage *Celtic Mythology* :

- " When a mortal visits the otherworld by invitation, it is usually pictured as a land of contentment and joy. But when it is invaded by human heroes - a favorite theme in story telling and are which is related to Cuchulainn, Fionn and Arthur among others,- then it wears a very different image. It may still be a country of riches and of wonders - and frequently the declared object of such heroic expeditions is to seize its treasures and its magical talismans - but inevitably its status relative to humanity has been transformed : its rulers and its welcoming hosts are now formidable and even monstrous enemies, fit to test the mettle of the greatest hero.(...) The main emphasis is on the hazards (the hero) faces, on the dreadful ingenuity and magic which his super natural foes have at their command and on all the awesome trappings - sword bridges, revolving castles, etc...- which characterize Irish and Welsh tales of the all but impregnable otherworld and which later become part of the routine paraphernalia of Arthurian romance".<sup>104</sup>

Cette transformation de l'aspect (du /paraître/) du sid procède du même PN /métamorphose/ par lequel nous avons défini toutes les apparitions animales, humaines, le changement dans le temps -

---

104- Newnes Books, London, p.126

chronologique et atmosphérique- qui affectent l'Autre Monde. Les dieux Tuatha Dé Danann sont les maîtres de la magie druidique, ce qui leur permet d'apparaître et de disparaître à leur gré, et sous l'apparence qui leur convient. L'espace du sid suit les mêmes règles et le "paradis" idyllique peut prendre pour /paraître/ momentanément l'aspect le plus redoutable, sans que sa nature en soit fondamentalement modifiée.

La souplesse qu'un tel PN de base permet d'acquérir rend compte de toutes les ambivalences et apparentes contradictions de l'Autre Monde celtique, ce qui a pour but de le placer au-delà des conceptions humaines bien tranchées. Aux yeux des mortels, le /paraître/ ne se distingue pas de l'/Etre/ fondamental qu'il recouvre insidieusement. Même si le sid possède une nature /invariante/, la force de cet espace est de donner vie à ce qui n'est -peut-être qu'un simulacre.

Les différentes figures de l'espace surnaturel ne sont au mieux que des figures de transition, de passage d'un état à l'autre, c'est pourquoi les images de "portes" sont prépondérantes (car elles représentant la possibilité de communication) ainsi que le contraste entre éléments naturels, dans la mesure où ils expriment bien l'incompatibilité naturelle entre les deux univers, que l'on peut résumer ainsi :

la "résidence"/terrestre/ <----->/aquatique/ "l'île" ou la cité engloutie"

le "bruidhen"

le "tertre" /chthonien/ <----->/aérien/ figures du "brouillard" druidique

la "colline"

"feth fiada".

Curieusement, jamais il n'est dit que les dieux celtiques ont pu résider dans un domaine /céleste/, contrairement à l'Olympe des Grecs. C'est pourquoi tout le monde du /bas/ leur est réservé, comme nous l'avons vu plus haut.<sup>105</sup>

Le "brouillard druidique" est /aérien/ dans la mesure où il "enveloppe" les humains et les êtres du sid, de plus, il est aussi, par nature /aquatique/ ce qui explique sa position par rapport à l'île du sid, comme certaines descriptions nous l'apprennent.

La ligne de démarcation verticale séparant /terrestre/+/chthonien/ et /aquatique/ +/aérien/ nous prouve que ces deux groupes entretiennent des relations de /contenant/ à /contenu/: le "tertre" recouvre souvent une "résidence", tandis que, sous le "brouillard" se trouve l'"île".

Le carré ci dessus ne rend pas compte du flottement celtique dans l'attribution des fonctions du monde surnaturel : il existe bien sûr deux types de localisations, l'une /terrestre/ et /Chthonienne/, l'autre /aquatique/ et /aérienne/, mais leur nombre et leur localisation peut varier énormément sans que le principe de l'unicité de ces lieux n'en soit ébranlée : le sid est "uni".

D'autre part, il ne faut pas forcément déduire de cette apparente opposition que l'"île" par exemple, est attribuée au séjour des dieux tandis que la "résidence" serait réservée aux morts.

Certains récits nous montrent le sid comme un havre où la mort et la vieillesse n'ont pas droit de cité. Or certains autres récits nous montrent, comme c'est le cas de Donn, Son Of Midhir, l'existence de tombes dans le sid, alors que les Tuatha Dé Danann sont immortels. Une telle contradiction ne doit pas faire illusion, car elle ne contredit pas forcément les remarques que nous avons faites :

---

105-cf. *Early irish Myths & Sagas*, opus cit. p.190



Le sid est à la fois un seuil, le passage entre la vie humaine et la vie éternelle (d'où son rôle funèbre dans la Destruction de l'auberge de Da Derga) et cette vie éternelle elle-même.



## **CHAPITRE NEUF:**

### **LE TEMPS.**

#### Introduction.

Sans entamer une discussion philosophique sur cette notion, il semble indispensable de rappeler quelques éléments de la définition du "temps". Selon le dictionnaire, le temps (du latin TEMPUS) est une "mesure de la durée des phénomènes<sup>1</sup> , ce qui implique que ces derniers aient pour repère un début et une fin. Dans cette ligne sémantique, le temps est lui-même cette durée mesurable par un observateur, c'est un moment fixé dans le futur, un délai. Linguistiquement, le temps du discours est le moment où le sujet parle (le "maintenant") par rapport auquel se situent les notions de "passé" et de "futur".

Outre ces notions purement chronologiques, le "temps" est aussi l'état de l'atmosphère, le phénomène atmosphérique ("beau temps", "mauvais temps") et affecte donc le cycle des saisons et du climat.

Le temps possède une valeur objective (on le mesure) et subjective (l'idée que l'on se fait de son écoulement), ce qui peut en changer sa perception. Enfin, à l'inverse, "l'éternité" se définit par une absence de commencement et de fin, c'est un "point" immobile, que l'on ne peut que traduire par des termes de durée qui insistent sur la "longueur"; pourtant, il ne faut pas la confondre avec la "perpétuité" ("qui se fait sans interruption, qui ne cesse point") car ce terme suppose toujours qu'il y ait eu à son origine un "commencement".

En irlandais, le temps chronologique, mesurable dans sa durée se traduit par le mot "AM", tandis que le phénomène atmosphérique se

---

<sup>1</sup> Larousse, *Dictionnaire encyclopédique de la langue française*, éd. de 1977

définit par "AIMSIR". Mais ce terme désigne, plus généralement, le temps tel qu'on l'expérimente ou aussi les conséquences du temps sur les gens et les choses : l'expression française "les ravages du temps" se traduit par "lorg na haimsire" ou littéralement "la massue du temps", expression des plus significatives lorsqu'on sait l'usage temporel donné, dans les vieux textes, à la massue du Dagda...

Le temps dans le mythe celtique est une sorte d'élément, spécifique à notre univers, que les êtres du sid, les dieux, manipulent, pour certains, selon leurs désirs, leurs besoins. Cette malléabilité du temps provoque des "perturbations" bien compréhensibles dans le monde humain. D'autre part, la confrontation de cette temporalité humaine et de l'éternité de l'Autre Monde est un élément important du récit mythologique, et il emprunte différentes figures pour se rendre perceptible; c'est ce que nous nous proposons d'analyser en deuxième partie de ce sous-chapitre.

Le temps, outre les figures qui le représentent, est également un "objet" de la performance divine, se prêtant à leurs desseins, ce qui lui donne une certaine importance dans la structure narrative des récits.

## A. ANALYSE DE LA FONCTION NARRATIVE DU TEMPS

"There was over Ériu a famous king from the Tùatha Dé Danand, and Echu Ollathir was his name. Another name for him was the Dagdae; for it was he who performed miracles and saw to the weather and the harvest, and that is why he was called the Good God. Elcmar of Bruig na Bòinde had a wife whose name was Eithne, though she was also called Bòand. The Dagdae wanted to sleep with Bòand, and she would have allowed him, but she feared Elcmar and the extent of his power. The Dagdae sent Elcmar away, then, on a journey to Bres son of Elatha at Mag nInis; and as Elcmar was leaving, the Dagdae cast great spells upon him so that he would not return quickly, so that he would not perceive the darkness of night, so that he would feel neither hunger nor thirst. The Dagdae charged Elcmar with great commissions, so that nine months passed like a single day, for Elcmar had said that he would return before night fall. The Dagdae slept with Elcmar's wife, then, and she bore him a son, who was named Oengus, and by the time of Elcmar's return, she had so recovered that he had no inkling of her having slept with the Dagdae"<sup>2</sup>.

Ce passage, qui appartient au "cycle" mythologique dit d'Étain, met en évidence plusieurs aspects de la temporalité, à la fois atmosphérique et chronologique.

### 1) Le temps atmosphérique

1-a/Les éléments : Le Dagda préside au climat et aux récoltes, d'où son surnom (Dieu Bon). Le texte précise bien dans quel domaine s'exerce sa fonction, sans divulguer par quels moyens il y parvient : "performed miracles", "saw to". La conséquence de sa performance impliquée dans ces deux expressions laisser entendre qu'elle est structurée comme suit :

$D \Rightarrow F(S_2) \Rightarrow ((S_1 \vee 0) \Rightarrow (S_1 \wedge 0))$  dans laquelle :

---

<sup>2</sup> *The Wooing of Etain*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 39

D = S<sub>2</sub> = S<sub>1</sub> = le Dagda (étant divin, et un "roi" parmi les dieux - cf : "there was over Érin a famous king"-il est lui-même la propre justification de ses actes).

O = les points forts de l'année, semailles et moissons ("weather", "harvest") qu'il rétablit pour le bon fonctionnement du cycle des saisons, et qu'il attribue en fonction des nécessités de la terre.

Le /pouvoir-faire/ du Dagda est décrit comme "miracles", sans que les moyens qu'il utilise en soient explicités.

Mais le Dagda n'intervient pas en tant que divinité liée directement à la fécondité du sol mais parce qu'il est maître des éléments, car c'est un dieu-druide et la fécondité est davantage une prérogative royale sous contrôle des druides <sup>3</sup>.

Le respect des interdits qui lui sont imposés par les druides 'You bird-reign will be distinguished, but there will be gessa against it, and they are these...' <sup>4</sup> fait du roi le véritable dépositaire de la fécondité (qui ne naît que dans l'absence de guerre); c'est pourquoi le Dagda, autre ancêtre, a été évhémérisé en "roi" dans le premier passage cité. Ce que le précédent extrait met en évidence, c'est l'importance conjointe du cycle des saisons ("middle of spring to the middle of autumn") et des éléments naturels ("Bùas and Bòand" = eau, "gust of wind" = vent, "stormy", "thunder" : pris au sens négatif). Tandis que les saisons ponctuées des quatre fêtes sacrées - dont le rôle n'est pas forcément lié au climat - se répètent

---

<sup>3</sup>"There was great bounty, then, in Conare's reign; seven ships being brought to Inber Colphta in June of every year, acorns up to the knee every autumn, a surplus over the Bùas and the Bòand each June, and on abundance of peace, so that no one slew his neighbour anywhere in Ériu - rather, that neighbour's voice seemed as sweet as the strings of harp. From the middle of spring to the middle of autumn, no gust of wind stirred any cow's tail ; there was no thunder no stormy weather in Conare's reign" in: *The Destruction Of Da Derga's Hostel*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 67

<sup>4</sup> *ibid.*, p. 66

inlassablement, les éléments naturels sont manipulés au gré de la volonté des dieux et des druides.

La plupart du temps, les éléments servent de /pouvoir-faire/ dans des PN guerriers, ainsi que dans des PN de fécondation du sol.

#### 1-b/ PN guerrier vs PN de fécondation

Les éléments naturels ont la double fonction de donner ou d'ôter la vie, selon les intentions de leur maître, le druide : il concède les propriétés fécondantes des éléments ou en dépossède ceux qu'il ne protège pas. Ainsi pour l'eau :

- " (Lug) demanda à l'échanson de quel pouvoir il disposait. Il dit qu'il apporterait les douze premiers lacs d'Irlande en témoignage et qu'ils (les Fòmoires) n'y trouveraient pas d'eau, quelle que soit la soif qui les saisirait (...). Ils seraient tous cachés aux Fomoires de telle façon qu'ils n'y trouveraient pas une goutte d'eau. Par contre, on fournirait de la boisson aux hommes d'Irlande, même s'ils étaient pendant sept années au combat"<sup>5</sup>

- "Lorsqu'il (Mog Ruith) eut terminé, l'eau brisa l'écorce de la terre avec fracas et tous eurent grand peine à s'en protéger. En écoutant l'eau et avant que les autres n'entendissent tous le bruit, Cemhar récita "Couple pleine, etc;..". Lorsque les nobles eurent fini de boire le don du druide, Mag Ruith leur dit : "buvez pour que votre force, votre énergie et votre valeur guerrière vous reviennent, et votre vigueur et votre dignité". Ils se pressèrent vers l'eau, en troupes et en groupes et tous s'abreuèrent à satiété, hommes et chevaux et bétail, bien que l'eau suffit à tous. Ensuite les eaux se séparèrent et se distribuèrent de toutes parts vers leurs gens; de là elles se répartirent entre les vallées, les cours d'eau et les sources de la province et les délivrèrent de l'engourdissement druidique qui pesait sur eux. Les eaux se manifestèrent ainsi à tous, on y amena les troupeaux et le bétail de la province et ils burent à satiété" <sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Extrait de *La seconde bataille de Mag Tured*, in: *Textes Mythologiques Irlandais*, p. 52

<sup>6</sup> cité dans *Les Druides*, p. 162

L'eau sert indifféremment à aider les alliés du druide ou à châtier les ennemis, de la façon suivante :

$$D \Rightarrow F(S_2) \Rightarrow ((S_1 \vee O \wedge S_3) \Rightarrow (S_1 \wedge O \vee S_2))$$

où  $S_2$  = le druide,

$S_1$  = ses alliés

$S_3$  = ses ennemis

$O$  = l'élément "lié" par le druide, ici l'eau

La présence ou l'absence d'eau décide de l'issue de la guerre entre les groupes ennemis : elle est donc le /pouvoir-faire/ du PN /vaincre/ et de son corollaire le PN /aider/ ses alliés. La fécondité que l'eau apporte par son passage est liée par voie de conséquence à l'univers guerrier, mais pas de son propre chef : en soi, l'eau n'est pas hostile, seule son absence est dommageable. Elle n'est qu'un instrument au service d'une cause guerrière.

En revanche, utilisée pour elle-même, elle présente aussi une double fonction, "fécondante" et "destructrice". Par exemple, dans le récit *The Wooing of Étaín* (irl: *Tochmarc Étaíne*), Étaín, jeune épouse du dieu Mider est transformée en flaque d'eau par Fùamnach, sa première femme :

"The heat of the fire and the air and the seething of the ground combined to turn the pool of water that was in the centre of the house into a worm, and they then turned the worm into a scarlet fly"<sup>7</sup>

L'eau est ici un élément primordial, un lieu de naissance, dans lequel les autres éléments (feu, terre et air) se combinent pour créer un être vivant. Formé de tous les constituants de l'univers, la future Étaín représente fort bien l'Irlande, dont avec quelques autres éponymes, elle est le principe souverain :

---

<sup>7</sup> in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 45



$F(S_2) \Rightarrow ((S_1VO) \Rightarrow (S_1\Lambda O))$

où  $S_2$  = air feu terre

$S_1$  = flaque d'eau

O = la vie

L'élément contrôlé, dans sa fonction fécondante, n'est qu'un "objet" à qui une "valeur" est attribuée. Afin de montrer que tout élément (feu, terre, vent...) est toujours ambivalent, nous citerons un extrait du *Dindshenchas de Rennes* racontant la mort de Bòand, celle qui a enfanté Oengus après un adultère avec le Dagda:

"Bòand, femme de Nechtan, fils de Labraid, alla à la source secrète qui était dans la prairie du sid de Nechtan. Quiconque y allait n'en revenait pas sans que ses deux yeux éclatassent, à moins que ce ne fussent Nechtan et ses trois échansons dont les noms étaient Flesc, Lam et Luam.

Une fois, Bòand alla par orgueil pour éprouver les pouvoirs de la source et elle dit qu'il n'y avait pas de pouvoir secret qui atteignît le pouvoir de sa beauté. Elle fit le tour de la source vers la gauche par trois fois. Trois vagues se brisèrent sur elle hors de la source. Elles lui enlevèrent une cuisse, une main et un oeil. Elle se tourna vers la mer, fuyant sa honte, et l'eau la suivit jusqu'à l'embouchure de la Boyne. C'était elle la mère de Oengus, fils du Dagda"<sup>8</sup>.

On le voit, l'utilisation des éléments naturels dépasse de loin le cadre de la climatologie liée à l'agriculture. Dans le cas de l'eau destructrice de Nechtan, il est important de remarquer qu'elle agit d'elle-même, après la provocation de Bòand qui en fait le tour trois fois par la gauche. Or, il s'agit d'une démonstration de défi, d'hostilité, car le côté gauche, présenté à quelqu'un, est un signe maléfique. Si Nechtan et ses trois échansons ne sont pas touchés par la "brulûre" de l'eau, cela ne signifie pas que ce sont eux qui font agir le pouvoir destructeur de la source.

---

<sup>8</sup> cité dans *Les Druides*, p. 155

Feu et air (sous la forme du "vent" et aussi du "souffle" druidique) sont aussi utilisés magiquement pour des buts semblables.

La bourrasque, provoquée par magie (à l'aide d'une baguette de coudrier) sert à éloigner, repousser : ainsi Étaïn, devenue mouche, exacerbe la jalousie de Fùamnach. Cette dernière, apprenant qu'elle avait trouvé refuge dans la résidence d'Oengus, décide de la chasser :

"With her druidry, then, Fùamnach conjured up a lashing wind that blew Étaïn out of Brì Léith, so that for seven years there was not a hill or a tree top or a cliff or a summit on which the fly might alight, only the rocks of the ocean and the waves (...) Fùamnach, however, circled into the Bruig from another direction and unleashed the same wind against Étaïn, so that the latter was driven out of the bower on the same wandering as before, seven years throughout Ériu"<sup>9</sup>

Le vent n'intervient pas sous son aspect fécondant (des plantes) mais il est utilisé de façon détournée contre un ennemi, opération d'éloignement dans laquelle il joue également un rôle de /pouvoir-pouvoir-faire/. Mais l'eau et le vent agissent directement sur les causes qu'il doivent combattre, la bourrasque écarte la mouche, l'eau tue Bòand, par la force qu'ils dégagent. Ce sont des instruments utilisés dans des PN transitifs, au même titre que l'armement offensif par le guerrier. Seulement, le contrôle de ces éléments ressortit de la classe sacerdotale et du monde divin.

En revanche, un élément atmosphérique tel que le brouillard occupe une fonction particulière dans les récits où il apparaît.

---

<sup>9</sup> in: *Early Irish Myths & Sagas*, pp. 46-47

C'est ainsi que dans *Fled Bricrend*, (angl. *Bricriu's Feast* ) les trois guerriers en compétition se trouvent l'un après l'autre confrontés à un rustaud, dans les conditions que voici :

"(Loéguire) drove across Mag Dà Gabul and Bernaid na Forare (...). There, a great mist fell, thick and dark and impenetrable, so that he could not see his way : "Let us stay here until the fog lifts", he said to his charioteer and he leapt down from the chariot. His charioteer was putting the horses out in a nearby meadow when he saw a giant man coming towards him..."<sup>10</sup>

De même, lorsque les fils de Mile veulent débarquer en Irlande, les Tùatha Dé Danaan les en empêchent en cachant l'île sous un brouillard :

"They cast such a cloud over the whole island that the sons of Miled were confused, and all they could see was some large thing that had the appearance of a pig"<sup>11</sup> .

Le brouillard magique a pour fonction de "cacher" les êtres surnaturels, de ne pas révéler leur présence, ou de dérober d'autres êtres ou endroits à la vue de leurs ennemis. Il relève aussi de la compétence du druide ou de la divinité et correspond à un "ne-pas-laisser-voir" ou à un "ne-pas-être-vu". Dans le cas du rustaud, que rencontrent les trois guerriers, le but de ce brouillard est de les désorienter, de leur faire perdre leurs repères spatiaux et temporels.

Le temps atmosphérique appartient à la compétence des êtres du sid, mais le brouillard a ceci de particulier qu'il ne sert pas tant à châtier ou (au contraire) à jouer un autre rôle dans le cycle naturel qu'à dissimuler car jamais un brouillard n'a une cause naturelle.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> *ibid.*, p. 232

<sup>11</sup> in: *Gods & Fighting Men*, p. 71

<sup>12</sup> *Les Druides*, pp. 371 et 389: "(le brouillard) est le cinquième élément à proprement parler parce qu'il participe à la nature de chacun des quatre autres. Il n'est ni eau ni feu ni terre ni air.

### 1-c/ Le cycle des saisons

Si, sans nul doute, les saisons ont rythmé la vie agricole des Celtes, il n'existe pas de fête bien établie commémorant un temps comme celui de la moisson ou des semailles: si elles existent, elles sont bien plus tardives et d'inspiration rurale chrétienne<sup>13</sup>.

On ne peut donc pas ranger les quatre fêtes annuelles, comme telles à un cycle saisonnier précis, ni à une activité liée au domaine "économique" comme l'agriculture. Les phénomènes de nature atmosphérique liés à l'agriculture seule ne peuvent pas s'assimiler aux éléments naturels tels qu'ils sont utilisés par les êtres du sid ou les druides, dans un but tout autre, le plus souvent.

Mais ils appellent une remarque importante : ils sont maîtrisés par les êtres surnaturels et leur utilisation a aussi pour but de "faire-savoir" aux hommes la nature de leur intervention ainsi que leurs conséquences. Si l'on pousse jusqu'au bout cette logique, ils

---

Mais il a la légèreté de l'air, l'aspect de la fumée, il est généralement humide et il est aussi visible qu'un corps solide. Le nuage de brouillard est le moyen le plus commode pour les gens de l'autre monde d'arriver sur terre et d'en repartir. Le "brouillard druidique" n'a pas d'autre raison d'être" (...) "L'expression (Feth Fiada) désigne un brouillard magique ou un voile qui rend invisible... dont les Tùatha Dé Dannan possédaient le secret. C'est le feth fiada qui rend les dieux de l'Autre Monde matériellement distincts des humains, qu'ils peuvent voir mais qui ne les voient pas... Le sens exact est indéterminable compte tenu de la multiplicité des significations susceptibles d'être prêtées à chacun des deux termes. Il faut penser probablement à "voile de science"

<sup>13</sup> *ibid.*, p. 232"la date des quatre fêtes appelle immédiatement une importante remarque : elles sont toutes en avance d'une quarantaine de jours sur la "saison" dont elles indiquent le commencement théorique.

Imbolc	Printemps	1er février
Bealtaine	Été	1er mai
Lugnasad	Automne	1er août
Samain	Hiver	1er novembre

Elles ne sont donc pas exactement ni équinoxiales ni solsticiales. Les deux plus importantes, Bealtaine et Samain, marquent respectivement le début de la saison claire et le début de la saison sombre. Et Samain est le véritable commencement de l'année parce qu'elle inaugure le temps où la nuit prédomine et, en conséquence, elle est aussi la fin de l'année. Mais chaque fête est hors du temps normal. D'une manière générale, la fête celtique est le point d'équilibre et de rencontre entre le temps humain et le temps divin, un point de jonction aussi entre le calendrier inscrit dans le temps et le lieu de la célébration inscrit sur le terrain "

doivent même s'opposer, pour être signifiants, au cycle normal des saisons, garanti par la probité du roi. En ce sens, ils sont :

/irréguliers/ vs /régulier/ (=cycle saisonnier)

/a-normaux/ vs /normaux/

en ce qu'ils révèlent une volonté surnaturelle. Saisons et fêtes, parce qu'elles se répètent dans le rituel (agricole, religieux) instituent un temps privilégié de communication avec le monde divin selon des bases prévisibles. Ainsi une fête comme Samain sert très fréquemment de cadre à des rencontres avec les êtres du sid, mais les êtres surnaturels agissent sur le temps aussi dans d'autres circonstances, et le /pouvoir-faire/ des dieux n'est pas limité à une période définie de l'année.

## 2/ Le temps chronologique

Dans le passage décrivant l'adultère de Bòand et du Dagdae, le texte met en évidence deux manières d'opérer sur le temps :

- objectivement, du point de vue du "manipulateur" (le Dagdae), parce qu'il contracte effectivement neuf mois en un jour: "nine months passed like a single day",
- subjectivement, si l'on considère le point de vue du "manipulé" (Elcmar), dont la perception du temps a été altérée : "would feel neither hunger nor thirst", "he would not perceive the darkness of night". En fonction de ces deux points de vue, les incidences dans les textes sont diverses :

### 2 - a / le manipulateur et le temps

Malléable, ce dernier fait l'objet d'un PN/métamorphose/ qui sert de préalable à un PN ultérieur. C'est le cas précisément du Dagdae et d'Elcmar. Le premier souhaite commettre un adultère; il lui faut

donc éloigner Elcmar, et pour ce, il modifie la durée de l'éloignement :

PN/échange/ = adultère, qui correspond à un double PN de dépossession d'Elcmar et d'appropriation (en faveur du Dagda), l'objet de cette convoitise O étant Bòand :

$$D \Rightarrow F(S_2) \Rightarrow ((S_1 V_0 \wedge S_3) \Rightarrow (S_1 \wedge O V S_3))$$

/pouvoir-faire/            D = S<sub>2</sub> = S<sub>1</sub> = Le Dagda

/vouloir-faire/            S<sub>3</sub> = Elcmar

/savoir faire/            O = Bòand

Ce PN a pour préalable un PN/éloigner/, qui s'effectue grâce aux "messages" que le Dagda demande à Elcmar de transmettre :

$$F(S_2) \Rightarrow ((S_3 \wedge O) \rightarrow (S_3 V O)), \quad 0 = \text{domicile d'Elcmar}$$

$$S_3 = \text{Elcmar}$$

Ce PN préalable se superpose en partie sur le précédent, dans la mesure où l'accomplissement de l'adultère (= appropriation de Bòand) suppose le départ d'Elcmar de son "domicile", ce qui semble ancrer Bòand dans un lieu particulier. Ceci n'est pas étonnant dès que l'on considère cette dernière comme la divinité éponyme de la rivière Boyne...

Quant au Dagda, il est à lui-même son propre Destinateur; ce qui caractérise sa compétence est son /pouvoir-faire/ : "(he) sent Elcmar away," "charged Elcmar with great commissions". Seulement à ce PN /éloigner/ s'ajoute celui de "ne pas faire-revenir", qui implique donc une manipulation temporelle, et qui est simultané au précédent : "cast great spells so that (Elcmar) would not return quickly (..) so that nine months passed like a single day, for Elcmar had said that he would return before nightfall".

La manipulation temporelle fait donc partie du /pouvoir-faire/ du Dagda ; son "pouvoir-agir-sur-le-temps" suit exactement son

"pouvoir-éloigner" Elcmar, puisqu'il les met en oeuvre en même temps. En plus, cette /métamorphose/ du temps fait partie d'un /savoir-faire/ inhérent au Dagda, qui peut se traduire par des incantations (verbales) ou des manipulations d'objets (baguette, etc), le terme l'exprimant restant vague : "cast great spells".

Il n'en demeure pas moins vrai que la "métamorphose" temporelle, configuration dont le récit décrit les effets, sert bien de /pouvoir-pouvoir-faire/ : grâce à ses dons magiques, le Dagda "peut s'approprier" la femme d'Elcmar et il joue un rôle identique à celui de l'"armement" du guerrier. L'entreprise a ceci de différent que la "victime", Elcmar, doit tout ignorer de l'adultère de son épouse. Le Dagda "ne veut pas faire savoir" à Elcmar ce qui se trame. La manipulation temporelle est donc un élément de dissimulation du savoir, comme un écran; c'est d'ailleurs un rôle identique que joue le voile de brouillard dont s'entourent les êtres surnaturels pour se dérober aux regards des humains. Le texte précise d'ailleurs : "Elcmar had no inkling of her having slept with the Dagda".

Le temps, /savoir-faire/ et /pouvoir-faire/ du Dagda, est un instrument de mise en place d'un savoir caché (sur le mode du "secret"), un mode de travestissement.

Cette valeur "extensible" du temps apparaît plus loin dans le même récit lorsque Òengus, fruit de l'adultère, dépossède Elcmar (ou le Dagda selon d'autres versions) de sa résidence de Bruig na Bòinde. Le temps n'est pas en soi transformé mais sa valeur objective est supplantée par une valeur symbolique dont Òengus se sert comme ruse juridique :

"(Òengus) is to go into the Bruig at Samuin, and he is to go armed, for this is a day of peace and friendship among the men of Ériu and no one must be at odds with his fellow. Elcmar will be at Cnoc Sàide in the Brùig with no weapon but a fork of white hazel in his

hands he will be wearing a cloak with a gold brooch in it, and he will be watching three fifties of youths at play on the playing field. Òengus is to go to Elcmar and threaten to kill him but he should not do so provided he obtains his request. That request is that Òengus be king in the Bruig for a day and a night, but Òengus must not return the land to Elcmar until the latter agrees to abide by my judgement. Òeugus is to argue that the land is his by right in return for his having spared Elcmar, that he requested the kingship of day and night and that it is in days and nights that the world passes " 14 .

La succession d'une nuit et d'un jour correspondent bien à l'unité temporelle des Celtes.<sup>15</sup>.

La prépondérance du doublet nuit-jour explique pourquoi les "mises en présence" des univers surnaturels et humains ont lieu pendant la nuit. Ainsi, on en retrouve de nombreuses références dans les récits, en particulier la nuit de Samain, fête de la naissance du nouvel an celtique.

"Each year the Ulaid held an assembly : the three days before Samuin or the three days after Samuin and Samuin itself. They would gather at Mag Muirthemni, and during these seven days there would be nothing but meetings or games and amusements and entertainments and eating and feasting (...). While they were at these amusements a flock of birds settled on a lake, and no flak in Érin was no more beautiful (...)"

---

<sup>14</sup> *The Wooing of Etain*, p. 41

<sup>15</sup> "Les Gaulois comptent le temps non par le nombre des jours mais par celui des nuits. Ils placent les anniversaires, les commencements des mois et des années de telle façon que le jour fait suite à la nuit" in: *La Guerre des Gaules*, VI, 18, cité dans *Les Druides*, p. 260Fr. Le Roux et Ch. J. Guyonvarc'h commentent ainsi ce passage :

"Et, d'après Pline, *Nat. Hist XVI*, 249 : "C'est par la lune qu'ils règlent leurs mois et leurs années, et aussi leurs siècles de trente ans".

L'Irlande comptait de même par nuits : AIDCHE SAMNA, "la nuit de Samain" spécifient parfois les textes; WYTHNOS, "huit nuits", PYNTHGNOS, "quinze nuits" dit-on en gallois pour désigner la semaine et la quinzaine, tandis qu'en breton ANTRONOZ "lendemain" est littéralement "au-delà de la nuit". Les Gaulois se disaient fils du sombre Dieu Dispater, César, B.G. VI, 18 : "Les Gaulois prétendent tous qu'ils descendent de Dis Pater et disent que cela leur a été révélé par les druides. "

Cette conception explique pourquoi, dans le calendrier, la saison sombre est la première de l'année. Les Celtes sont les enfants du dieu de la nuit car c'est la nuit qui donne naissance au jour comme l'Être est issu du Non-Être"



Les femmes demandent à Cùchulaind de leur ramener ces oiseaux, ce qu'il fait. Toutes en obtiennent sauf sa femme, et il lui promet les prochains qu'il tuera, ce qui ne se fait pas attendre :

"Not long afterwards, they saw flying over the lake two birds coupled by a red-gold chain; these birds sang a little, and sleep fell upon the host".

Le héros ne fait qu'en blesser un : alors que Cùchulaind est surpris par le sommeil, ces oiseaux, surnaturels, redevenus femmes, le plongent dans la maladie qui le tient d'un Samuin à l'autre :

"The Ulaid perceived the state he was in, and they attempted to rouse him. But Fergus said : "No ! Do not disturb him - it is a vision". Then Cùchulaind awoke; " Who did this to you ? asked the Ulaid, but he was unable to speak. He was taken to his sickbed in An Tête Brecc, and he remained then a year without speaking to anyone "<sup>16</sup> .

"The province (of Ulad) was thus divided into thirds for a year, or until Conchubur held the feis of Samuin at Emain Machae (...). Anyone who arrived at the end of the following year would have found Conchubur's province a well-spring of justice and abundance..." <sup>17</sup> .

C'est durant l'une de ces célébrations que Cùchulaind, ivre, s'égaré avec ses compagnons, en allant vers sa demeure pour continuer la fête, et se retrouve confronté aux druides au service de ses ennemis de toujours, Ailill et Medb du Connacht. De même, Bricriu invite à un banquet "empoisonné" les Ulates pour Samain:

"Bricriu Nemthenga prepared a great feast for Conchubur son of Ness and all of the Ulaid. He spent en entire year preparing this feast" <sup>18</sup> .

---

<sup>16</sup> *The Wasting Sickness of Cùchulaind*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, pp. 155-56

<sup>17</sup> *The Intoxication of the Ulaid*, in: *ibid.*, pp. 191-93

<sup>18</sup> *Bricriu's Feast*, in: *ibid.*, p. 221

A la suite de ce banquet au cours duquel Bricriu sème la zizanie parmi ses invités, les guerriers les plus fameux vont affronter des êtres du sid pour affirmer chacun sa supériorité sur les autres.

Tout se passe comme si ces six ou sept jours de Samain étaient hors du temps et des règles ordinaires du monde, le moment où le monde surnaturel est le plus en contact avec le monde humain.<sup>19</sup> .

L'équivalence de la durée de base nuit/jour avec l'année (partie sombre de Samain à Bealtaine, partie claire de Bealtaine à Samain), et de Samain (6 nuits) avec l'éternité font bien du temps un /pouvoir-faire/ au service de l'Autre Monde. Nous examinerons les doublets mentionnés ci-dessus dans la seconde partie de ce chapitre.

Nous venons de voir à quel point le temps est manipulable, mais nous n'en connaissons pas les moyens que les êtres de l'Autre Monde ont à leur disposition pour en modifier la valeur. Il en existe principalement deux : la musique et la métamorphose animale.

Les modifications temporelles se font toujours dans le sens d'une "dilatation", suivie d'une "accélération" du processus temporel lorsque la brèche ouverte dans le temps se referme: le

---

<sup>19</sup> *Les Druides*, p. 257: "Car c'est bel et bien à ce rôle de charnière entre deux années que Samain doit sa fonction essentielle d'intermédiaire entre le monde humain et le cosmos . Un an et un jour étant, dans la conception celtique du temps, l'équivalent de l'éternité, il suffit que le moment envisagé soit une "période close" n'appartenant ni à l'année qui se termine ni à celle qui commence, pour que les événements qui s'y produisent échappent aux contingences des deux dimensions. A Samain l'Autre Monde est partout présent et on y accède encore bien plus vite si l'on se réunit là où il a coutume de se manifester, dans les endroits consacrés; L'éternité n'est pas non plus le lot normal des humains et, quand ils y participent, il faut bien que quelqu'un les y aide ou les y oblige. C'est à cette fin que les gens du Sid viennent sur terre... Le temps généralement froid et sombre de Novembre, le vent de nord-ouest qui vient de chez les morts, les longues nuits, propices aux réunions et aux banquets font le reste. A priori ce ne sont pas seulement quelques récits isolés qui situent leurs descriptions à Samain mais bel et bien tous les récits :

- qui impliquent une réunion ou un banquet royal,
- qui décrivent un conflit avec les puissances de l'Autre Monde, l'intervention dans les affaires humaines de puissances venues de l'Autre Monde ou, éventuellement, une irruption temporaire des humains dans l'Autre Monde,
- qui mettent en scène, très souvent concurremment avec un banquet, une mort de roi ou de héros pour des raisons pratiquement invariables : rupture ou violation d'interdits, mauvaise conduite ou guerre injuste"

"vieillesse" de ses victimes en est un effet. L'acquisition de la forme animale, de même que le jeu de musique sont des éléments de ce "pouvoir-modifier" le cours du temps, ou de le suspendre. Dans le cas de la musique, cela se traduit concrètement par la perte de la conscience rationnelle, qui constitue la notion de "passage" du temps. Quant à la /métamorphose/, elle est en général réflexive et permet à son sujet opérateur d'échapper aux effets du temps. Pourtant, la conséquence reste inchangée dans le cas où elle serait le résultat d'une opération transitive, comme dans le récit *The Fate of the Children of Lir*, au cours duquel les quatre enfants du dieu Lir sont transformés en cygnes par leur marâtre Aoife; ils devront errer sur les flots pendant neuf cents ans, après quoi ils rejoignent Inis Gluairé où ils sont recueillis par le moine Mochaomhog. Au courant de leur réputation de merveilleux chanteurs, le roi Lairgren vient les demander au moine, qui refuse de s'en séparer:

- "There was great anger on Lairgren, then, and he went himself to the place Mochaomhog was, and he asked was it true he had refused him the birds. "It is true indeed", said he. At that Lairgren rose up, and he took hold of the swans, and pulled them off the altar, two birds in each hand, to bring them away to Deoch. But no sooner had he laid his hand on them than their skin fell off, and what was in their place was three lean, withered old men and a thin, withered old woman, without blood or flesh"<sup>20</sup>

Les neuf cents ans sous forme d'oiseaux sont comme une parenthèse dans le déroulement de la vie des quatre enfants. En effet, ils sont encore enfants lorsqu'Aoife leur jette ce sort, et ce sont devenus des vieillards à l'issue de leur pénitence; dans l'intervalle, aucune modification ne vient troubler le /paraître/ des

---

<sup>20</sup> in: *Gods & Fighting Men*, p. 135

oiseaux, qui sont de facto, de par leur présence continue sur l'eau, hors du temps, dans l'éternité.

Quant à la musique, sa mélodie abolit le temps en plongeant l'auditoire dans le sommeil, ou dans un état où les autres passions ont cessé d'influer sur celui qui écoute la musique du Sid. Il s'agit toujours d'un PN transitif, dont le sujet d'état (la "victime") perçoit "subjectivement" les effets, contrairement à la métamorphose, visuelle, dont les effets sont attestés par des témoins (Mochaomhog et Lairgren, par exemple); pour cette raison nous les qualifierons d'"objectifs".

Ainsi Oengus, fils du Dagda, s'éprend de Caer, qui prend la forme d'un cygne un an sur deux. Lorsqu'ils se rencontrent, Oengus se métamorphose à son tour en cygne, et le couple se livre à une sorte de parade nuptiale:

- "They left in the form of two white birds and flew to Bruig ind Maicc Oig and there they sang until the people inside fell asleep for three days and three nights"<sup>21</sup>;

Tadg, fils de Cian, entend l'appel de Manannan et se rend dans le Sid; mais, saisi de nostalgie, il décide de rentrer en Irlande, non sans regretter ce paradis. Une femme du Sid, Cliodna, lui propose des guides bien particuliers:

- "Those birds will go with you... they will give you guidance on your way and they will make music for you, and there will be neither sorrow or sadness on you, by land or by sea, till you come to Ireland"<sup>22</sup>

Le sommeil ou la joie profonde font oublier l'écoulement du temps, ou bien transportent dans l'éternité du Sid. Pendant cet instant où le temps est aboli, on constate que l'aspect extérieur, de même que

---

<sup>21</sup> *The Dream of Oengus (Aislinge Oengusso)*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 112

<sup>22</sup> "Tadg in Manannan's Islands", in: *Gods & Fighting Men*, p. 120

l'être profond de celui qui est plongé dans l'éternité, ne change en rien. Cela se traduit, dans les récits, par l'association entre l'atemporel et le sème /jeune/: musique et métamorphose ne sont que des éléments de la /compétence/ des êtres du Sid à "manipuler" le temps. La conséquence en est visible chez les "humains" qui en font l'expérience.

Par ailleurs, la configuration du "festin" occupe un rôle identique à celui des deux autres éléments de cette /compétence/. C'est ainsi que le festin de Samain, où nourriture et boissons sont à profusion, est l'écho du festin d'abondance du Sid. Il se caractérise d'abord par sa capacité à rassasier un grand nombre de convives:

- "One hundred vats of every kind of drink were provided, and Conchubur's officers said that the excellence of the feast was such that all the chieftains of Ulaid would not be too many to attend"<sup>23</sup>;

- "Each year the Ulaid held an assembly: the three days before Samuin, and the three days after Samuin and Samuin itself. They would gather at Mag Muirthemni, and during these seven days there would be nothing but meetings and games and amusement and eating and feasting"<sup>24</sup>;

- "I have a cauldron that would hold three of the warriors of Ulaid, and it has been filled with undiluted wine. I have a seven-year-old boar that, since it was a piglet, has eaten nothing but gruel and meal and fresh milk in spring, curds and sweet milk in summer, nuts and wheat in autumn, and meat and broth in winter. I have a lordly cow that is also seven year-old, and, since it x-was a calf, it has eaten nothing but heather and twigs and fresh milk and herbs and meadow grass and corn. I have a hundred wheat cakes cooked in honey; twenty-five bushels of wheat were brought for these

---

<sup>23</sup> *The Intoxication of the Ulaid (Mesca Ulaid)*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 191.

<sup>24</sup> *The Wasting Sickness of Cùchulaind*, in: *ibid*, p. 155

cakes, so that a bushel made just four cakes. That is what the champion's portion is like at my house"<sup>25</sup>.

Le festin de Samain est aussi un moment privilégié de communication entre les deux univers. Les descriptions du Sid et de ses délices comportent toujours une mention au "festin" et à l'"ivresse"; ainsi, dans l'invitation au voyage que lance la messagère du Sid à Bran, note-t-on:

- "Des trésors et des richesses de chaque couleur  
sont dans la terre, beauté de toute fraîcheur;  
on y écoute une musique douce  
tout en buvant un vin exquis (...)

Jeux agréables et plaisants,  
ils se réjouissent devant le vin qui s'enfle,  
homme et femme jolie derrière le buisson,  
sans péché ni transgression. (...)

Des arbres avec des fleurs et des fruits,  
sur lesquels s'étend le vrai parfum du vin,  
des arbres sans ruine et sans défaut  
sur lesquels sont des feuilles de couleur d'or"<sup>26</sup>

L'importance de Samain dans l'année celtique est telle que tous les évènements mythiques ont lieu à ce moment-là<sup>27</sup>.

L'abondance qui règne lors des banquets de Samain a pour but de faire sortir du temps les participants, tout en comportant certains risques. Ainsi le roi Muirchertach en fait les frais, juste avant de mourir:

---

<sup>25</sup> *Bricriu's Feast (Fled Bricrend)*, in: *ibid.*, pp. 223-24

<sup>26</sup> *Immram Brain*, trad. et cit. dans *Les Druides*, pp. 282-83.

<sup>27</sup> -"Samain est aussi le moment où tout l'état-major des Tuatha Dé Danann se réunit pour préparer la lutte décisive contre les Fomoiré, et les évènement courent d'une fête de Samain à l'autre. En mode mythique ils sont ininterrompus parce que, par rapport à eux, tout ce qui est soumis au temps est inexprimé et sans existence", *ibid.*, p. 251

- "... on leur apporta un peu d'eau de la Boyne et le roi dit à la jeune fille d'en faire du vin. La jeune fille remplit alors trois cuves d'eau et jeta sur elles un charme. Il ne leur vint jamais sur terre de vin qui eût meilleur goût et plus de force. Elle fit ensuite des procs mystérieux et magiques avec de la fougère. Elle donna le vin et les porcs à l'armée et ils en consommèrent jusqu'à ce qu'ils fussent rassasiés. Elle promet cependant de leur en donner toujours autant chaque jour à perpétuité. Et Muirchertach dit: "Il n'est jamais venu ici de nourriture comme la nourriture que vous voyez" (...)

La race de Tadg, fils de Cian, veilla sur le roi cette nuit-là quand fut terminée la consommation de ce festin druidique. Quand le roi se leva le lendemain matin, c'est comme s'il avait été dans un mal de langueur et c'est ainsi qu'était aussi quiconque avait consommé le vin et la viande mystérieuse et druidique que Sin avait servis à ce festin"<sup>28</sup>

#### 2-b/ les effets de l'a-temporalité sur le sujet d'état (la "victime").

Paradoxalement, la plongée dans l'éternité des dieux ne dure pas longtemps pour les mortels qui y sont confrontés: ils ne ressentent plus les effets du temps jusqu'à ce qu'ils y soient à nouveau confrontés. En d'autres termes, le Sid les "arrache" à l'emprise du temps, puis les y "expose" encore. Ce double mouvement est en fait une alternance de /dépossession/ et de /restitution/ des mortels à cette influence du temps qui passe, qui cesse d'exister dans certaines circonstances et dans certains lieux. Mais ce double va-et-vient ne rend pas compte de l'aspect dynamique, inscrit dans la durée, d'une telle /performance/. Tout se passe comme si la "victime" ne subissait aucun changement dans le premier PN /dépossession/ (les effets du temps sont abolis), tandis que dans le second, la durée à laquelle le sujet d'état avait échappé le rattrappe en une sorte d'accélération.

---

<sup>28</sup> *ibid.*, p. 253.

Si l'on veut redécomposer ce double mouvement, "suspension" puis "accélération" du temps, nous nous baserons sur les extraits de récits suivants:

\*2-b-1/ Suspension du Temps. Dans le texte gallois du *Mabinogi de Branwen*, les compagnons de Bendigeit Vran, rescapés d'une terrible bataille, s'en vont vers la résidence de Rhiannou, Harrdech, ramenant la tête de leur chef avec eux:

- "Ils trouvèrent un endroit agréable et royal au dessous de la mer. Il y avait une grande salle et ils s'y installèrent. Ils virent deux portes ouvertes. La troisième était fermée et c'était celle qui donnait sur les Cornouailles. "Voici devant nous," dit Manawyddan, "la porte que nous ne devons pas ouvrir." Et il furent cette nuit-là dans l'abondance et dans la gaieté. Quelles qu'aient été les souffrances qu'ils avaient vues ou qu'ils avaient endurées eux-mêmes, ils ne se souvinrent plus de rien, ni de cela ni d'aucune peine du monde. Ils passèrent là quatre-vingts ans et ils ne savaient pas qu'ils avaient jamais passé un moment plus agréable ou plus joyeux que celui-là. Ils n'étaient pas plus fatigués et ils ne s'aperçurent pas que l'un d'eux fût plus vieux qu'au moment de leur arrivée."<sup>29</sup>

\*2-b-2/ Accélération du Temps. Oisín, fils de Finn, est parti vers le Sid au-delà des mers en compagnie de la belle Niamh. Un jour, la nostalgie de l'Irlande et des siens le prend, et il désire leur rendre visite. Niamh pense qu'elle ne le reverra plus, et lui enjoint de ne pas descendre du cheval merveilleux qu'elle lui donne car:

- "if you once get down from the horse, you will be an old man, blind and withered, without liveliness, without mirth, without running, without leaping."

Oisín traverse donc les flots, et interroge des gens:

---

<sup>29</sup> Cité dans l'ouvrage *Les Druides*, opus cit., p 295

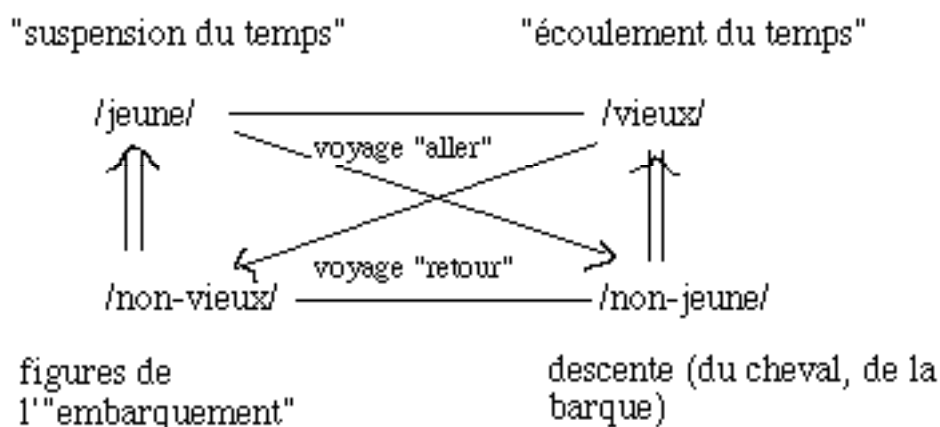


- "I asked them did they hear if Finn was still living, or any other of the Fianna, or what had happened to them." "We often heard of Finn that lived long ago," they said."

Puis Oisín s'éloigne, mais:

- "I was turning to go away and I saw the stone trough that the Fianna used to be putting their hands in, and it full of water. And when I saw it I had such a wish and such a feeling for it that I forgot what I was told, and I got off the horse. And in the minute, all the years came on me, and I was lying on the ground, and the horse took fright and went away and left me there, an old man, weak and spent, without sight, without shape, without comeliness, without strength or understanding, without respect."<sup>30</sup>

Cette transformation du sujet d'état est le "vieillissement", conséquence la plus visible du passage du temps. Le passage du héros dans le monde du Sid suspend ce processus, conserve la jeunesse, tandis que le retour dans le monde humain multiplie les effets du temps, à concurrence de la durée passée dans l'Autre Monde. La dépossession du temps correspondant à l'arrêt de l'âge dans une éternelle jeunesse, tandis que sa restitution s'accompagne du retour des années, relation que l'on peut résumer ainsi:



<sup>30</sup>Oisín and Patrick, in *Gods and Fighting Men*, opus cit., pp 339-340

Nous analyserons ces diverses figures dans la deuxième partie de ce chapitre consacré au temps, mais nous pouvons d'ores et déjà remarquer le lien très fort qui existe entre l'évasion du monde soumis à la temporalité et le PN, très lié à /l'espace/ du /voyage/.

Il est clair donc que les deux univers sont extrêmement cloisonnés tant par l'opposition du "temporel" contre l'"éternel", mais aussi dans leurs espaces respectifs.

### 3/ Le Temps et la transmission du /savoir/ : la prophétie.

Le dernier aspect du temps tel qu'il est utilisé dans les récits au niveau narratif consiste en une "connaissance" approfondie de son déroulement, qui complète la maîtrise qu'eu ont druides et êtres de l'Autre Monde. Ceux-ci interviennent de nombreuses fois auprès des hommes pour leur dévoiler le cours de leurs destin, mise en garde parfois, ou bien transmission d'un savoir sur une destinée que l'on ne peut changer.

Ainsi, entre autres exemples, un extrait de la *Tàin Bò Cuailnge*, où Medb s'adresse à une prophétesse, Fedelm, et lui demande quel sort sera celui de son arrivée dans cette expédition militaire:

- "Medb dit: "ô Fedelm, la prophétesse, comment vois-tu l'armée?" Fedelm répondit et dit: "Je vois rouge, très rouge". "Celà n'est pas vrai, en vérité, dit Medb, "car Conchobar est dans sa faiblesse à Emain et les Ulates sont autour de lui, avec les meilleurs de ses guerriers. Mes messagers sont allés là-bas et ils m'en ont rapportés la nouvelle". (...)

"Fedelm, la prophétesse, comment vois-tu notre armée?" dit Medb, "Je vois très rouge, je vois rouge", dit la jeune fille (...)

Il a entrepris de se rendre au combat,  
et à moins qu'on ne se garde, ce sera trahison!  
C'est pour le combat qu'il vous cherche,  
Cùchulainn, fils de Sualtach!

Il abattra vos lances saines  
 et il vous apportera vos dernières défaites.  
 Vous lui laisserez toutes vos têtes  
 Fedelm la prophétesse ne vous le cache pas!"<sup>31</sup>

De même, lorsque Mess Buàchalla, future mère du roi Conare, reçoit la visite d'un dieu à forme d'oiseau qui s'unit à elle, elle apprend de l'étrange visiteur le destin de l'enfant qui doit naître de cette union:

- "The king's people are coming to destroy this house and take you to him by force. But you will be with child by me and will bear a son, and his name will be Conare... and he is not to kill birds"<sup>32</sup>

La possession du savoir surnaturel, dans cette phase d'acquisition de la /compétence/, suppose que le sujet opérateur et/ou le destinataire maîtrise(nt) le mécanisme de la temporalité: premièrement, il s'agit d'un savoir global, portant sur la durée entière, du commencement à la fin des temps (car le personnage doué de dons prophétiques sait tout ce qui va se passer), sans que le détenteur de ce savoir ait une quelconque influence sur le cours des choses. C'est le cas de Lomnae Drùth, fils de Dond Désa, qui prophétise l'issue de la prise de l'auberge de Da Derga:

- "You will suffer no loss- you will bear off the head of a king from another tribe, and you will cut off another head, and you and your two brothers Eccell and Dartaid will escape the destruction. It will be more difficult for me, however. Woe to me before everyone, woe to me after everyone. Afterwards, my head will be tossed about the chariot shafts, where devilish enemies will meet; it will be thrown into the hostel thrice, and it will be thrown back out thrice. Woe to them that go, woe to them with whom they go. Doomed they that go, doomed they to whom they go"<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> cité dans *Les Druides*, pp. 178-79

<sup>32</sup> *The Destruction of Da Derga's Hostel (Togail Bruidne Da Derga)*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 64

<sup>33</sup> *ibid.*, p. 81

Deuxièmement, le sujet opérateur et/ou le destinataire (selon qu'ils sont conjoints ou disjoints) maîtrisent le futur et peuvent en modifier le cours: le temps est à la fois objet de connaissance et l'objet d'une /performance/.

Ainsi dans le récit *The Wooing of Etàin (Tochmarc Etàine)*, Etàin, femme du dieu Mider, est victime de la jalousie de son autre épouse, Fuamnach. Celle-ci lui fait subir une série de métamorphoses afin de l'éloigner de Mider. Sous forme de mouche chassée par un vent violent, elle atterit dans le verre d'une reine, qui la fait ensuite renaître sous forme humaine. Mariée à Echu, elle est retrouvée par Mider qui fait en sorte de rendre Ailill, frère d'Echu, amoureux d'elle:

"It is I (Mider) who made Ailill fall in love with you, so that his flesh and his blood fell from him, and it is I who quelled his desire to sleep with you, lest you be dishonoured. Will you come to my land with me if Echu bids you?" "I will", said Etàin"<sup>34</sup>

Le /donateur/ du savoir peut donc construire une destinée ou se contenter d'en dévoiler le contenu, et cette différence intervient selon que le /donateur/ est humain ou surnaturel; dans ce cas, il est à la fois destinataire et sujet opérateur du PN /modifier/ le temps. Ceci est important parce que le temps assume deux valeurs qui peuvent s'opposer: du point de vue humain, le temps est un objet de connaissance, dont on ne change pas le cours: il prend alors les traits de la "destinée", tandis que les dieux établissent à la fois une destinée générale pour l'univers avant le temps, mais sont libres par rapport à lui, car ils peuvent en modifier les règles (ils ne sont pas dans le temps).

---

<sup>34</sup> opus cit., p. 51

#### 4/ Conclusion.

Le temps, chronologique et atmosphérique, est un élément de la /compétence/ des êtres du Sîd (= /pouvoir-pouvoir-faire/), qui peuvent le modifier à leur guise, tout en demeurant contraignant pour les hommes; il n'est pas utilisé pour lui-même mais pour sa "malléabilité": les distorsions que l'Autre Monde lui fait subir en font l'instrument de leur volonté, au service d'autres /performances/.

En principe, cette utilisation du temps a pour but de tenir "cachée" une information (action sur l'axe cognitif), de dissimuler un évènement: c'est le cas de l'adultère de Boand et du Dagda (pour le temps chronologique) et du "brouillard druidique" ("feth fiada") qui dérobe les dieux à la vue ds hommes.

Ensuite, un PN préalable comme celui de la /métamorphose/ permet à son bénéficiaire de se soustraire aux effets de la temporalité (le vieillissement), et de "sortir" du monde pour se projeter dans le Sîd, ce qui peut correspondre à un retour à un état primordial (les enfants de Lir).

Enfin, en tant que "durée", possédant un début et une fin, il est un élément de transmission du savoir surnaturel (la "prophétie") sans qu'il ait d'influence sur la dimension pragmatique du récit.

Le paradoxe du temps tient justement en ce double mouvement: la /performance/ sur le temps (métamorphose, brouillard, suspension du temps) est une entreprise de "dissimulation", tandis que toute opération cognitive sur le temps (ex: la "prophétie") est au contraire une "révélation" sur ce temps, qui le rend intelligible, sans pour celà en modifier le cours.

## B- ANALYSE FIGURATIVE PARADIGMATIQUE.

Le temps, objet de transformations opérées par les êtres de l'Autre Monde, dissimule certaines /performances/, comme nous venons de le voir. Pour cette raison, certaines de ces perturbations sont inattendues (conception d'Oengus). En soi, le Sîd ne connaît aucune évolution, car il est l'éternité, qui échappe au temps. Cependant, c'est bien la confrontation de cette a-temporalité et du monde humain qui est la cause de tous ces phénomènes de "distorsions", dont seuls les mortels subissent les conséquences. Nous allons tenter d'analyser ce "décalage", car il est le point de rencontre de ces deux univers.

### 1/ Le temps atmosphérique, l'abondance/ et la configuration du "festin".

Dans une longue invitation au voyage, une messagère du Sid décrit à Bran et ses compagnons les délices de l'Autre Monde, dont une des caractéristiques est de baigner dans un "beau temps" sans fin<sup>35</sup>.

---

<sup>35</sup> Nous n'en citerons que quatre, l'ensemble ne comportant pas moins de 26 strophes:

"Des pieds de bronze blanc sous elle:  
Elle brille à travers les mondes délicieux,  
terre aimable à travers les mondes de vie,  
où pleuvent un grand nombre de fleurs (...)

Le bonheur vient avec la santé  
au pays où s'élèvent les rires,  
dans la grande tranquillité, pour chaque temps;  
la richesse vient avec l'abondance.

C'est un jour de beau temps éternel  
que répand l'argent sur les terres,  
rocher très blanc sur le brillant de la mer,  
sur lequel vient la chaleur du soleil (...)

Des arbres avec des fleurs et des fruits,  
sur lesquels s'étend le vrai parfum du vin,  
des arbres sans ruines et sans défaut  
sur lesquels sont des feuilles de couleur d'or", trad. et cit. dans *Les Druides*, p. 282-83

Tel que le texte le décrit, le climat est uniformément "chaud", "lumineux" et "plaisant" ("le beau temps éternel", "la chaleur du soleil"). La saison décrite condense en elle-même le printemps et l'été ("des arbres avec des fleurs et des fruits").

L'île est un espace clos, isolé, qui aspire à demeurer /caché/: on note donc la présence d'une très forte dichotomie entre le /dedans/ (=l'île) et le /dehors/ (l'île telle que la perçoivent les voyageurs):

"Beauté de la plus merveilleuse terre  
dont les apparences sont gracieuses;  
quand on la regarde elle est extrêmement belle;  
on ne trouve pas d'aussi beau brouillard".<sup>36</sup>

Le paradoxe, dans cet extrait, c'est que le "brouillard" assume les mêmes qualités que la terre qu'il est censé protéger, alors que sa présence est "négative": il est en général sombre, aveuglant (il "masque les contours") et froid, tout ce que n'est pas le Sîd. Son rôle est primordial parce qu'il "peut-dissimuler", rendant difficile l'accès à l'Autre Monde, dont le but est parfois militaire: on peut éloigner un assaillant<sup>37</sup> ou préparer une embuscade<sup>38</sup>. Il est toujours magique, et n'a aucune influence climatique, sinon qu'il est un "voile visuel" qui a la faveur des dieux. En celà, un autre phénomène climatiques joue un rôle similaire, sans jamais présider à un quelconque changement de saison: la neige, associée à la nuit: -"A heavy snow began to fall then that bent down the tops of the trees like a willow gad, and the courage and the strength went from

---

<sup>36</sup> *ibid.*, p. 282

<sup>37</sup> Lorsque les Tuatha Dé Danann veulent empêcher les Fils de Miled de débarquer en Irlande, "by their enchantments they cast such a cloud over the whole island that the Sons of Miled were confused, and all they could see was some large thing that had the appearance of a pig", in: *Gods & Fighting Men*, p. 71

<sup>38</sup> "They ran at him and Caoilte took (the enemies' physician) by the shoulders and they brought him away with them to the ford of the Slaine in the great plain of Leinster, where the most of the Fianna were at that time; and a Druid mist rose up about them that they could not be seen", *Donn Son of Midhir*, *ibid.*, p. 207

the Fianna with the dint of the bad weather, and Finn said to Caoilte: "Is there any place we can find shelter tonight?" Caoilte made himself supple then (...) He stood a good while before the door of the house, that he knew to be a house of the Sidhe..."<sup>39</sup>;

- "Towards evening three birds broke away and made for Bruig na Bòinde. Then night came upon the Ulaid, and a great snow fell, so Conchubur told his people to unyoke their chariots, and he sent a party to seek shelter. Conall and Bricriu searched the area and found a songle house, new"<sup>40</sup>.

Dans un paysage uniforme (mer, neige, brouillard) obscurci par la nuit, le passage du temps se suspend, car, entre autre chose, il devient impossible d'en mesurer les effets. La nuit (irl. oíche) est, en outre, une unité de mesure du temps pour les Celtes, car ils comptaient cet écoulement temporel par nuits et non par jours, tout comme ils disaient que des ténèbres est né le soleil, et non l'inverse. Donc, si la configuration de la "coupure" est très nette et met en relief l'opposition entre Sid et monde humain, il ne faut pas croire que l'Autre Monde offre un seul et même aspect au visiteur, au contraire: on en dénombre plusieurs, regroupés en deux pôles contradictoires.

#### 1-a/ le pôle /estival/ et /abondant/.

Sur terre, le Dagda "(sees) to the weather and the harvest"<sup>41</sup>, tâche inutile dans le Sid, qui ne connaît aucune variation saisonnière. Il s'agit d'un espace en tous points antithétique au nôtre: climat éternellement beau, nourriture toujours abondante, et cette comapraison implicite dirige l'orientation narrative et figurative des récits: l'Autre Monde est un endroit fabuleux, qui suscite chez les

---

<sup>39</sup> *ibid*, p. 205

<sup>40</sup> *The Birth of Cùchulaind (Compert Con Culaind)* in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 39

<sup>41</sup> *The Wooing of Etain*, in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 39



mortels le désir de s'y rendre, tant et si bien que le mot qui le désigne résume à lui seul l'éternité et l'absence de calamités: en effet, "Sìd" signifie "paix"<sup>42</sup>.

Cette "paix" se traduit, dans les description, par la présence de la configuration du "festin", liée à la notion d'éternité. Ainsi, dans l'invitation de la messagère dans l'*Immram Brain*, nous avons relevé les expression suivantes:

- "on y écoute une musique douce / tout en buvant un vin exquis"(...) "la richesse vient avec l'abondance" (...) "ils se réjouissent devant le vin qui enfle" (...) "des arbres pleins de fruits succulents" (...) "des arbres avec des fleurs et des fruits, / sur lesquels s'étend le vrai parfum du vin"<sup>43</sup>.

Cette description de festin se limite ici à la consommation de vin et de fruits. Mais maint autre récit décrit l'importance dans ces grands repas de la nourriture carnée, le plus souvent cuites dans des chaudrons, dans lesquels les convives se servent:

-"Seven doors had Macc Da Thò's hostel, and seven entrances and seven cauldrons. Each cauldron contained beef and salted pork, and as each man passed by he thrust the flesh-fork into the cauldron, and what he brought up is what he ate; if he brought up nothing on the first try, he got no second chance"<sup>44</sup>

Les chaudrons de Macc Da Thò jouent un rôle narratif précis. L'invité au festin ("each man") est à la fois sujet opérateur et sujet d'état d'un PN /appropriation/ de nourriture carnée O ("beef & salted pork"); le chaudron est lié à la nourriture dans la mesure où

---

<sup>42</sup> voir *Les Druides*, pp. 287-88: " "sìd" signifie "paix", avec toutes les conséquences de la signification: inexistence de toute guerre et de toute querelle, inexistence aussi de toute spéculation intellectuelle: l'Autre Monde n'a ni druides ni guerriers. On s'est demandé pourquoi tous ses aspects sont de "troisième fonction". La raison en est claire: le sìd étant, en principe et en fait, l'expression, l'accomplissement d'une perfection, toutes les distinctions de classes et de fonctions sont abolies parce qu'elles ne sont plus nécessaires. L'abolition rejoint celle du temps et de l'espace, condition première de l'immortalité".

<sup>43</sup> voir la traduction complète de ce poème dans *Les Druides*, p. 282-83

<sup>44</sup> *The Tale of Macc Da Thò's Pig* ( irl. *Scéla Mucce Maicc Da Thò*), in: *Early Irish Myths & Sagas*, p. 180

il en est le /contenant/. La fourchette ("fleshfork") lui permet d'en retirer un morceau de viande (le /pouvoir-faire/). Selon le cas, le chaudron "produit" de la nourriture ou n'en produit pas, en fonction d'une loi aléatoire ("what he brought up is what he ate", "no second chance"). Au risque d'attribuer un mystérieux pouvoir de contrôle au chaudron sur le processus, nous pensons que le PN /appropriation/ se double d'un PN /distribution/ plus discret, dont le Destinateur, non-représenté, est le "hasard", ou, plus sûrement, un être surnaturel, possesseur d'un tel chaudron. Nous savons que ce dernier est toujours /plein/ ("contained") mais que la répartition de la nourriture est plus erratique. Dans le récit, en raison de leur relation de contenant à contenu, chaudron et nourriture ont un semblant d'autonomie par rapport à l'invité; selon que ce dernier pique ou ne pique pas un morceau, pour lui le chaudron est plein ou vide; il distribue ou ne distribue pas de la viande. C'est dire l'importance de cet objet dans la configuration du "festin". Avant de n'être que le /contenant/ de la viande, il est l'objet par lequel s'opère, en amont du PN /distribution/, la transformation de la chair "crue" en chair "cuite", qui devient un "aliment" socialement acceptable: le "cuisinier" (implicite) l'utilise avec le feu pour opérer ce PN<sup>45</sup>.

Si le chaudron contient une nourriture inépuisable, c'est que celle-ci se renouvelle en permanence selon un procédé magique qui n'est jamais dévoilé, et qui tient à la nature même du récipient. La nourriture est ce qui fait vivre les hommes, et quelle que soit la

---

45 -"Le chaudron est un vaisseau de métal dans lequel on fait bouillir, chauffer ou cuire. Ce qu'on y fait, c'est avant tout le bouillon et les confitures, mais aussi les cuisines magiques et démoniaques; d'où les chaudières du diable et les chaudrons de sorcières de nos légendes.

Le chaudron, c'est aussi, chez les Celtes, l'équivalent de la corne d'abondance, du vase ou de la jarre en d'autres lieux: c'est le chaudron d'abondance dispensant une nourriture inépuisable, symbole d'une connaissance sans limites" in:

*Dictionnaire des Symboles*, opus cit., article "chaudron", pp. 216-17

nature du /contenu/ du chaudron, ce dernier est lié à la "vie", parce qu'il en fournit l'aliment.

Il est, comme nous l'avons dit, le lieu de transformation de la chair crue en aliment, et sert donc de "passage" d'un état "non-comestible" au "comestible": sous-tendue par les figures implicites de "remplir" et de "vider", la relation du chaudron à cette configuration est la suivante:

"contenant"	"chaudron"	/vide/ vs /plein/
"contenu"	"viande"	/cru/ vs /cuit/
rôle figuratif	figure	oppositions sémiologiques

La transformation de la chair en aliment passe par la "cuisson", et par le cycle de la vie allant de la "production" de nourriture ("remplissage" du chaudron) à sa distribution ("vidage" du chaudron), ce qui nous permet d'écrire que:

chaudron => /vide/ vs /plein/

viande => /cru/ vs /cuit/

pôle /mort/ vs /vie/

"disette" vs "abondance".

Nous pouvons résumer la place du "chaudron" dans les récits de festins<sup>46</sup>:

---

<sup>46</sup> Le tableau suivant est directement inspiré de celui que J. Courtés, dans son ouvrage *Le conte populaire: poétique et mythologie*, Paris, PUF (1986), p. 90, a consacré à l'étude du conte-type dit de "la recherche de l'époux disparu".

<u>forme thématique-narrative</u>		<u>distribution figurative</u>	
<u>rôle actantiel</u>	<u>rôle thématique</u>	<u>rôle figuratif</u>	<u>figure</u>
S2 destinataire	/donateur/	"cuisinier"	"remplir" "faire cuire"
S1 destinataire	/donataire/	"invité"	"vider"
O objet	/don/	"contenant" "contenu"	"chaudron" "viande"

C'est précisément l'opposition entre pôles /vie/ et /mort/, subsumés en deux catégories, l'/abondant/ vs le /manquant/, qu'illustrent deux récits de "festins dans l'Autre Monde" en tout point antithétiques:

- Finn et ses compagnons, pénétrant dans un tertre du Sìd, prennent part au festin qui s'y déroule déjà:

"An d when (Caoilte) looked around him he saw a house full of light, with cups and horns and bowls of different sorts in it (...) He sat down on a shining chair in the middle of the floor; and he looked around him, and he saw, on the one side, eight-and-twenty armed men, each of them having a well-shaped woman beside him. And on the other side he saw six nice young girls, yellow-haired (...) And in the middle there was another young girl sitting in a chair, and a harp in her hand, and she playing on it and singing (...) (A girl) brought (the Fianna) to a shining seat... and the newest of every food, and the oldest of every drink was put before them"<sup>47</sup>.

- le même Finn, accompagné d'Oisìn et de Caoilte, tombe dans le piège tendu par un ennemi du Sìd, qui l'attire dans un tertre et lui offre une parodie de festin:

"... when they came to the house, the people of it were very fierce and rough (...) They sat down on the hard boards of a bed, and the grey man kindled a fire... till they were smothered with the smoke.

<sup>47</sup> Donn Son of Midhir, in: *Gods & Fighting Men*, pp. 205-206

(...)And the music that was sung went near to breaking the bones of their heads (...) Then the big grey man rose up and took the axe... and began striking at the horse, flaying and destroying them. Then there were brought fifty pointed spits of the rowan-tree, and he put a piece of the horse's flesh on each one of the spits, and settled them on the hearth. But when he took the spits from the fire and put them before Finn, it is raw flesh that was on them yet"<sup>48</sup>.

La comparaison montre bien que ces deux récits, à la structure narrative apparemment parallèle, s'opposent de façon nette au niveau figuratif:

sèmes	Donn son of Midhir	Finn & the Phantoms
/mélodieux/	"harp", "playing" "singing"	"screams & crying" "harsh", "breaking bones"
/lumineux/	"shining" x 2	"hard board of a bed"
/beau/	"well-shaped woman" "nice young girls"	"fierce & rough" "hag" "man without a head" "corpses"
/instrumental/	"cups & horns & bowls"	"iron hook", "axe"
/abondant/	"every food & drink"	"horse's flesh"

---

<sup>48</sup> *Finn & The Phantoms*, in: *Gods & Fighting Men*, p. 238.

1-b/- Le pôle /hiver/ et "disette".

Ce qui frappe immédiatement le lecteur, c'est le renversement total des valeurs qui s'est opéré d'un texte à l'autre, la négation même de ce qui constitue un "festin".

En fait, le deuxième récit emprunte la "forme" du festin pour ce qui n'est qu'une expédition militaire déguisée. En effet, des termes comme "striking at" ,"destroying", "flaying", (PN /détruire/), associés à des sèmes comme l'/aigre/ ("iron hooks", "pointed spits") décrivent davantage un comportement qui ne déparerait pas sur un champ de bataille.

De plus, au sème /mélodieux/ du premier récit, qui implique "réunion" et "joie" ("making mirth") s'oppose le /strident/ : "screams and crying", "fierce and rough", "harsh", "screeches",...

Efin, à la beauté de la première réception s'oppose la laideur des acteurs du guet-apens tendu à Finn ("hag with three heads", "corpses", "headless man"..)

Ce complet revirement de valeurs est visible jusque dans deux traits essentiels : le terme "sid", qui signifie, nous l'avons vu "paix", n'est jamais prononcé dans le second récit, contrairement au premier ("that the knew to be a house of the sidhe"); l'hôte est un géant aux cheveux gris. Or, le cheveu /gris/ est une des caractéristiques du dieu Ogmé (ou Elcmar), dieu guerrier et violent, ce qui expliquerait pourquoi certains guerriers, comme l'Ulate Loégaire Buadach (= "Le Victorieux") ont des cheveux gris parce qu'ils consacrent leur vie à la guerre et sont du domaine d'Ogmé <sup>50</sup>

---

<sup>50</sup>." Ogmios est le dieu "lieur", inventeur de l'écriture, maître de la magie, qui paralyse ses victimes et a dans ses attributions l'exercice de la souveraineté magico-guerrière... Ogmia/Ogmé est le correspondant celtique du Varuna védique et il a pouvoir ou "prise" sur tout ce qui est obscur, déréglé, violent, magique. Il fait couple, en Irlande, avec le Dagda (qui correspond à Mitra) ou "dieu bon", alors qu'un de ses autres noms les plus important est Elcmar "Le Mauvais, le grand Envieux"... Un de ses autres noms est Labraid ("le Parleur"), père de Tintan, et un autre encore est "Celtchar" (le Rusé) (...) de nom d'Ogmios, qui n'est pas celtique s'explique par une adaptation du grec Oynos (ogmos) "chemin, sentier" (ce qui rend compte

Pour ce qui concerne notre aspect /abondance/ vs /disette/ du récit, nous remarquons que le "chaudron" a disparu dans le second récit au profit de la "brochette" ("pointed spit") en "coudrier" ("rowan-tree") qui est, elle, en contact direct avec le feu (/pouvoir-faire/ d'un PN /brûler/).

La chaudron, quant à lui, combine divers éléments fondamentaux pour accomplir sa cuisson : eau (du bouillon), feu ("hearth"), air (combustion) et un élément lourd, résistant, le métal. On sait que c'est précisément une telle combinaison qui provoque la création d'objet, la gestation surnaturelle d'êtres fabuleux, comme la mouche Etain, créée à partir d'une flaque d'eau :

" The heat of the fire and the air and the seething of the ground combined to hun the pool of water that was in the centre of the house into a norm, and they then huned the worm into a scarlet fly".<sup>51</sup>

Les piques de sorbier, en revanche, ont une fonction opposée. Au lieu, dans le texte, de "brûler", de "cuire", la viande, cette dernière reste /crue/.

En fait, le bois de sorbier sert surtout aux opérations magiques : c'est avec une baguette de sorbier que Fuamnach, femme de Mider, transforme sa rivale Etaiu en flaque d'eau ("with a wand of scarlet rowan").<sup>52</sup>

- "L'Irlande groupe sous la même dénomination générique de COLL le sorbier, le noisetier et le coudrier, et elle ne distingue pas la noix de la noisette, CNO. Mais si le coudrier est fréquemment utilisé dans le tirage au sort et la magie du bois, la raison en est évidemment qu'il est l'arbre

---

aussi du premier nom de CuChulainn, Setanta, le "cheminant". Etymologiquement, Ogmios est le "conducteur" et son nom grec, étranger, peut être celui d'une divinité que l'on ne nomme pas parce qu'elle est trop redoutable. Ogmé a en Irlande, la même généalogie que le Dagda (fils d'Ethliu, variante d'Eithne, Etain) in: Fr. Le Roux et Ch. J. Guyonvarc'h, *Les Druides*, opus cit. p.410

<sup>51</sup>- *The Wooing of Etain*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.45

<sup>52</sup>- *ibid.* p.45

de science et que la consommation de son fruit procure la connaissance et inspire la sagesse".<sup>53</sup>

La pique, aigüe, ressemble davantage à un objet guerrier, comme la lance qui transperce, coupe, mais bien sûr, ne "cuit" pas, surtout sur le type de "feu" auquel elle est associée.

Le feu qui brûle sous le chaudron est un feu "domestique", associé à la maison, au dedans ("hearth").

Le feu du récit *Finn and the Phantoms* montre un feu dont le rôle n'est ni de cuire (raw flesh") ni de réchauffer l'assistance. Il provoque plutôt fumée et suffocation ("smothered with the smoke"). Ce feu est davantage semblable au feu destructeur de l'incendie, tels que des scènes de pillage le montrent :

-The land of the Ui Néill was a cloud of fire about them."What is this ? asked Conare. "Not difficult that", replied his people. "When the land burns, it is easy to see that the law has been broken".<sup>54</sup>

La dichotomie que nous voyons se dessiner entre ces deux aspects du sid se confirme si l'on examine les aliments servis au festin, le /contenu/ du chaudron et de la pique de sorbier.

-1-b-1/ "Boeuf et porc" vs "cheval".

Le premier extrait, tiré du récit *Donn son of Midhir*, ne précise jamais de quels mets est composée la nourriture du festin auquel les Fianna prennent part. En revanche, *The Tale of Macc Da Tho's Pig* en donne le contenu :

- " Each cauldron contained beef and salted pig";

- " Macc Da Tho's pig was slaughtered : for the feast. This pig had been nourished by sixty milch cows for seven years and it was brought in to the feast with forty oxen laid across it".<sup>55</sup>

Le choix du boeuf et du porc repose sur deux critères.

---

<sup>53</sup>- *Les Druides*, p.156-157

<sup>54</sup>- *Togail Bruidne Da Derga*, in *Early Irish Myths & Sagas*, opus

cit.p.68.

<sup>55</sup>- in : *ibid.* p.182



Tout d'abord, les deux animaux domestiques, font l'objet d'un "engraissement" systématique ("nourished by sixty milch c.... for seven years"), PN /nourrir/ servant lui-même de préalable à un PN /se nourrir/. Dans le récit Finn and the Phantoms, les chevaux apparemment tués et servis comme nourriture à leur propres cavaliers dérogent à leur fonction initiale : le cheval est un auxiliaire du guerrier au combat, il le "transporte", et sa fonction s'arrête là. Ce renversement pervers des valeurs sociales accentue donc l'aspect "hostile" du festin qui sépare "hôtes" et "invités" plutôt qu'il ne les réunit, comme cela devrait être le cas.

D'autre part, le choix du "porc" (que les anciens Irlandais confondaient volontiers avec le "sanglier") comme mets de fêtes, de réunion entre monde divin et monde humain s'explique par l'analogie qui est faite entre l'animal et la catégorie sociales, la fonction à laquelle il se rapporte.

En effet, le porc est "le premier animal domestique élevé par les Celtes et la première viande dont ils se nourrissaient".<sup>56</sup> Comme d'autres animaux (bovidé, cerf, chien ou oiseau) le porc est un animal surnaturel, car il sert de "paraître" à des êtres surnaturels désirant se dissimuler, à tel point que l'éventuel poursuivant doit se livrer à quelques "essais" pour tester la nature, magique ou non, de l'animal.

- "Did you see that armed man that was walking the plain a white ago?  
"we did see him"(....) "Do you know what was it took him away ? "said Brian. "We do not know Miat, "said (his brothers). "It is a pity you not to be keeping a better watch over the plains of the open country in time of war; ... and I know well what happened him, for he struck himself with his Druid rod into the shape of a pig of these pigs, and he is rooting up the ground now like any one of ther" (...) He struck his two brothers

---

<sup>56</sup>- *Les Druides*, opus cit., p.413

with his Druid rod, and he huned them into two thin, fast hounds, and they began to yelp sharply on the tracks of the enchanted pig".<sup>57</sup>

Le porc-sanglier fait l'objet d'un PN /chasse/, parfois suivi d'une mise à mort. C'est un animal qui partage, avec le cerf (qui est surtout le /paraître/ animal d'une femme du sid) un habitat sylvestre. Or, nous savons que la forêt est, pour les Celtes, le lieu de culte par excellence. De plus, il se nourrit de "glands", fruits du chêne, arbre le plus majestueux, "qui unit le savoir et la force et seul cet arbre était susceptible de servir à ce symbolisme dans la dépendance des divinités souveraines".<sup>58</sup>

Le PN /se nourrir/ dont le S2 = S1 = sanglier et dont l'objet O = le gland fait naître quelques analogies entre nourriture O, la source de cette nourriture (= le chêne) et les associations religieuses de ce dernier, qui est "partout dans le monde celtique au sommet de la hiérarchie végétale".<sup>59</sup>

On peut conclure que la "nourriture", qui a valeur sacrée, est ce qui permet de faire le lien entre animaux humains (d'une part), et monde surnaturels d'autre part. D'où le fait que la consommation de la chair d'un animal qui a mangé des fruits qui ont une valeur sacrée de /savoir/ surnaturel, soit aussi un moyen de transmission secondaire de ce /savoir/ : la chair du porc "contient" une partie de ce /savoir/ surnaturel.

Cette sorte de "transmission" du /savoir/, telle que :

PN /transmettre/ : F(S2)-->/(S1 V O S3)-->(S1 O S3)/ où :

S2 = S3 = le /donateur/ du savoir = le sanglier

S1 = le /receveur/ du savoir = le "mangeur"

O= le /savoir/ = la chair du sanglier,

---

<sup>57</sup>- The Sons of Tuireann, in : *Gods & Fighting Men*, opus cit. p.44

<sup>58</sup>- *Les Druides*, . opus cit.p.152

<sup>59</sup>- *Les Druides*, opus cit. p.153

se retrouve d'une façon identique dans tous les récits décrivant comment le saumon acquiert la sagesse, et, par lui, celui qui le mange<sup>60</sup>.

Tout laisse à penser que le /savoir/ est à la fois parole et substance que l'on absorbe grâce à la nourriture. Nous pouvons d'ores et déjà pousser le parallèle entre saumon et sanglier dans cette façon identique de transmettre la connaissance de l'Autre Monde, sous la forme du tableau suivant :\*\*\*\*

Sujet d'état	objet	objet du	ce qui est
sujet opérateur	contenant	contenu	pn/chasse transmis.
lieu	animal	nourriture	
forêt	sanglier	gland	savoirest chassé est consommé (cuit) le savoir
rivière	saumon	noix noisette	savoirest pêché est consommé (cuit)

<sup>60</sup>- ibid. pp.157-158-

"La source de Connla, son bruit était grand,  
était sous l'océan bleu-sombre,  
sept ruisseaux dont la renommée n'était pas égale  
en sortaient, Sinann était le septième.

Les neuf coudriers de Grimall, l'homme sage,  
laissaient leurs fruits tomber dans la fontaine;  
ils étaient, par des incantations magiques,  
sous un sombre brouillard de druidisme.

En même temps grandirent, comme ce n'était pas habituel,  
leurs feuilles et leurs fleurs.  
Il est étrange, bien que cela soit noble  
qu'ils fussent mûrs en un instant.

Quand le noix furent mûres  
elles tombèrent dans la source.  
Elles se dispersèrent à la surface  
et le saumon les mangea.

Du suc des noix, ce n'est pas une chose vulgaire,  
furent faites les coquilles d'inspiration  
qui descendent à tout moment  
des ruisseaux aux flots verts."

le savoir


---

 PN/absorption/ du /savoir/

 PN /transmission/ du  
 /savoir/

qui est préalable à -----> (où : transmission  
 secondaire par un destinataire D  
 = être surnaturel)

Le sanglier, tout comme le saumon, servent de "pouvoir-transmettre" le savoir dans le 2° PN.<sup>61</sup>

Mais le porc-nourriture peut lui aussi être le produit d'une opération de /métamorphose/. Ainsi, dans le récit *Aided Muichertaig Meic Erca* (= la mort de Muirchertach fils d'Erc), une jeune fille de l'Autre Monde produit magiquement les aliments d'un festin de Samain :

- " Puis le roi rentra avec sa suite dans la forteresse. Quand ils eurent regardé pendant un moment le combat on leur apporta un peu d'eau de la Boyne et le roi dit à la jeune fille d'en faire du vin. La jeune fille remplit alors trois cuves d'eau et jeta sur elles un charme. Il ne leur vint jamais sur terre de vin qui eût meilleur goût et plus de force. Elle fit ensuite des porcs mystérieux et magiques avec de la fougère. Elle donna le vin et les porcs à l'armée et ils en consommèrent jusqu'à ce qu'ils furent rassasiés. Elle promet cependant de leur en donner toujours autant chaque jour à

---

<sup>61</sup>-Dans son article du *Dictionnaires des Symboles*, (opus cit.pp.844-845)ch.J.Guyonvarc'h met bien en lumière ce rôle d'intermédiaire du /savoir/ que jouait le sanglier (ou porc), tout comme le druide servait d'intermédiaire entre le monde sacré et la communauté humaine :

- " Le sanglier figure très fréquemment sur des enseignes militaires gauloises, et sur des monnaies de l'indépendance. On possède un assez grand nombre de sangliers votifs en bronze et de nombreuses représentations sur des reliefs de pierre. L'animal n'a cependant rien à voir avec la classe guerrière, si ce n'est pour s'opposer à elle en tant que symbole de la classe sacerdotale. Le sanglier est, comme le druide, en rapport étroit avec la forêt : il se nourrit du gland du chêne et la laie, entourée symboliquement de ses neuf marcassins, fouit la terre au pied du pommier, arbre d'immortalité. Confondu avec le porc, dont il se distingue du reste très mal (les Celtes avaient des troupeaux de porcs vivant pratiquement à l'état sauvage), le sanglier constitue la nourriture sacrificielle de la fête de Samain et c'est l'animal consacré à Lug. Dans plusieurs récits mythiques, il est question du porc magique qui, dans les festins de l'Autre Monde, est toujours cuit à point et ne diminue jamais. Au grand festin de la fête de Samain, le 1er Novembre, la nourriture principale consiste en viande de porc. "Moccus", "porc", est un surnom de Mercure dans une inscription gallo-romaine de Langres. Le TWRCH TWYTH (irl.TRIATH "roi") qui s'oppose à Arthur, représente le sacerdoce en lutte contre la royauté à une époque de décadence spirituelle. Le père de lug, Cian, se transforme en porc druidique pour échapper à ses poursuivants. Il meurt toutefois sous forme humaine.

En aucun cas, et pas même dans les textes irlandais d'inspiration chrétienne, le symbolisme du sanglier n'est pris en mauvaise part. Il y a là une contradiction entre le monde celtique et les tendances générales du christianisme. On pense par association d'idées à Dürer, remplaçant près de la crèche de Noël, le boeuf et l'âne par le sanglier et le lion"

perpétuité. (...) Quand le roi se leva le lendemain matin, c'est comme s'il avait été dans un mal de langueur et c'est ainsi qu'était quiconque avait consommé le vin et la viande mystérieuse et druidique que Sin avait servis à ce festin."<sup>62</sup>

Samain est une assemblée militaire et royale (seuls les hommes - guerriers et roi et druides- y prenaient part); la fête avait pour but de discuter des lois et de les réviser si besoin était, pour le reste de l'année à venir<sup>63</sup>

Le festin est bien le lieu et le moment où les deux univers, humain et divin, se rejoignent pour communiquer. Nourriture et boisson (banquet), rites religieux (le feu, celui de Tlachtga, qui seul doit briller; tous les feux d'Irlande doivent être éteints sous peine d'amende), sont les "pouvoir-réunir" les plus appropriés.

A ce titre, l'ivresse que provoque des boissons fortes (hydromel, bière, vin) ont pour fonction d'abolir, chez le buveur, toute notion temporelle de durée (ivresse sacrée), ce qui peut s'appréhender facilement.

Le porc, lui, participe à ce PN /réunir/ parce qu'il est une nourriture magique dont la consommation n'est, nous l'avons vu, pas innocente ni gratuite. Ayant trait à une fête durant laquelle l'Autre Monde se manifeste, et servant souvent de /contenant/ à un être surnaturel qui se métamorphose, le "porc" est à même de représenter l'aspect sacerdotal, sacré, de la fête de Samain. Il est naturellement lié au druide parce qu'il

---

<sup>62</sup>- cité dans *Les Druides*, opus cit. p.253

<sup>63</sup>- cité dans *Les Druides*, opus cit. p.257-" Car c'est bel et bien à ce rôle de charnière entre deux années que SAMAIN doit sa fonction d'intermédiaire entre le monde humain et le cosmos divin. Un an et un jour étant, dans la conception celtique du temps, l'équivalent de l'éternité, il suffit que le moment envisagé, en l'occurrence SAMAIN, soit une "période close" n'appartenant ni à l'année qui se termine ni à celle qui commence, pour que les évènements qui s'y produisent échappent aux contingences des deux dimensions. A Samain l'Autre Monde est partout présent et on y accède encore bien plus vite si l'on se réunit là où il a coutume de se manifester, dans les endroits consacrés (...) Le temps généralement froid et sombre de Novembre, le vent de nord-ouest qui vient de chez les morts, les longues nuits, propices aux réunions et aux banquets font le reste."

est "solitaire" et parce que son lieu de prédilection demeure la forêt, lieu de culte celtique par excellence.

Le boeuf tient une place beaucoup plus effacée dans la fête de Samain. D'abord, il ne fait jamais partie des animaux domestique "magiques", dont on sert la viande aux repas : s'il existe des "porcs druidiques" ça n'est pas le cas du boeuf. Sa seule attribution serait de servir de mesure aux dimensions du porc servi (qui vaut 40 boeufs !) dans le récit du Porc de Macc Da Tho. La multiplication des morceaux de boeuf est une preuve d'abondance, d'autant plus que le bétail bovin était une unité de mesure de la fortune d'un noble.

Plus encore, le bovidé est lié à la personne du roi, dans le rituel d'élection, que l'on appelle le "Tarbfeis" (festin du taureau):

- "The men of Eriu then assembled at the bull feast; a bull was killed, and one man at his fill and drank its broth and slept, and an incantatio of Huth was chanted over him. Whoever this man saw in his sleep because king; if the man lied about what he saw in his sleep, he would die.(...) The bull-feaster ha in his sleep seen a naked man oming alog the road to Temuir at day brook and beaving a stone in his sling".<sup>64</sup>

Comme l'explique ce passage, le sacrifice du taureau et l'absorption de sa chair bouillie ne suffisent pas à eux-seuls à désigner le futur roi. En revanche, "l'incantation de vérité" contraint l'officiant à ne pas mentir. Si le taureau est en cause ici, c'est parce qu'il est le représentant symbolique de la personne royale;

A/ Il est un "meneur" de troupeau, et ne se déplace jamais sans ses génisses et l'ensemble des bêtes qui lui sont subordonnées;

B/ l'esprit autoritaire et belliqueux du taureau le pousse à repousser, voire tuer tout rival qui lui ferait ombrage : le roi est aussi appelé "taureau de combat".

---

<sup>64</sup>- *The Destruction of Da Derga's Hostel*, p.65.

C/ La fécondité du taureau lui octroie un parallèle avec le roi, dont la présence régulatrice apporte à la terre dont il est le souverain, beau temps, récoltes et élevages abondants <sup>65</sup>

A,B et C sont représentés dans le texte par :

A/ haughty, full of craft, head cocked high, mighty, royal wrath, over looks, the ox of the earth, at the herd's head, the rush of a bear;

B/ dire, furious fiery, brave, brutal, growling, glaring, a wave's charge, a bandit's stab, a lion's fury, horrific, a beast's rage, hero;

C/ young health, thirty grown boys--> nape, to his cows the beloved, to husbandmen a prop;

Si l'on regarde bien, les fonctions du taureau, par analogie à celles du roi, touchent bien aux trois domaines des trois fonctions sociales : le règne, la guerre, et la distribution des richesses. Seulement, le roi, s'il gouverne (après avoir pris l'avis des druides), il préside à la guerre sans y participer, tandis que la fécondité du sol et des animaux ne vient pas

---

<sup>65</sup>- *The Tain*, trad. Th.Kinsella, opus cit. pp.49-50-

" This was the Brown Bull of Cuailnge-  
 Dark brown dire haughty with young health  
 horrific overwhelming ferocious  
 full of craft  
 furious fiery flanks narrow  
 brave brutal thick breasted  
 curly browed head cocked high  
 growling and eyes glaring  
 tough maned neck thick and strong  
 snorting mighty in muzzle and eye  
 with a true bull's brow  
 and a wave's charge  
 and a royal wrath  
 and the rush of a bear  
 and a beast's rage  
 and a bandit's stab  
 and a lion's fury.

Thirty grown boys could take  
 their place from rump to nape  
 -a hero to his herd at morning  
 fool hardy at the herd's head  
 to his cows the beloved  
 to husbandmen a prop  
 the father of great beasts

over looks the ox of the earth.

de sa personne mais de son exactitude à respecter les interdits relatifs à sa fonction ( le /devoir-ne-pas-faire/).

Cependant, de même que la viande de porc, la chair cuite du taureau met en rapport le "dîneur" et la personne qui est le mieux représentée par l'animal, par une sorte de "contagion" symbolique.

On voit donc aisément la raison pour laquelle le "festin" auquel Finn et ses compagnons ont été conviés par leur ennemis du sid est une parodie grimaçante du festin de l'Autre Monde : la chair de cheval n'est chargée d'aucune signification souveraine (alors que porc et taureau sont les représentants animaux du double versant de la souveraineté), mais il est entièrement tourné vers la fonction guerrière (même si elle implique le roi). Nous l'avons vu dans le chapitre qui lui est consacré, le cheval est l'auxiliaire du guerrier, dont il tire le char et à qui il peut offrir une aide active dans le combat en s'attaquant aux coursiers de l'adversaire : " Ercol's geldind killed Loegme's horse".<sup>66</sup>

Les intentions des opposants de Finn sont évidemment hostiles : en provoquant la colère de Finn, ils cherchent à déclencher un affrontement armé :

- " If you are come into our house to refuse an food", said the grey man, "we will surely go against yourselves, Finn and Caoilte and Oisin".<sup>67</sup>

Nous avons par ailleurs remarqué que, contrairement au porc et au taureau, dont on ne précise en aucun cas le mode de sacrifice, le cheval est tué comme un ennemi au combat : à la hache, au couteau, avec violence. Si les récits mettant en scène les autres animaux (porc,taureau) ne s'attardent que sur le PN /consommation/ de la viande,ici ce n'est pas le cas, car Finn et ses hommes refusent d'y toucher. Si bien que l'on est

---

<sup>66</sup>- *Bricriu's Feast* p.243.

<sup>67</sup>- Finn & the Phantoms, in : *Gods and Fighting Men*, p.238.



témoin d'un cas de contradiction entre l'utilisation de la chair de l'animal et la fonction qu'il représente :

<b>Porc</b>	<b>Taureau</b>	<b>!</b>	<b>Cheval</b>
"broche"	"bouilli"	!	"grillé")
"rôti"		!	mais ) contradiction
"bouilli" =>	/cuit/	!	/cru/ )
/_____/			!
/_____/			
lère fonction			2ème fonction
(sacerdoce - royauté)			(guerre)

Si les deux opérations /cuire/ et /reste-cru/ se trouvent réunies dans la "préparation" du festin du cheval, et que l'un de ces PN contradictoires domine (le cheval reste "cru"), c'est-à-dire que :

- le "vieil homme gris" ne veut pas faire cuire la viande;
- la viande "ne" peut-pas-cuire" parce que sa destination première a été détournée.

Si le récit insiste sur le massacre des chevaux, c'est parce que cette action va à l'encontre du cours des choses : jamais un invité n'aurait eu à fournir sa propre nourriture (déni d'hospitalité) et tuer son cheval c'est l'atteindre dans sa fonction guerrière, donc le provoquer au combat : la viande de cheval, dans le cas d'un récit de cet ordre, est incompatible avec le festin de l'Autre Monde; tandis que la viande de porc sert de "pouvoir-communiquer" avec lui, que la viande de taureau est un "pouvoir-savoir-faire" dans un rite d'élection royale, la viande de cheval ne renvoie qu'au "combat" et à la mort de l'ennemi; le fait qu'elle ne "puisse pas cuire" rappelle l'impropriété du cheval pour un tel but, comme une condamnation, en filigrane, d'un "cannibalisme" envers un groupe de guerriers.

Le temps atmosphérique (phénomènes climatiques, en même temps que l'abondance qu'un climat bien réglé apporte) joue un double rôle :

il matérialise la barrière qui existe entre monde humain et Sidhe; les récits font alors apparaître des phénomènes comme la neige et le brouillard, qui mettent en valeur l'opposition /dedans/ (= sid, représenté parfois comme une "maison") vs /dehors/ (= le monde humain, dans son aspect "sauvage" : forêt, plaine inhabitée etc..). Enfin, le temps atmosphérique pouvant être lié au sid par une sorte de "constance" dans sa composition (beau temps, été...) il apporte les bienfaits d'un ciel toujours clément : abondance des récoltes, des troupeaux, tout ceci relevant de la 3ème fonction, qui est la conclusion de l'absence de guerre et de hiérarchie sociale. La manifestation la plus représentative de cette paix (qui est le sens même du mot "sid") et de cette abondance est bien le "festin" sans fin, auquel participent tous les êtres surnaturels. Cette configuration du "festin" est parfaitement figurée par deux objets qui entretiennent une relation de /contenant/ à /contenu/ :

- ce sont le "chaudron" et la "nourriture carnée" qui y cuit.

Par contrecoup nous avons été amenés à expliquer la nature de ces viandes en relation avec les trois fonctions sociales, selon le modèle exposé par G.Dumézil.

Le "chaudron" est donc apparu comme un objet dans lequel s'effectue la transformation du /cru/ au /cuit/ et, plus symboliquement, d'une espèce de "sacralisation" de la nourriture qu'il contient : le chaudron est un "lieu de transition", de "passage".

Nous allons maintenant analyser les autres implications d'un tel objet, véritable talisman divin, en relation avec d'autres figures et le temps chronologique.

## 2/ Sid et temps chronologique : figures du "chaudron", de la "massue".

L'opération de transformation de l'aliment dans le chaudron suppose une succession dans le temps, allant du /cru/ vers le /cuit/. C'est peut-être cette "durée" même qui fait du chaudron un instrument éminemment



Afin de pouvoir comprendre quel rôle exact il joue dans la fresque, et quelle est la nature du /pouvoir/ qu'il procure, il nous faut examiner la transformation qui s'est déroulée, c'est-à-dire la performance elle-même. La fresque du chaudron de Gundestrup oppose, de part et d'autre du mystérieux chaudron et de son "propriétaire", deux groupes d'individus: les cavaliers et les fantassins, si nous admettons que les hommes ainsi représentés sont des guerriers. L'attribution du cheval est liée à l'opération figurative de "plonger" puis de "retirer" le soldat du chaudron. C'est bien le "passage" dans l'ustensile qui fait apparaître la figure du "cheval".

#### 2-a/- Le chaudron, le cheval et la barque.

Nous avons vu dans la première partie de cette étude paradigmatique le rôle d'intermédiaire, de "transmetteur" que joue le chaudron dans l'opération de "cuisson" des aliments (porc et boeuf).

Dans le PN /attribution/ figuré sur le chaudron de Gundestrup, en retraduisant les relations internes de ce PN particulier sous forme de tableau, nous trouvons un schéma légèrement différent. Ainsi : le passage du sujet d'état dans le chaudron, pour en ressortir à cheval ne signifie pas que cheval et chaudron entretiennent une relation de /contenu/ à /contenant/. Le cheval correspond à l'état du sujet une fois la performance accomplie : on a l'impression, au départ, que le but du PN considéré est d'"attribuer" simplement un "cheval". En fait, la liaison cheval-cavalier correspond davantage au résultat d'une opération de /reconnaissance/, qui établit le changement opéré durant la performance. En effet, nous l'examinerons ensuite, le "chaudron" ne contient en général que du "liquide", à l'exclusion des "aliments" étudiés plus haut.

---

S2	destinateur	/attributeur/	"personnage divin"	"Plonger"+ "retirer"
S1	destinataire	/attributaire/	"guerrier"	"passer" + "recevoir"
O	objet/attribut/		"une caractéris- tique"	"cheval"

---

rôle actantiel | rôle thématique | rôle figuratif | figures

---

Compétence de S2(l'/attributeur/)	Figures	rôle figuratif
/devoir-faire/	----	----
/vouloir-faire/	----	----
/savoir -faire/	----	----
/pouvoir-faire/ "liquide "	"chaudron" " contenu"	"contenant "

---

Le "chaudron", élément du /pouvoir-faire/ du sujet opérateur, et non "résultat" de la performance (on voit donc que "cheval" et "chaudron"-liquide" ne se situent pas sur le même niveau de dérivation) met en contact un "être à transformer" avec un élément "transformateur", en tant que "contenant" cet élément.

## 2-b/ L'eau

Cet élément représente tous les liquides (l'/aquatique/), a d'étranges propriétés fécondante et lustrale (dans l'eau, avec l'aide des trois autres éléments: feu, air et terre, se créent des êtres, comme nous l'avons vu pour Etain, devenue mouche à partir d'une flaque d'eau) mais aussi mortelle : "l'eau est l'élément servant au sacrifice par immersion, lequel est, avec la pendaison, un sacrifice sacerdotal non-sanglant".<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup>- *Les Druides*, opus cit., p.384.

Ainsi en trouve-t-on un exemple dans le récit narrant la mort du guerrier Loegaire Buadach ("le Victorieux) :

- " Aed Mac Ainine alla rejoindre Mugain Attenchairchech. C'était l'épouse de Conchobar et l'on sut qu'ils étaient ensemble. Le poète fut arrêté par ordre de Conchobar et il demanda à mourir noyé. Conchobar le lui accorda. On l'amena successivement à tous les lacs d'Irlande mais il incantait l'eau et frappait chaque grève de sorte qu'il n'y avait plus une goutte d'eau, ni rivière ni lac où le noyer. Ils le menèrent enfin au Loch Lai, à la porte de la maison de Loegaire et là, il ne fut pas capable d'incanter le lac. Ils étaient en train de le noyer.." <sup>69</sup>

L'eau est l'élément dans lequel le poète est noyé (du moins tente-t-on de le noyer) et il n'est pas rare qu'elle possède un pouvoir destructeur <sup>70</sup>

Selon le cas, l'eau prodigue une abondance de bienfaits ou bien apporte la destruction. Mais avant tout, elle est l'élément où s'opèrent toutes les transformations, notamment des "êtres vivants condamnés ou contraints au retour à la primordialité". <sup>71</sup>

L'eau est l'élément sur lequel les quatre enfants de Lir sont transformés en cygnes et sur lequel ils doivent séjourner pendant 3 x 300 ans :

- " As soon as Aoife saw them out in the lake she struck them with a Druid rod, and put on them the shape of four swans, white and beautiful".

(...) "no friends and no power that you have will be able to bring you out of these shapes you are in through the length of your lives, until you have been three hundred years on Loch Dairbhreach, and three hundred years on Sruth na Maoile between Ireland and Alban, and three hundred years at Irons Domnann and Inis Gluaire". <sup>72</sup>

---

<sup>69</sup>- Trad. de Ch.J.Guyonvarc'h, in *Ogam 11*, Rennes 1959, p.424.

<sup>70</sup>- Le Roux et Guyonvarc'h. *Textes Mythologiques irlandais I*, Celticum II, Rennes, 1980-1986, p.270.- " Une fois Bòand alla par orgueil pour éprouver les pouvoirs de la source( magique de Nechtan) et elle dit qu'il n'y avait pas de pouvoir secret qui atteignit le pouvoir de sa beauté (...) Trois vagues se brisèrent sur elle, hors de la source. Elles lui enlevèrent une cuisse, une main et un oeil. Elle se tourna vers la mer, fuyant sa honte, et l'eau la suivit jusqu'à l'embouchure de la Boyne"

<sup>71</sup>- *Les Druides*, opus cit., p.384

<sup>72</sup>- The Fate of the Children of Lir, in *Gods & Fighting Men*, opus cit.

pp.126-127.

La mer est aussi l'élément à traverser lorsque l'on se rend dans le sid, localisé le plus souvent au-delà des flots dans l'océan de l'Ouest : c'est bien le thème des récits intitulés IMMARAM (pluriel IMMARAMA), qui décrivent ces Navigations à la quête du bonheur promis par ces îles de la Jeunesse. Plusieurs ont été bel et bien christianisées, mais le motif du passage de l'eau pour atteindre l'Autre Monde demeure toujours. C'est le cas de Condle le Beau qui, ensorcelé par une belle messagère visible de lui seul, quitte sa famille et son entourage pour se rendre à sa suite dans le sid au delà des flots :

"Je suis venue, dit la femme, des terres des vivants, là où il n'y a ni mort, ni péché, ni transgression. Nous consommons des festins éternels sans service et nous nous réunissons sans dispute.(...)

"C'est pour cette raison que tu as un désir plus grand de t'éloigner d'eux sur les vagues,

Pour que nous allions dans ma barque de verre et que nous atteignions le sid de Boadach" (...)

Quand la femme eut fini de parler, Condle sauta loin d'eux et il fut dans la barque de verre, dans le coracle de cristal pur. Ils les virent de plus en plus loin, aussi lointain que l'oeil pouvait suivre. Ils s'éloignèrent alors sur la mer. On ne les a plus vus depuis ce moment là et on ne sait pas où ils sont allés."<sup>73</sup>

### 2-c/ La "barque" vs le "cheval".

L'eau est un élément servant de lien entre l'Autre Monde et notre monde qu'il faut traverser. En elle est abolie la notion d'espace, car l'eau est toujours semblable, étendue monotone et sur laquelle on ne fait porter aucun nom; une des sciences détenues officiellement par les druides est la toponymie, car chaque endroit est nommé, créé et justifie son nom par une anecdote liée à une étymologie plus ou moins fantaisiste : l'espace est le produit d'une création, tandis que l'eau, élément à partir duquel les êtres sont créés, n'a pas une telle "histoire".

---

<sup>73</sup>- *Echtrae Conlai*, trad.Guyonvarc'h cité dans *les Druides*,opus cit.p.285.

Mais la navigation, la traversée des flots permettant d'atteindre le sid, abolit également la notion de temps : l'eau ne fait pas partie de notre monde, dans la mesure où elle est un "vecteur" surnaturel, et elle participe donc de l'éternité régnant dans le sid. Pour celui qui s'en revient du sid, tout contact avec la terre, puis avec les flots eux-mêmes est signe de retour brusque dans le temps, qui reprend alors ses droits.

Ainsi, lorsque Bran et ses compagnons reviennent en barque de l'Autre Monde :

- " l'homme (Nechtán) sauta de sa barque. A peine eut-il touché la terre d'Irlande qu'il tomba en cendres comme s'il avait été en terre de nombreuses centaines d'années. Bran chanta alors ce couplet :

- " Le fils de Collbran a eu la grande folie  
de lever la main contre l'âge  
Il a été jeté un flot d'eau claire  
Sur Nechtán, sur le fil de Collbran."<sup>74</sup>

Les récits de navigation imaginaires (dont le libellé général est "immram" en irlandais, ont tous une structure quasi-identique :

- A la suite d'un appel, d'une invitation, lancée ou non par une messagère, un groupe de jeunes guerriers prend la mer, à la recherche de l'île des Vivants;

- Après maintes péripéties, et visite d'îles non moins mystérieuses, le groupe débarque enfin sur la Terre des Femmes (autre nom du Sidhe);

- Ils y passent un séjour enchanteur;

- La nostalgie de l'Irlande les prenant, ils repartent sur leur bateau ;

- Arrivés en Irlande ils découvrent à quel point le temps s'est écoulé;

---

<sup>74</sup>- *Immram Brain*, trad. Guyonvarc'h, cité dans *les Druides*, opus cit.p.286.



- (variable) : si l'un des compagnons meurt, le reste demeure sur la barque et repart après avoir transmis du rivage le récit de leurs aventures.

On peut démêler deux niveaux d'intérêt dans de tels récits : d'abord, on met l'accent sur le séjour lui-même, enchanteur à souhait, où tout n'est que perfection, et cela va s'opposer directement au retour en Irlande où, comme c'est le cas de *l'Immram Brain*, une mésaventure tragique fait comprendre aux voyageurs combien la barrière du temps, lorsqu'elle a été abolie, devient infranchissable en sens inverses; cette confrontation fait naître une série d'oppositions terme à terme du style :

	<u>Sid</u>	vs	<u>Irlande</u>
	/atemporel/	vs	/temporel/
sous catégo- )			
rie découlant de )	/jeune/	vs	/vieux/
la première )	/vie/	vs	/ mort/

Ces oppositions se "transmettent" à des éléments de nature "spatiale" comme "île" vs "continent", que nous examinerons plus tard : en effet, espace et temps sont extrêmement liés dans toute représentation mentale les concernant; c'est pourquoi il n'est pas envisageable de "décrire" une sortie du temps (impliquant un arrêt dans l'évolution qui caractérise le passage du temps) sans qu'il s'y trouve un lien spatial, notamment la configuration du "voyage". Mais seule cette figure est capable de traduire, de façon vraisemblable, l'incompatibilité des deux univers pour ceux qui, sans le passage de la mort, y sont confrontés.

Ensuite, et cela est peut-être une adjonction plus christianisée, le récit met l'accent sur la traversée elle-même et les anecdotes dont elle est remplie, ce qui tendrait à placer l'endroit de destination au second plan : il ne serait que l'aboutissement, toujours temporaire, d'une quête devenue assez floue. Dans la première hypothèse, la "traversée" n'a de

sens que parce qu'elle constitue le /pouvoir-faire/, le "moyen" par lequel on entre en communication avec l'au-delà, ce qui est inversé dans la seconde, produisant ainsi un curieux renversement des valeurs celtiques du temps <sup>75</sup>

En regard de ces quelques remarques, nous appréhendons quels sont les rôles respectifs de l'"eau" et de la "barque" dans de tels récits :

- L'eau est l'élément qui renvoie à tout état primordial; elle est le lieu des métamorphoses animales et sa traversée, en route vers le sid, montre bien qu'en elle s'abolissent les caractéristiques de notre monde : les contours spatiaux disparaissent et la preuve visible de l'écoulement du temps.

- La barque correspond à un "pouvoir-pouvoir-traverse" l'eau, par qui la jonction avec l'Autre Monde peut avoir lieu. Cependant, elle ne soustrait pas les voyageurs (son "contenu") aux effets de décalage que le retour à l'éternité crée. Simplement, elle protège ces derniers de toute "dilution" dans un état primordial, car d'un bout à l'autre du récit, les navigateurs conservent leur identité et leur apparence physique :

---

"paraître" conservé	Permanent	vs	/changeant	"métamorphose"
---------------------	-----------	----	------------	----------------

---

"être" conservé	/singulier/	vs	/universel/	"primordialité"
-----------------	-------------	----	-------------	-----------------

---

figures de surface	"barque"	vs	/eau/	"figure de surface"
--------------------	----------	----	-------	---------------------

---



---

<sup>75</sup>- Fr.Le Roux et Ch.J.Guyonvarc'h, *Les Druides*, opus cit., p.318-" La navigation christianisée inverse la fin et les moyens : ce n'est plus un bref passage dans l'Autre Monde, c'est la navigation qui s'éternise. Tantôt un long voyage d'épreuves dangereuses ou de dures tentations, tantôt une récompense parsemée d'agréments monastiques. Mais toujours les délices des voyageurs se passent dans des îles lointaines, célestes ou infernales, que nous ne chercherons pas à placer sur la carte..."

Sur les flots, la "barque" protectrice utilise les flots avec lesquels elle est en contact, et elle tient donc un double rôle, celui de garantir la permanence (protection) de son contenu, tout en participant de la nature de l'eau : les effets dévastateurs de l'évanouissement du temps ne se font sentir que lorsque les voyageurs quittent la barque protectrice. Cette fonction "transitaire" de la "barque" n'est pas sans ressemblance avec celle du "cheval", examiné au chapitre 1 de cette étude.

En effet, nous avons pris appui sur un récit ossianique (donc plus tardif que celui de l'Immram Bran) racontant le tragique retour d'Oisín, fils de Finn, vers l'Irlande, de laquelle il était parti pour suivre son épouse du sid, la belle Niamh, selon un scénario quasi-identique à celui de la folle imprudence de Nechtan, compagnon de Bran. Nous nous intéresserons à son voyage de retour :

- "Bear this in mind, Oisín", (Niamh) said, then, "if you once get off the horse while you are away, or if you once put your foot to ground, you will never come back here again." (...) "if you once get down from the horse, you will be an old man, blind and withered, without liveliness, without mirth, without running, without leaping".<sup>76</sup>

Le voyage vers le sid s'accomplit d'une manière similaire, toujours sur le dos d'un cheval extraordinaire :

- "The time I went away with golden-haired Niamh, we turned our backs to the land, and our faces westwards, and the sea was going away before us, and filling up in waves after us. And we saw wonderful things on our journey... cities and courts and duns and lime-white houses, and shining sunny-houses and palaces. And one time we saw beside us a hornless deer running hard, and on eager white red-eared hound following after it. And another time we saw a young girl on a horse and having a golden apple in her right hand, and she going over the tops of the waves, and there was following after her a young man riding a white horse, and having a crimson cloak and a gold hilted sword in his right hand (...) We

---

<sup>76</sup>- Oisín's Story, in : *Gods & Fighting Men*, Lady Gregory, opus cit.p.339.

turned our backs then to the sun... and the horse under us was quicker than the spring wind on the backs of the mountains. And it was not long till the sky darkened, and the wind rose in every part, and the sea was as if on fire, and there was nothing to be seen of the sun".<sup>77</sup>

Le "cheval" (de préférence blanc, mais ce n'est pas toujours le cas) magique est lié à l'aquatique/ de la même manière que la "barque" dans la mesure où il occupe une fonction narrative identique, protégeant et transportant le cavalier vers l'Autre Monde. Précisément, le voyage vers l'Autre Monde, bien qu'effectué par des personnages héroïques (comme Oisín qui, bien qu'affaibli, survit tant bien que mal au décalage temporel) n'a pas seulement pour point de départ une passion amoureuse provoquée par une belle messagère du sid.<sup>78</sup>

La "mort", "milieu d'une longue vie" revêt l'apparence d'un "passage", d'une transition, que représente fort bien la configuration discursive du "voyage" et les éléments qui s'y rapportent, qu'ils soient "cheval" ou "eau" :

(Irlande) ) /temporel/ /atemporel/ (Sid) ( monde  
monde /fini/ ) ( éternel

-----  
non-atemporel non-temporel (/aquatique/)  
/cheval/ et/ou /barque/

|  
pôle /mort/, conçue comme un /passage/.

<sup>77</sup>- ibid. pp.337-338

<sup>78</sup>- *Les Druides*, opus cit. p.284. Comme l'ont précisément souligné Fr.Le Roux et Ch.J.Guyonvarc'h, "la mort n'était pas, pour les Celtes, la délivrance d'une vie de souffrances ou la punition d'une multitude de mauvaises actions." C'était, pour reprendre l'expression de Lucain, le milieu d'une longue vie. Le thème le plus élégant, l'un des plus attachants, l'un des plus mystérieux aussi, de la littérature insulaire est celui des...femmes, que l'on envoie ou qui viennent chercher et entraîner dans leur éternelle félicité les mortels à qui elles ont donné leur amour.

En outre, on ne le dit pas toujours, le thème est tragique car ce véritable ange de la mort qu'est la femme de l'Autre Monde emmène chaque fois le vivant dans un pays d'où, normalement, on ne revient pas. Et les incantations des druides sont impuissantes contre la force irrésistible de son appel."

Nous pouvons d'ores et déjà affirmer l'équivalence - dans le cadre du "voyage vers l'Autre Monde"- du /cheval/ et de la /barque/.

Reportons-nous maintenant à la fresque du chaudron de Gundestrup.

C'est après le passage des fantassins dans le chaudron que nous les retrouvons juchés sur des chevaux, dont nous avons relevé le rôle éminemment psychopompe. De par leur impossibilité à retourner dans le monde des vivants, ceux qui ont été appelés à se rendre dans le sid chevauchent des montures magiques. C'est dans un tel équipement qu'ils apparaissent au roi Conare, en route vers l'auberge de Da Derga, cadre de son ultime bataille :

" he perceived three horsemen up a head making for the house. Red tunic's and red mantles they wore, and red shields and spears that were in their hands; they rode red horses, and their heads were red. They were entirely red, teeth and hair, horses and men. (...) our of the three spoke this." Behold lad, great tidings! Weary the horses we ride. We ride the horses of Dond Tetscorach of the Side. Although we are a live, we are dead !".<sup>79</sup>

Leur identité est révélée plus tard aux ennemis de Conare, postés autour de l'auberge :

" They are the three nephews that lied in the sid. The punishment inflicted upon them by the king of the Side is that they be destroyed three times by the king of Temuir. Conare son of Eleiscélae is the last king by whom they are to be destroyed. These men will escape you. To fulfil their destruction they have come, but they will wound no one, and they will not be wounded".<sup>80</sup>

### 2-d/ "Barque" vs "chaudron"

Dans le chapitre précédent, nous avons vu, à propos du "cheval", qu'il tenait un rôle de psychopompe, montré ici, mais que son emploi dans un cadre guerrier relève du prestige : en effet, seul les champions et les

---

70.

<sup>79</sup>- *Togail Bruidne Da Derga*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit,

pp.69-

<sup>80</sup>- *ibid.* pp.100.

dignitaires possèdent un char attelé. Il faut donc voir dans l'emploi du cheval une hiérarchie de valeur de part et d'autre du "chaudron" : une fois plongés dans l'ustensile, les guerriers acquièrent une certaine supériorité, qui s'explique par la nature même du sid : qui, en effet, voudrait ne pas se joindre à ces délices prometteurs ? Dans ce cas, il faut temporairement atténuer la valeur guerrière de l'animal pour mettre en exergue ses qualités psychiques et sociales.

La transition entre les deux univers ne consiste donc plus à traverser la mer mais à être plongé dans un liquide contenu dans un mystérieux chaudron. L'on comprend que, de fait, ce chaudron est lié au "passage" de la mort. Si l'on compare le "chaudron" et la "barque", nous relevons plusieurs oppositions frappantes :

/pouvoir-faire	rôles figuratifs	
	/contenant	/contenu/
PN/voyage/ "mer"+"barque"	eau	barque
- PN/plongée/ "chaudron" + "liquide"	chaudron	eau

Selon ce tableau, les rôles figuratifs /contenant/ + /contenu/ sont inversés selon qu'il s'agit d'un PN ou d'un autre. Si les propriétés de l'aquatique/ semblent les mêmes, il n'en est pas tout à fait ainsi de la "barque" et du "chaudron".

L'eau conserve son rôle d'élément primordial, de barrière naturelle entre les deux univers puisqu'elle autorise les métamorphoses (dans un lac, une mer, une rivière), tout comme elle constitue l'élément de "cuisson" d'un aliment, rendant possible son passage du "cru" au "cuit", de la "chair" à la "nourriture", qui est une variante de la métamorphose.

En revanche, la barque, impliquée dans le PN /voyage/ a pour fonction, nous l'avons vu, de préserver son occupant contre la dissolution dans l'élément liquide, qui n'est plus qu'une barrière nécessaire entre notre monde et le Sid. Sa valeur est essentiellement "protectrice". Complémentaire de l'eau, elle n'en demeure pas moins son opposé.

Il n'en est pas de même du "chaudron". Il est lui-même un lieu de transformation, celui des aliments sous l'effet de la cuisson. En cela, il ne fait que renforcer la fonction de l'eau, qui est de même nature. La barque sur l'eau ne fait qu'utiliser cette dernière comme simple vecteur, momentanément "neutralisé". L'eau est comparable alors à un "chemin" reliant les deux univers, suffisamment couvert d'embûches pour le rendre difficile d'accès, à la fois voie et barrière.

Sans vouloir trop déborder du cadre de notre sujet, on retrouve, semble-t-il, sous une forme affaiblie ce motif de l'eau conductrice dans le motif folklorique, du "chemin d'eau", voie de communication naturelle empruntée par des êtres surnaturels<sup>81</sup>

Le motif du "chemin d'eau" tel que ce conte folklorique nous le présente ne peut pas dériver en droite ligne de la conception celtique ancienne de l'eau comme moyen de communication avec l'Autre Monde, car s'y mêlent des éléments tels que le /maléfique/ (les fileuses forcent l'entrée de la maison, et son ressenties comme "diabolique") et le /sale/, puisque seule une eau "souillée" (feet water) permet l'intrusion. Les autres objets sollicités par les sorcières pour leur faciliter l'entrée ne leur servent à rien s'il sont "rangés", en "ordre". L'eau ne devient leur complice que dans le "chaos", nous éloignant tout à fait du point de départ de notre remarque.

---

<sup>81</sup>-The Feet Water, in Glassie, Henry : *Irish Folktales*, Penguin, Harmondsworth, 1985, p.175:

"Feet water, let us in !" says the voice, and with that, the tub of feet water split and the water flowed around the kitchen, and the door opened and in came three men with bags of wool and three women with spinning wheels, and they sat down around the fire..."

L'autre façon de "passer" d'un univers à l'autre, par la plongée dans le "chaudron", évoque une métaphore de la "résurrection" dans l'Autre Monde.

Les auteurs de l'ouvrage *Les Druides* expliquent que

"la littérature celtique décrit trois types de chaudron :

-l'un est le chaudron du Dagda, le dieu-druide. C'est un chaudron d'abondance que personne ne quitte sans être rassasié.

-L'autre est le chaudron de résurrection dans lequel, selon le récit gallois du *Mabinogi de Branwen*<sup>82</sup>, on jette les morts afin qu'ils résuscitent le lendemain.

- Un troisième type de chaudron est sacrificiel. Le roi déchu s'y noie dans le vin ou la bière, en même temps qu'on incendie son palais lors de la dernière fête de Samain de son règne.

On a affaire à trois variantes du même talisman divin, ancêtre et prototype du Saint Graal. En Gaule, les témoignages tardifs des Scholies Bernoises (IX<sup>e</sup> siècle), recopiant presque sincèrement des sources antérieures perdues, mentionnent un *semicupium* dans lequel on noyait rituellement un homme en hommage à Teutatès<sup>83</sup>

Quelle que soit la valeur, sacrificielle ou de résurrection du "chaudron", sa présence implique la plongée dans un élément liquide, qui correspond toujours à un retour à un état primordial, vers une communication avec l'Autre Monde. Il est intéressant de voir que la noyade est avec la pendaison, un sacrifice non-sanglant qui se rapporte donc à la lère fonction sacerdotale. Ceci n'a rien de surprenant, car le dieu-druide par excellence est le Dagda, possesseur du chaudron et maître du temps.

## 2-e/ La "massue" du Dagda

Soit l'extrait suivant, tiré du récit *Mesca Ulaid ( l'Ivresse des Ulates )* :

- " I saw a large-eyed, broad-thighed, broad-shouldered, huge tall man with a splendid tawny cloak about him. Seven smooth black hoods about

---

<sup>82</sup>- "I will give you a cauldron, the property of which is this : take a man who has been slain today and throw him into it, and tomorrow he will fight as well as ever, only he will not be able to speak". Gaulz, Jeffrey, ed. *Branwen daughter of Lyr*, in : *The Mabinion Penguin Books*, Harmondsworth (1976), p.71.

<sup>83</sup>- *Dictionnaire des Symboles*, opus cit., article "chaudron" pp.216-217.



him, each upper one shorter, each lower one longer. There were nine men on either side of him, and in his hand a dreadful iron club, one end violent, the other mild. This is his game and his feat : he lays the violent end across the heads of the nine men so that they die in an instant; then he lays the gentle end across them so that they are brought back to life in an instant (...) That is the Dagdae Mor, son of Eithlin, the good god of the Tuatha Dé Danann. He has mingled with the host this morning to stir up trouble and strife, but no one of the host has seen him."<sup>84</sup>

"La massue, selon la définition de Fr.Le Roux et Ch.J.Guyonvarc'h<sup>85</sup> est le deuxième attribut du Dagda, le premier étant le chaudron. La massue (irl. LORG) tue par un bout (dans ce monde-ci) et ressuscite par l'autre (dans l'Autre Monde). Sa trace, quand le Dagda la traîne, peut servir de frontière à deux provinces. Elle a un homologue gaulois dans le maillet de Sucellus".

L'arme sert, ici encore, de /pouvoir-faire/ dans un PN /frapper/ double et tout à fait antithétique, puisque, selon l'extrémité avec laquelle le Dagda frappe, la massue tue ou ressuscite. Le premier extrait précise d'ailleurs bien la différence entre les deux extrémités de la massue :

- "violent end..... kills" vs "smooth end.... brings back to life"  
 |\_\_\_\_\_| |\_\_\_\_\_|

Considérée dans l'ensemble de ses "pouvoirs", la massue sert bien d'intermédiaire entre notre monde et l'Autre Monde, puisque le double PN /frapper/ se décompose toujours en deux phases :

- 1) tuer
- 2) ressusciter,

qui se succèdent toujours dans le récit. La succession de ces deux opérations complémentaires constitue bien un "passage" de cette vie dans l'autre. Par là, la "massue" se rapproche du "chaudron", dont le contenu donne accès aux délices de l'Autre Monde, tant par la nourriture

---

<sup>84</sup>- in *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. pp.206-207.

<sup>85</sup>- *Les Druides*, opus cit. p.404.

inépuisable dont il regorge que par l'opération de "plongée" dans l'eau, élément permettant le retour à un état primordial.

Seulement, la "massue" est à la fois une arme dont elle occupe la fonction ("frapper".. "tuer") et un instrument voisin de la baguette druidique de bois, par laquelle le détenteur impose son pouvoir aux éléments et aux animaux.

2-e-1/ L'arme : "massue", "lance", "hâche".

- " The man in the centre had a great lance, with five rivets through it, and its shaft would be a load for a team or oxen. He brandished the lance until sparks as big as eggs all but flew from it, and then he struck the butt against his palm three times. Before them was a great food cauldron, large enough for a bullock, with an appalling dark liquid in it, and the man dipped the lance into the liquid. If the lance was not quenched quickly, it blazed up over its shaft - you would have thought there was a roaring fire in the upper part of the house.(...) Three heroes they, the three best that ever took weapons in Erin : Senchao son of Ailill, Dubthach Doéltenga and Goibrin son of Lorgnech. And the lance that was in the hand of Dubthach, that was the Lùn of Celtchir son of Uthechar that was found at the battle of Mag Tured. Whenever the blood of enemies is about to flow from the lance, a cauldron full of venom is required to quench it; other.., the lance will blaze up in the first of the man carrying it, and it will pierce him or the lord of the royal house. Each thrust of this lance will kill a man, even if it does not reach him, if the lance is cast, it will kill nine men, and there will be a king or a royal heir or plundering chieftain in their number ".<sup>86</sup>

Dans ce passage nous retrouvons le "chaudron" qui, associé à la "lance" participe d'une configuration du "combat" et il met en valeur tous les aspects liés à la mort violente, considérée comme un pôle /négatif/ car tous ses attributs changent de valeur.

- le liquide, de purificateur (eau) et de nourriture, devient "poison".

---

<sup>86</sup>- *Togail Bruidne Da Derga*, in *Early Irish Myths & Sagas*, opus

cit.pp.97-98.

- Il s'oppose au "feu" de la "lance" ("blazed", "sparks", "roaring fire"... ) en l'éteignant, dans un binôme "eau " vs "feu". Cependant, sa nature empoisonnée en fait l'associé du pôle de /mort/ qu'implique la lance :

---

Chaudron :	/vie/	vs	/mort/
	"food cauldron		"appalling dark liquid"
			"a cauldron full of venom"
Massue :	"smooth end..."		"quench"
	"bring them back to life"		
			par le sème /liquide/
			"when the <u>blood of enemies</u> is about <u>to flow</u> from the lance"
			/
			/
			/
	sème /igné/	==>	sème /destructeur/
	"sparks as big as eggs"		( lance + massue)
	"blaze up roaring"		"pierce him", each
	"fire", "Luin"		thrust will kill a man",
			"lance cast will kill nine men"

Le type de destruction amené par la lance est double : d'une part elle "transperce" ( d'où le lien avec le sang) mais elle "consume" (blaze up in the fist of the man carrying it) la victime et celui qui la manipule. Seulement, parmi les guerriers qui se trouvent sur son funeste passage, le récit met l'accent sur leur personnalité "royale" : "king", "royal heir", "lord of the royal house", "plundering chieftain". En d'autres termes, la lance magique est liée par nature à la fonction guerrière et en pratique à la première fonction souveraine.

"Son manipulateur, Dubthach Doeltenga, est un guerrier Ulate passé dans les rangs d'Ailill et Medb dans l'épopée *Tain Bo Cuailnge*. Senchae son of Ailill est druide auprès du roi d'Ulster Conchobar : il est l'historien de la cour du roi d'Ulster... Son nom est l'expression de sa

fonction (Senchae = antiquités). Il a pour principaux collègues Cathbad (chef des druides d'Ulster), druide guerrier, Amorgen le poète et Fingen le médecin. C'est toujours lui qui, de sa baguette, calme les Ulates lorsqu'il y a tumulte ou dispute".<sup>87</sup>

La présence de Senchae en vêtements guerriers est donc surprenante dans le récit, mais il ne faut pas oublier que le druide peut choisir de prendre les armes, mais sa fonction ne l'y contraint pas.

Quant à Goibniu son of Lorgnech, il est clair qu'il s'agit d'un être surnaturel, d'une divinité. Il est le "forgeron" des Tuatha Dé Danann et dieu chef des artisans du métal dont le principal est, après lui, le bronzier. Le travail de la forge ressortit à la "troisième fonction" mais le dieu forge aussi les armes utilisées par les guerriers ou, éventuellement, les druides et c'est au festin qu'il leur offre (fled Goibnenn) que les dieux acquièrent l'immortalité et l'éternelle jeunesse".<sup>88</sup>

Le festin de Goibniu, nous l'avons vu, est préparé dans un chaudron, mais celui présenté dans le récit est nettement /négatif/ par rapport à sa fonction d'origine : il est rempli de poison, et, dans l'ensemble du récit, l'auberge et les provisions dont elle regorge n'amènent qu'à la mort. Par un curieux renversement sémantique, la configuration du festin demeure mais prise à contre-emploi : le chaudron et les armes "serve drinks of death to a multitude". Là nous retrouvons le double rôle de la "massue", qui tue et ressuscite ceux qu'elle frappe. D'ailleurs, contrairement à la lance qui transperce, la massue ne fait que "heurter" la personne destinée à mourir.

Un des traits communs à la massue et à la lance est leur poids. Selon le récit *Togail Bruidne Da Derga*, cité plus haut, le manche de la lance "could be a load for a team of oxen". Quant à la massue du Dagda, son poids est tel qu'il peut laisser des traces profondes pouvant servir de

---

<sup>87</sup>- *Les Druides*, p.417.

<sup>88</sup>- *ibid.* p.395.

frontière entre deux provinces.<sup>89</sup> La lourdeur des deux armes sert peut être à mettre en valeur leur nature surnaturelle: les armes des dieux ne sont pas manipulables par l'homme. Dans une métaphore guerrière, c'est, entre autres, pour qui n'en a pas la force physique, et, ce qui est sous entendu, morale.

Mais la massue, avec son double rebord, qui donne la vie ou la mort, se rapproche beaucoup plus d'une arme similaire : la hache.

Elle n'est présente que rarement dans les récits anciens, à l'exception de *Fled Bricrend*, où elle apparaît deux fois.

A deux reprises, les trois concurrents doivent affronter une épreuve de décapitation, avec un rustaud de l'Autre Monde.<sup>90</sup>

- " As night drew on (the ulaid) saw a huge, ugly churl coming towards them in the house and it seemed to them that there was not in all Ulaid a warrior half as tall. (...) The tree trunk in his left hand would have been a burden for twenty yoked oxen; the axe in his right hand, whence had gone three fifties of glowing metal pieces, had a handle that would have been a burden for a team of oxen, yet it was sharp enough to cut hairs against the wind.[---] The churl stretched his neck out on the block, and Muinremur so swang the axe that it stuck in the block underneath, the head rolled to the foot of the forked beam, and the house was filled with blood. At once the churl rose, gathered his head and his block and his axe and clutched them to his chest, and left the house, blood streaming from his neck and filling the Gaebriad on every side. The household was horrorstruck by the wondrousness of the event they had witnessed."

Tous les guerriers évitent de se soumettre à une épreuve identique, sauf, à nouveau, Cuchulaind.

---

<sup>89</sup>- Dans le récit *Fled Bricrend*, le rustaud rencontré par les trois héros .in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.232.

<sup>90</sup>- *ibid.* p.245-246:- " I will propose a bargain, and he who fulfils it with me is he who will bear off the champion's portion... I have an axe... Let one of you take it in his hand and cut off my head today, and I will cut off his head tomorrow (...) Cuchulaind, however, said that he would undertake the bargain so that the champion's portion might be his.(...) Uath stretched his neck out on a stone... and Cuchulaind took the axe and cut off his head. Uath rose, took his axe, put his head on his chest and returned to his lake.

The following day, Uath reappeared and Cuchulaind stretched his neck out on the stone. Three times Uath drew the axe down on Cuchulaind's neck, and each time the blade was reversed."

- "Cuchulaind stretched himself, then, until a warrior's foot would fit betw'een each rib, and he stretched his neck until it reached the other side of the block. The churl raised his axe so that it reached the rafters of the house. What with the creaking of the old hide that he more and the swish of his axe as he raised it with the strength of his two arms, the so.... he made was like that of a rustling forest on a windy night. The churl brought the axe down, then, upon Cuchulaind's neck - with the blade turned up. All the chieftains of Ulaid saw this."<sup>91</sup>

Nous avons vu, dans le précédent chapitre, que ces deux passages s'intègrent dans un PN global de /jugement/ de la valeur guerrière des trois héros, PN dont le destinataire (manipulateur, et dans la phase de reconnaissance) est un être de l'Autre Monde, ce qui est le cas du rustaud, à celà près, qu'il participe comme sujet d'état et sujet opérateur du PN /décapiter/.

Quoiqu'il en soit, la hache (dont on voit qu'elle accompagne parfois la massue, comme dans le second extrait) est utilisée de deux façons :

- elle tue, décapite avec le tranchant de la lame,
- elle préserve, conserve la vie avec le côté non tranchant;

Comme la lance, la hache est métallique par sa lame, elle tranche, sépare et fait couler le sang ("the house was filled with blood!"); cependant, la lance n'est pas ambivalente : sa fonction est essentiellement destructrice, surtout à l'encontre de figures royales ou apparentées. La hache est semblable à la massue en ce qu'elle participe de façon égale au pôle /vie/ et au pôle /mort/. Cependant, nous pouvons noter quelques différences notables entre les deux instruments.

Dans les extraits la concernant, la massue tue et ressuscite les mêmes personnes (les neuf guerriers accompagnant le Dagda). En revanche, la hache ne décapite que son possesseur, le rustaud surnaturel, tandis qu'elle épargne (lame retournée) le guerrier Cuchulainn. D'autre part, le

---

<sup>91</sup>- *Fled Bricrend (Bricriu's Feast)*, in : *Early Irish Myths & Sagas*,

rustaud est réellement décapité, sans que la mort immédiate chez quiconque d'autre, comme le souligne le texte<sup>92</sup>, n'ait de prise sur lui.

La hache est en général peu présente dans les descriptions d'armement. Elle est plutôt associée au bois, à l'arbre parce qu'il s'agit d'un instrument de travail du bûcheron en contact avec la nature, non avec la guerre.

Dans le chapitre précédent, nous avons vu que le possesseur de la hache, le /rustaud/, est vêtu de "peaux" de tuniques courtes, que ses cheveux hérissés évoquent la hure du sanglier. Ses vêtements sont qualifiés de "glas" ce qui, en irlandais, désigne aussi bien le gris que le vert de la végétation.

Certains analystes ont fait du rustaud une figure du règne végétal, soumise comme lui à une succession de floraison et de dénudation des branches; il incarnerait, selon eux, une force naturelle traduisible dans le cycle des saisons. Quant à nous, nous avons vu que nous devrions davantage la rapprocher d'un personnage mythique lié à la magie druidique, le Dagda, car c'est souvent l'apparence qu'il adopte dans les récits les plus anciens. Le fait est que les scènes de décapitation, de même que la vision du Dagda assomant les neuf hommes et les ressuscitant, a lieu lors de la fête de Samain, qui correspond au Nouvel An celtique. Le symbolisme de la fête, interprété comme un renouvellement, un e "re-crédation" du monde en une succession de nuits et de jours, accentue cet aspect global de régénérescence. Mais Samain est aussi le moment privilégié durant lequel les barrières infranchissables entre le monde humain et le monde surnaturel sont provisoirement abolies. Il n'est donc pas étonnant que certains récits omettent même de préciser qu'ils se déroulent pendant cette période de

---

<sup>92</sup>- Loégme and Conall said that they would not undertake that bargain, for, though he (the churl) might have the power to remain alive after being beheaded, they did not ", in Bricriu's Feast, in Early Irish Myths & Sagas, opus cit.p.245; das le même récit, plus loin, la même remarque est reprise p.253 : "But you (= the churl) alone have the power to be killed one night and to avenge it in the next".

l'année tant cela devait être évident pour l'auditoire. Aussi, le Dagda, maître du temps (dont le pouvoir est représenté par sa magie et ses attributs : chaudron, massue, et nous le verrons, la roue) est parfaitement dans son rôle pour symboliser la rencontre, dans une période hors-temps de deux univers, mythique et humain.

La scène de la massue, placée dans un tel contexte temporel, représente bien ce passage de l'humain et primordial, qui, pour les hommes, est un passage à travers la mort. La décapitation, telle qu'elle se positionne dans les récits, a pour fonction de rehausser le statut héroïque de Cuchulaind. Mais aussi, la "non-mort" du rustaud, dans un contexte de fête de Samain, représente à la fois le passage de la mort (du point de vue du guerrier) et son abolition (car le rustaud n'en meurt pas).

Ceci est d'autant plus clair que, selon les conceptions celtiques des pouvoirs des druides-médecins, seule une blessure touchant la moelle épinière ou le crâne n'est pas susceptible de guérison<sup>93</sup>

Le thème de régénérescence contenu dans la scène de la décapitation est en étroite relation avec cette "non-mort" du rustaud. Comme la massue, la hâche possède une double polarité :

	/positif/	vs	/négatif/
massue	smooth end	vs	violent end
hâche	côté non-tranchant	vs	tranchant de la lame
		vs	
	/ VIE/		/ MORT/

---

<sup>93</sup>- *Les Druides*, opus cit. p.99

"Et toi, ô Diancecht", dit Lug, "de quel pouvoir disposes-tu en vérité ?"

Ce n'est pas difficile, dit-il; "Tout homme qui sera blessé, à moins qu'on ne lui ait coupé la tête, ou à moins qu'on ait entamé la membrane de sa cervelle ou sa moelle épinière, il sera complètement guéri par moi pour le combat du lendemain."

On comprend du même coup pourquoi les Celtes coupaient la tête de l'ennemi vaincu. La décapitation interdisait toute guérison terrestre et elle garantissait le transfert au vainqueur de toutes les capacités réelles et virtuelles du vaincu".



Si la hâche, dont la lame métallique rappelle la pointe de la lance, participe de l'armement offensif, elle a en commun avec la massue d'être composée d'un manche en bois, qui n'est pas mis en valeur dans le cas de la lance, sauf en ce qui concerne ses dimensions. Mais le bois a bien d'autres valeurs dans la nomenclature celtique.

2-e-2/Le bois : "massue" vs "baguette".

La "massue" du rustaud est surtout décrite pour deux raisons : les pouvoirs magiques lui permettant de tuer et de ressusciter l'homme qu'elle frappe, ses dimensions et sa composition d'autre part.

Il existe une similitude entre cette arme et la "baguette druidique" (angl. "Druid rod/wand", irl. " Craeb.Croeb") parce que toutes deux sont liées à une configuration de "transformation" : l'objet modal attaché à chacun de ces instruments semble très rapproché dans l'un et l'autre cas. Ainsi, nous rappellerons pour mémoire un petit passage qui concerne la massue, puis nous passerons à la "baguette" :

- "He lays the violent end across the Reads of the nine men so that they die in an instant, then he lays the gentle herd across them so that they are brought back to life in an instant".<sup>94</sup>

- " ((Aoife -la marâtre Ndlr)? demanda aux enfants de Lir de se baigner et de nager dans le lac. Ils firent comme Aoife leur avait dit. Mais quand Aoife les trouvant dans le lac, elle les frappa d'une baguette de magie druidique et elle les mit sous la forme de quatre cygnes beaux et parfaitement blancs".<sup>95</sup>

- " Cian, père de lugh, rencontre les trois fils de Tuireann, ses ennemis. Il décide de fuir car il est seul. Pour cela il se transforme :

---

<sup>94</sup>- *Mesca Ulaid, l'Ivresse des Ulates* in : *Early Irish Myths & Sagas*,

p.206-207.

<sup>95</sup>- *Oidhe Chloinne Lir*, trad.Ch.J.Guyonvarc'h, in : *Les Druides*, opus

cit. p.291.

" Il vit un grand troupeau de porcs à côté de lui, il se frappa lui-même d'une baguette druidique, il prit l'apparence d'un porc et il se mit à fouir la terre comme chacun des autres porcs".<sup>96</sup>

Les fils de Tuireann le cherchent :

" Vous avez mal appris votre enseignement dans la ville de l'enseignement" dit Bnan, "quand vous ne savez pas distinguer une bête druidique et une bête naturelle". Et en même temps qu'il disait cela, il frappa ses deux frères d'une baguette magique et druidique, et il en fit deux chiens minces et agiles qui donnèrent fortement de la voix à la queue du porc druidique".<sup>97</sup>

Les trois passages montrent bien que le PN /frapper/ mis en oeuvre dans les divers récits est composé de différentes sortes de /performances/. Le Dagda, Aoife et Brian fils de Tuireann frappent les êtres qu'ils veulent transformer (opération transitive), tandis que Cian se transforme lui-même en porc (opération réflexive).

Aoife fait intervenir cette métamorphose dans l'eau d'un lac, ce qui n'est pas le cas des autres passages. L'eau, élément-type d'un retour à la primordialité, n'est mentionnée qu'en relation avec l'animal magique qui lui est le plus proche, le cygne, oiseau aquatique.

La massue du Dagda tue et ressuscite, tandis que la baguette fait passer tour à tour de la forme humaine à la forme animale et inversement.<sup>98</sup>

Le point commun le plus significatif des deux instruments est sans nul doute leur matériau de fabrication, le "bois". Nous savons que les Celtes attachaient de l'importance à la nature de bois formant baguettes, roues, massues, lances, en particulier l'if et l'ensemble des arbres rassemblés

---

<sup>96</sup>- *La mort tragique des enfants de Tuireann*, trad. Guyonvarc'h, in : *Textes Mythologiques irlandais I/1* vol.1, p.108.

<sup>97</sup>- *ibid.* p.108

<sup>98</sup>- Cian retrouve son apparence humaine, selon une formule identique à sa première métamorphose: "Permettez-moi de revenir à ma propre forme" (...) Cian allan dans sa propre apparence". in : *Textes Mythologiques irlandais I/1*, opus cit. p.108.

sous la dénomination générale de COLL et qui comprend : le sorbier, le noisetier et le coudrier.

2-e-3/ La "baguette" et le "coudrier" (= COLL)

- " Etain sat in the chair in the centre of the house, where upon Fuamnach struck her with a wand of scarlet rowan and turned her into a pod of water".<sup>99</sup>

On le voit, le sorbier (éq. du coudrier) est un arbre à caractère magique, car il forme le support de la baguette magique.

Son symbolisme est également attaché à celui des OGAM, écriture magique servant aux incantations des druides, comme aux tablettes funéraires sur lesquelles était gravé le nom du défunt. Ecriture dont le maniement était réservé aux druides, l'ogam pouvait être gravé par des guerriers comme Cuchulainn, sur un support de bois, comme en témoigne ce passage du récit *Tain Bo Cuailnge* :

- " I feel the presence of the armies tonight", Cuchulainn said to his father" You must go and warn Ulster" (...) Before he left he made a spancel-hoop of challenge and cut an ogam message into the peg fastening it, and left it ther for them on top of a standind stone".<sup>100</sup>

Fergus et les hommes du Connaught trouvent ce message et les druides le déchiffrent :

- " The royal host must come no further  
according to the rule of war  
Unless you have a man among yar  
Who can do what the has done  
This is the reason, and no other  
Why the spancel-hoop was left." <sup>101</sup>

Mais, de par son lien avec l'écriture ogamique, le coudrier/sorbier est lié à la prédiction (élément de maîtrise du temps par la connaissance

---

<sup>99</sup>- *The Wooing of Etain*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. p.45

<sup>100</sup>- *The Tain*, trad. Th.Kinsella, opus cit. p.68

<sup>101</sup>- *ibid.* p.71.

anticipée des évènements) et la science surnaturelle, grâce à ses fruits (irl. CNO "noix", "noisette").

Le bois de coudrier était utilisé pour soutien avec ce /savoir/ surnaturel, comme élément de "tirage au sort", dans le domaine juridique notamment <sup>102</sup>

Ce rôle divinatoire du bois de coudrier et si important que, selon Fr. Le Roux et Ch.J.Guyonvarc'h, les langues celtiques sont passées de la notion de "jeter les bois" à celle d'"alphabet".<sup>103</sup>

D'ailleurs l'alphabet irlandais est entièrement composé d'initiales de noms d'arbres :

(ailm) "orme"  
 (beith) "bouleau"  
 (coll) "noisetier"  
 (dair) "chêne"  
 (edad) "tremble"  
 (fern) "aulne"  
 (gort) "lierre"  
 (idad) "if"  
 (luis) "sorbier"  
 (muin) "vigne"  
 (nin) "frêne"  
 (onn) "ajonc"  
 (pin) [ ? ]  
 (ruis) "sureau"  
 (sail) "saule"  
 (tinne) "houx"  
 (ur) "prunellier"

---

<sup>102</sup>- *Les Druides*, opus cit. pp.155-156-" Le droit irlandais atteste l'usage dans plusieurs domaines de la législation :

a) pour savoir où enterrer un défunt (...)

b) pour savoir qui est coupable d'un meurtre.

"S'il y a doute pour savoir si c'est par eux ou non que le meurtre a été commis, aucune composition n'est dûe. Mais si tous les deux ou l'un des deux choisissent de jeter les bois, cela leur sera accordé. Et c'est ainsi que les bois seront jetés : il y aura trois bois, le bois de culpabilité, le bois d'innocence et ensuite le bois de la Trinité. Cela suffit pour condamner ou acquitter. Si c'est le bois de la Trinité qui sort, on jettera les bois une autre fois pour que sorte un autre bois".

c) Pour évaluer le dommage causé par des animaux (...)

On conçoit aisément sur le vu de ces quelques extraits, l'importance du rôle joué par ceux qui savaient tirer au sort en se servant du bois, c'est-à-dire cette branche très spécialisée des druides qu'étaient les poètes, juristes ou BRITHEM, si ce n'est généralement les druides eux-mêmes."

<sup>103</sup>- voir *ibid.* p.153.

Certains récits montrent que, sans se limiter à l'emploi du bois de sorbier ou de coudrier dans le seul "jet de bois", les druides associaient bois et feu pour connaître l'issue d'évènements tels que batailles, bien-fondé de guerres, etc....<sup>104</sup>

Enfin la noisette (ou la noix) est réputée contenir le /savoir/ surnaturel, qu'elle communique au saumon lorsqu'il l'absorbe; à son tour, l'ingestion de sa chair transmet cette connaissance mythique :

- " (Le roi Cormac) vit alors une source brillante dans l'enceinte du palais, d'où partaient cinq ruisseaux et les troupes buvaient tour à tour l'eau des ruisseaux. Les neuf coudriers de Buan étaient au-dessus de la source. Les coudriers pourpres jetaient leurs noix dans la source et les cinq saumons de science qui étaient dans la source les saisissaient".<sup>105</sup>

Selon les différents récits cités jusqu'à présent, nous voyons bien que le bois du coudrier/sorbier (= COLL) est particulièrement lié à la transmission du /savoir/ surnaturel, en particulier le "savoir" sur le déroulement du temps.

Quant à la baguette de sorbier, son utilisation permet d'échapper aux contraintes du temps en prenant une forme animale, mais cette faculté est donnée aux êtres de l'Autre Monde, sans nul besoin d'une baguette. Ainsi en est-il du dieu Mider lorsqu'il enlève Etain au roi Echu Airem :

- " (Mider) shifted his weapars to his left hand and put his right hand round Etain, and he bore her up through the skylight of the house.

---

<sup>104</sup>- cité dans *Les Druides*, opus cit.p.152.-" Quant à Cormac, il se mit à s'entretenir avec Cithruadh et il lui demanda s'il avait le moyen d'aider les armées. "Rien ne te secourra si ce n'est de faire un feu druidique". "Comment cela se fait-il ?" dit Cormac, "et à quoi cela sert-il ?" "Voici, dit Cithruadh," que les armées aillent dans le bois et qu'elles rapportent du bois de sorbier, car c'est avec cela que sont fait nos meilleurs feux. Et il est probable que, du sud, on répondra de la même façon. Lorsque les feux commenceront à flamboyer, chacun observera le sien. Si c'est vers le sud que les feux se tournent, je ne le crois pas, il faudra poursuivre les gens du Munster. Si c'est vers le nord qu'ils se tournent, partez vous-mêmes, car vous serez vaincus, même si vous résistez".

<sup>105</sup>- *ibid.* p.157.

Ashamed, the hosts rose up round the king, and they saw two swans flying round Temuir and making for Sid on Femuin."<sup>106</sup>

Mais la métamorphose, quelle qu'en soit la durée en termes humains (900 ans pour les enfants de Lir !) n'est jamais définitive, l'objet de la transformation reprenant régulièrement son apparence humaine<sup>107</sup>.

Tout autre est la "massue" du Dagda, car elle est en relation avec la mort, ce qui n'est pas le cas de la baguette de métamorphose.

L'aspect "négatif", "mortel" de la massue tient à son matériau, cité comme "fer" dans le récit *Mesca Ulaid* (= *l'Ivresse des Ulates*). De ce fait, elle partage avec la lance et la hâche son appartenance à l'isotopie de l'arme. Très peu de récits font la description de la massue du Dagda, mais plusieurs rustauds, dont les traits généraux sont assez semblables à ceux du Dagda, possèdent, non pas une massue de fer, mais des troncs d'arbres bruts dont ils se servent occasionnellement comme projectiles ou comme gourdins. Dans une telle perspective, il n'est pas expressément dit que la massue du Dagda est, par nécessité, en fer. Il faut cependant ajouter que les troncs d'arbres maniés par les géants ne possèdent pas le pouvoir de ressusciter ceux qu'ils assomment, ce qui constitue en écart très important.

La massue traduit la double nature du Dagda : selon le découpage de la société indo-européenne en trois fonctions essentielles (sacerdoce- + souveraineté- guerre et agriculture/artisanat), le Dagda est un dieu du sacerdoce, ce qui n'exclut pas son intérêt pour la guerre, comme en témoignent certains des épithètes le qualifiant :

p.57.

<sup>106</sup>- *The Wooing of Etain (Tochmarc Etaine)* in : *Early Irish Myths &*

*Sagas* opus cit.

<sup>107</sup>- *Les Druides*, opus cit., p.277-" Les métamorphoses sont donc des accidents qui interrompent le cours normal de l'existence sans en changer la signification. (...) Ces métamorphoses n'ont rien à voir avec la doctrine de l'immortalité de l'âme. Elles constituent sans plus une trace de l'existence de techniques magiques d'un niveau très élevé et elles sont, si l'on veut, une preuve de l'instabilité morphologique des personnages mythiques et divins. Rien n'y rappelle la métempsychose et rien n'y a non plus un quelconque semblant de chamanisme, de totémisme, ou de naturisme. Quand il existe, le zoomorphisme est un support ou l'expression d'un symbole".

- Ruadh Rofhessa ("Rouge de la science Parfaite") : le "rouge" est, dans la société indo-européenne, la couleur caractérisant la classe guerrière ;
- Eochaid Ollathir (de Ivo/Katus: "qui combat par l'if") Père Puissant; Mais son principal attribut demeure cependant la magie druidique.<sup>108</sup>

"Le Dagda, qui correspond à l'indien Mitra, est tout ce qui est :

- clair, doux, agréable,
- réglé, ordonné.

Il est le dieu de l'amitié, du contrat, du savoir et de la sagesse. Il est le dieu du temps chronologique et atmosphérique et, par conséquent, le dieu de l'éternité et le maître des éléments. Il est aussi le dieu de la terre et de la paix, de tout ce qui est proche de l'homme comme l'indien Mitra et, au fond, comme le grec Zeus.(...) A ce titre, il est le patron des druides, des médecins et des filid ou poètes. Il ne patronne la troisième fonction que par le biais de son chaudron qui assure l'abondance cependant que lui-même surveille les récoltes, mais la prospérité et la paix, dans l'Inde, appartiennent aussi à Mitra.(...) Son épouse, la Morrigan, est la déesse de la guerre et lorsqu'il combat ou énumère ce qu'il fera au combat dans le *Caith Maighe Tuireadh*, c'est en technicien de la magie druidique et sacerdotale qu'il s'annonce".<sup>109</sup>

Si la baguette de bois semble un attribut partagé par bon nombre d'êtres surnaturels, la "massue" est caractéristique du Dagda (ou du rustaud, qui semble être l'un de ses avatars), en tant que maître du temps et des éléments. Le retour à l'état primordial, représenté par la baguette, est une façon de montrer la transcendance des êtres de l'Autre Monde, et se situe délibérément dans un pôle de /vie/. La "massue" est un objet sous-tendu lui aussi par une structure narrative de la "transition", de la "transformation", mais le passage représenté est celui de la mort et de la renaissance dans l'Autre Monde, cas identique à celui de la hâche, dont

---

<sup>108</sup>- Selon l'étymologie donné par Ch.J.Guyonvarc'h not.dans *la Celtique*, opus cit. p.110.

<sup>109</sup>- *La société Celtique*, Rennes Ouest France, 1991.

nous avons noté l'ambivalence dans son opposition : lame aiguisée/dos de la lame dans les scènes de décapitation.

Peut-on dire pour autant que la hâche et la massue sont équivalentes ?

Si l'on se reporte aux divers récits mettant en scène le rustaud, sa hache et sa massue (ou tronc d'arbre), puis le Dagda, on est frappé par l'écart qui s'y dessine : en effet, dans un récit tel que *Fled Bricrend (Bricriu's Feast)*, la hache et la massue ne font pas double emploi, alors que le rustaud a les deux en sa possession.

En règle générale, la massue (parfois le tronc la remplace) est une arme clairement offensive, parfois improvisée -c'est le cas du tronc d'arbre-, dont la fonction est d'étourdir, d'assommer, voire de fracasser l'adversaire:

- " Whose horses are these, boy ?" (the churl) asked, looking fierce. "The horses of Loegme Buadoch these", answered the lad. "True", said the giant, "and it is a good man whose horses they are ". As he said this, he took his cheb and gave the lad a blow from head to toe. At tat Loegme came and said " why did you strike my charioteer ?" "As punishment for trespassing my meadow !! ".<sup>110</sup>

- " The giant came towards Loegme, and his fists were full of stripped oak trucks,(...) the giant cast a truck, but Loegme let it go by, two or three more trucks were cast..."<sup>111</sup>

Le cadre narratif de cet exemple est un "combat" débuté sur les défis et provocations d'usage, à ceci près que le géant attaque le guerrier pour un motif de façade (traverser le champ) ou sans raison apparente (2°cas), sauf qu'il s'agit de provoquer un combat pour évaluer l'excellence du guerrier. L'attaque est brutale, inattendue.

Tout autre est la scène de décapitation. Autant la rencontre avec le géant au tronc d'arbre est une épreuve de force physique et d'adresse purement guerrière, autant cette scène s'inscrit parfaitement dans un schéma

---

<sup>110</sup>- in : *Early Irish Myths & Sagas*, p.232

<sup>111</sup>- *ibid.* p.247



d'ordalie, car jamais les capacités physiques du guerrier (ou du rustaud, de toute évidence) ne sont remises en cause.<sup>112</sup>

On le voit, le passage insiste beaucoup sur la notion de contrat juridique "accept his judgement", "fulfil". Il n'existe aucune relation d'hostilité entre les deux parties, mais un accord "négocié" et accepté ou refusé. Le point central du passage est de montrer qu'un vrai héros ne doit jamais revenir sur sa parole, même si cela met son existence en péril ("they do not have the power to remain alive after being beheaded"): le respect du serment et le courage moral sont les deux qualités mises en cause, ce qui entre tout à fait dans la fonction qu'assume par ailleurs le Dagda, qui est dieu de l'amitié et des contrats. Le coup de hache, la lame renversée contiennent toute la substance du jugement de valeur, car il n'est en aucun cas question de vraiment décapiter le héros, mais de le mettre à l'épreuve. C'est pour cette raison que, lors de la seconde scène de décapitation, le "contrat" est négocié, avec le rustaud, dans un sens plus favorable aux guerriers.<sup>113</sup>

La massue en fer du Dagda n'est jamais utilisée dans un tel cadre "juridique", simplement parce que cette divinité, maître du temps, des éléments et de la destinée de chacun, découlant d'un principe temporel, n'a pas à négocier la mort d'un individu avec ce dernier. Dans la scène

---

<sup>112</sup>- *ibid.* pp.245-246." (the three warriors) told Uath why they had come; he replied that they would have to accept his judgement. They agreed to accept it, and he took their pledges. Then he said " I will propose a bargain, and he who fulfils it with me is he who will bear off the champion's portion". "What sort of bargain?" they asked. "I have an axe", he replied. "Let one of you take it in his hand and cut off my head today, and I will cut off his head tomorrow".

Loegure and Conall said that they would not undertake that bargain, for though he might have the power to remain alive after being beheaded, they did not. Thus they refused the bargain. (Other books say, however, that they accepted the proposal : Loegure cut the man's head off the first day, but avoided him thereafter, and Conall did the same".

<sup>113</sup>- *Bricriu's Feast*, in : *Early Irish Myths & Sagas*, opus cit. pp.252-253-" Since you Ulaid surpass the hosts of every land in anger and prowess and weaponry, in rank and pride and dignity, in honour and generosity and excellence, let me be of you keep faith with me in the matter over which I have come (...) only if I am allowed fair play." " It is right to allow him that", said Senchae son of Ailill. (said the churl :) "Whoever else may dare let him come that I may cut off his head tonight, he mine tomorrow" (...) " But you alone have the power to be killed one night and to avenge it the next (said Dubthach Doeltonga). "Then, whatever conditions you propose I will fulfil, surprising as it may find that", said the churl, whereupon he made Muinremur pledge to keep his part of the bargain the following night".

de décapitation, le guerrier et le rustaud sont tour à tour sujets opérateurs et sujet d'état d'un PN /décapiter/ qui est réciproque, bien que fondé sur l'inégalité des deux adversaires face à la mort qui les attend (seul le rustaud ressuscite). En revanche, le Dagda assommant les neuf guerriers est le seul sujet opérateur, les hommes le seul sujet d'état sans qu'il soit possible d'invertir leur rôle. Quant aux scènes durant lesquelles le rustaud assomme le(s) guerrier (s) avec sa massue ou son tronc d'arbre, les protagonistes sont les deux opposants d'un PN contradictoire /vaincre/, que le seul Cuchulainn met en pratique face au rustaud (1ère et 2ème rencontres).

Le PN /assommer/ mettant en scène le Dagda, sa massue métallique et les neuf guerriers sert à expliciter la fonction première de ce dieu, c'est-à-dire sa parfaite domination sur la durée : le récit met l'accent sur le /pouvoir-faire/ du Dagda, qui seul l'identifie. Que le rustaud puisse assommer ou se faire décapiter est plus secondaire dans les autres PN, puisqu'il s'agit alors de mettre en valeur le /pouvoir-faire/ et le /devoir-faire/ du guerrier aspirant à la position du champion, d'ailleurs, le /pouvoir-faire/ du rustaud est toujours supposé acquis, et ne provoque aucune surprise (pour les Ulates, il semble aller de soi que le rustaud survive à une décapitation).

Si l'on représentait les diverses figures du temps telles qu'elles apparaissent dans les récits, on serait tenté de les classer selon qu'elles s'apparentent à un pôle /vie/ ou à un pôle /mort/, la translation de l'une à l'autre étant sous-entendue par un PN de "transformation", de "passage"

:\*\*\*\*

"baguette"	/vie/	<-----	/mort/	"hache"
		----->		



Plusieurs remarques émergent de ce tableau :

- a) le "chaudron" d'abondance, est résolûment tourné vers le pôle /vie/, mais il s'agit de la "vraie" vie, celle qui attend tout guerrier dans le Sidhe (= l'Autre Monde); à ce titre, il partage certains traits avec la "massue" qui tue et ressuscite (ou plonge l'homme dans le chaudron). La "massue" n'est /non-vie/ que dans la mesure où sa finalité est de servir de transition entre ce monde-ci et l'Autre Monde.<sup>114</sup>
- b) On peut passer facilement de la "hache" (qui tue en général, sauf bien sûr les êtres surnaturels) à la "massue" grâce à la double fonction de ces objets comme l'indiquent des paires d'oppositions telles que lame tranchante/dos de la lame (hâche), bout violent/bout doux (massue).
- c) la "baguette" représente le mieux le pôle /vie/ total car son utilisation n'est en rien liée à la /mort/, mais au passage en d'autres états d'êtres vivants (homme <===>animal).
- d) C'est en cela qu'elle s'oppose à la massue, même si les deux figures sont sous-tendues par une structure narrative de "transformation".
- e) Le fait est qu'il n'est pas toujours possible de passer librement d'un pôle à l'autre, car certaines relations sont impossibles : d'après les récits que nous avons cités, seule la hache (ou la lance) sont des figures résolûment tournées vers une mort physique inéluctable (puisque'aucun druide ne peut guérir un décapité, par exemple). On ne voit donc pas comment on pourrait passer d'un pôle /vie/ qui est, de toute évidence, celui du Sid, vers une "mort" qui en serait le principe contradictoire (= aucune survie, aucune vie dans le Sid).

---

<sup>114</sup>- il est difficile d'opposer valablement /non-vie/ et /non-mort/ accepte ces termes comme l'expression d'une transition.

sauf si l'on

Afin que le tableau acquière un dynamisme ininterrompu, il est nécessaire de voir dans le pôle /mort/ celui de la mort physique, c'est-à-dire terrestre; elle ne serait, dans ce cas, qu'une transition nécessaire pour aller vers une vie d'un type supérieur, avec les êtres surnaturels dont les défunts partagent le festin : c'est pourquoi le "chaudron" est à la fois celui de l'abondance (festin de jeunesse et d'immortalité) et celui de la résurrection (le "passage"). Nous passons de la mort physique (par la hache) pour nous acheminer, grâce à des figures de la "transition" ("massue", "chaudron") vers un état mythique, primordial, ce que représente la métamorphose des êtres divins en animaux (et vice-versa) ce qui serait véritablement le pôle de /vie/ totale, mythique et indifférenciée.

Ce mouvement "vie terrestre --> mort --> vie du Sid" épouse le mouvement de deux figures cosmiques, très présentes dans l'icônographie et les textes insulaires, à savoir la "spirale" et la "roue" dont les définitions expliquent le mécanisme cosmique tel que le comprenaient les Celtes et, pour nous, les Irlandais d'avant le christianisme.

SPIRALE:-" Avec sa double signification d'involution et d'évolution, la spirale rejoint le symbolisme de la roue qu'elle égale et dépasse en fréquence dans les représentations figurées ou les motifs celtiques ornementaux (métallurgie,céramiques, monnaies, etc..). La science moderne a voulu y voir un équivalent du fulmen latin et un symbole celtique de la foudre, mais cette explication est insuffisante, car la spirale est en fait un symbole cosmique. C'est un motif que l'on retrouve souvent gravé par les Celtes sur les dolmens ou monuments mégalithiques".<sup>115</sup>

La spirale, surtout triple, représente à la fois le mouvement cosmique (naissance-mort-renaissance, le tout considéré comme des étapes

successives) et la plénitude de ce cosmos : l'unité créatrice, la dualité qui engendre le troisième élément, puis l'ensemble de la création.

Dans l'art, les Celtes et leurs successeurs chrétiens, ont su tirer parti de cette triplication, qu'ils ont rendue systématique. La triple spirale que l'on retrouve, plus tard, dans des entrelacs décoratifs de manuscrits comme celui de Kells (9ème siècle), reconstitue cette impression de mobilité des figures, des entrelacs. Ceux-ci, alliés à des corps d'animaux dont ils sont le prolongement, mettent en évidence cet aspect de perpétuelle métamorphose des sujets représentés, en une façon de dire que la "réalité" n'est jamais figée, mais univoque.

ROUE & ROUELLE - "C'est un symbole cosmique et solaire chez les Celtes. Le druide MogRuith est bien "magus rotarum"; c'est à l'aide de roues qu'il prononce ses augures druidiques. Il est aussi "seigneur, maître des roues, petit-fils du roi universel".(...) La roue est un signe très fréquent dans les représentations celtiques.

Elle est le plus souvent figurée, dans les sculptures gallo-romaines, en compagnie du Jupiter celtique, communément appelé "dieu à la roue" ou Taranès, ou encore du cavalier géant (anguipède) (ps: je n'ai trouvé ce mot dans aucun dico, est-ce un nom propre ?). Les témoignages en sont innombrables et attestent une extension au niveau populaire : terres cuites, bronzes, amulettes même. Cette représentation a fait que la plupart des chercheurs modernes ont vu dans la roue l'équivalent du fulmen de Jupiter, autrement dit un symbole solaire. Mais le symbolisme solaire ne suffit pas à expliquer totalement la roue, qui est aussi et surtout une représentation du monde. Car si l'on se reporte à la comparaison irlandaise de la "roue cosmique" du druide mythique Mog Ruith ("serviteur de la roue"), lequel est un avatar du dieu-druide Dagda, le dieu à la roue correspond très exactement au çakravarti hindou : c'est le moteur immobile au centre du mouvement dont il est l'axe et auquel il ne participe pas, tout en lui étant indispensable. Une plaque du Chaudron de Gundestrup représente un homme (guerrier, serviteur de la roue ?) tournant la roue cosmique tandis que le dieu est figuré en buste, les bras levés dans l'attitude de la prière ou de l'attitude symboliquement

impassible du Principe, d'où émane toute la manifestation. La roue est aussi le symbole du changement et du retour des formes de l'existence.<sup>116</sup> "Une épée de Hallstatt (Autriche) représente deux jeunes gens (analogues des Dioscures ?) faisant tourner la roue et qui doivent symboliser la succession du jour et de la nuit. Par ressemblance avec le cercle, la roue est aussi un symbole céleste en rapport avec la notion de centre.

La rouelle est aussi une figure géométrique très fréquente dans les représentations celtiques à toutes les époques, et son symbolisme conjugue celui de la roue à celui de la croix. Un autre symbolisme, très voisin de celui de la roue, est celui de la spirale (...) La roue du druide Mog Ruith est en bois d'if, arbre funéraire, et c'est une roue cosmique dont l'apparition sur terre marquera le début de l'Apocalypse : quiconque la verra sera aveugle, quiconque l'entendra sera sourd et quiconque sera touché par elle mourra (= roth ramhach" ou "roue ramante"). Une déesse galloise citée dans le Mabinogi de Math, fils de Mathonwy, a pour nom Arianrhod "roue d'argent". Elle est mère de deux enfants dont l'un, Dylan eil Ton ("fils de la vague") va immédiatement à l'eau où il nage comme un poisson (ce qui constitue un retour au Principe) et l'autre Llew porte un nom qui correspond à celui de l'irlandais Iú. Parmi les jeux guerriers de Cuchulainn figure celui de la roue : le jeune héros se contorsionne de manière à former de son corps une roue animée d'une grande vitesse. Le thème ROTO- "roue" est largement attesté en toponymie gauloise, ex : ROTOMAGUS = "Rouen".<sup>117</sup>

La roue, figure magique et guerrière à la fois (elle provoque des morts) représente bien ce passage continu de la vie à la mort puis d'un retour à la vie, qui est celle du monde créé (renouveau des plantes, etc...) et de l'Autre Monde. Mais les traits saillants de cette figure sont, entre autres, la notion de "centre" et d'"immobilisme", moteurs de la marche du cosmos. Cette notion de "cycle" peut prendre toute sa valeur, comme nous l'avons vu, dans un contexte temporel, mais le "centre" est une notion spatiale de toute première importance chez les Celtes qui

---

<sup>116</sup>- Dite, notamment " de l'éternel retour".

<sup>117</sup>- *Dictionnaire des symboles* opus cit. article "roue" pp.826 à 828.

explique notamment l'organisation de l'espace social et sacré, ce que nous allons examiner dans la prochaine partie de ce chapitre.

## CONCLUSION DE NOTRE ETUDE

Au cours de ces dix chapitres, nous avons étudié trois grands ensembles de figures surnaturelles:

1/ le bestiaire, qui se subdivise en "animaux domestiques", proches de l'homme et faisant l'objet d'un PN /élevage/, et en "animaux sauvages" qui s'arc-boutent, au niveau narratif, sur un PN /chasse/.

Ce bestiaire nous a permis de constater que, très souvent, l'animal sert de /paraître/ à un être surnaturel "humain", et que ce subterfuge lui sert à intervenir dans la vie des mortels sur le mode du /secret/.

Nous avons pu relever un certain nombre de "figures" animales, qui laissent entrevoir une dichotomie basée sur des "motifs" invariants du type /errestre/ vs /aquatique/, selon le milieu dans lequel ces animaux évoluent, et qu'eux-mêmes se répartissent sur un axe /haut/ vs /bas/, associé au niveau thématique par des traits comme /lumineux/vs /sombre/, sans que l'on puisse en déduire que l'espace dans lequel ils se meuvent soit en aucune façon /céleste/.

Mais ces animaux recourent bien l'analyse dumézilienne des trois fonctions sociales, ce qui constitue un axe de classement possible.

2/ les "personnages thématiques" du /contenu/ de nature "humaine" (femme, rustaud). A ce propos, nous avons pu constater qu'à leur tour ils s'opposent à une autre figure antithétique selon des axes tels que l'/âge/ ("vieille femme" vs



"jeune femme") ou le /paraître/ ("beau" vs "laid") dans le cas de la femme, le "guerrier" dans le cas du rustaud.

Nous avons vu que ces jeux de figures antithétiques sont fondées sur un principe de "métamorphose", qui fait que l'on passe de la vieille femme (terre stérile) à la jeune femme (abondance), faisant apparaître l'importance d'un motif comme le /cyclique/.

Pour le rustaud, l'analyse de son équipement, et le PN l'opposant au guerrier, ont fait apparaître une structure similaire de "changement", de "transition", le rustaud se plaçant au seuil des deux univers, humain et surnaturel.

3/ Enfin, nous nous sommes penchés sur l'étude de la temporalité et de l'espace surnaturels parce que ces deux notions forment le cadre essentiel dans lequel se structurent les relations entre les mortels et les êtres du Sid. Des figures, des motifs tels que l'/aquatique/, le /terrestre/ (notamment l'"île" et le tertre) forment les bornes de l'Autre Monde, tandis que l'on peut situer le "cheval", la "barque" (espace), le "chaudron", la "massue" (temps) sont des éléments du "pouvoir-atteindre" le Sid.

Ce qui frappe, c'est la récurrence d'un élément narratif tel que la "métamorphose", qui semble, au-delà des figures qui se présentent dans les récits, structurer en profondeur l'imaginaire celtique et les conceptions qu'il se fait des relations entre les dieux et les hommes. Il faut y voir, non pas un élément accessoire, mais le fondement, tant artistique que textuel, du principe de ces relations.

D'un point de vue méthodologique, il est important de montrer que l'on peut, moyennant certaines précautions, étudier sur un même plan récits mythologiques et récits folkloriques, dans la mesure où nous procédons à une analyse du contenu.

Cela ne signifie pas que les résultats ainsi obtenus ne sont pas en concordance avec d'autres méthodes d'étude: tout au long de notre démarche, nous avons tenté d'établir des corrélations entre l'analyse sémiotique et l'analyse sociologique telle que la conçoit G. Dumézil.

A travers les transformations que le temps fait subir à ces motifs d'origine, nous remarquons que seule une analyse de certains éléments invariants (du point de vue figuratif) permet d'établir des liens entre genres et époques différents. C'est ainsi que des figures folkloriques peuvent servir de base à l'étude d'un motif "mythique", à condition d'abandonner toute velléité d'approche historique: le folklore, pas plus que le mythe, ne peut se réduire à une référence unique au monde réel.

# **BIBLIOGRAPHIE**

## **PLAN GENERAL**

### **PREMIERE PARTIE : LES SOURCES PRIMAIRES**

#### **I/ TEXTES UTILISES POUR LA PRESENTE ETUDE**

A- Récits héroïques et épiques ( premier groupe)

B- Récits folkloriques et fictions (2° et 3° groupes)

#### **II/ AUTRE TEXTES A CONSULTER**

A- Manuscrits ( récits du 1° groupe)

1: En langue originale

2: En traductions anglaises et françaises

B- Récits folkloriques et oeuvres de fiction

1: Contes et recueils

2: Ouvrages de fiction

### **DEUXIEME PARTIE: LES SOURCES SECONDAIRES**

#### **I/ OUVRAGES DE REFERENCE**

A- Méthodologie

B- Ouvrages critiques généraux

II/ ARTICLES

**TROISIEME PARTIE: BIBLIOGRAPHIE ANNEXE**

I/ CIVILISATION CELTE ET IRLANDAISE

A- Ouvrages de portée générale

B- Articles

II/ LANGUE ET LITTERATURE CELTIQUES DE  
LANGUE IRLANDAISE

III/ THEORIE SUR LE MYTHE

IV/ INFLUENCES DU SURNATUREL POPULAIRE  
CELTIQUE DANS LA LITTERATURE  
CONTEMPORAINE

V/ FOLKLORE ET ETHNOLOGIE: METHODES DE  
RECHERCHE

## PREMIERE PARTIE: LES SOURCES PRIMAIRES

### I/ TEXTES UTILISES POUR CETTE ETUDE

#### A- Récits héroïques et épiques (1° groupe)

**GANTZ Jeffrey**, *Early Irish Myths and Sagas*, Penguin Books, Harmondsworth, England, 1981, i-vi, 280p.

**GANTZ Jeffrey**, *The Mabinogion*, Penguin Books, Harmondsworth, England, coll. "Classics" (1976), 311 p.

**GREGORY, Lady Augusta**, *Gods And Fighting Men*, John Murray/Colin Smythe Ltd, GB, 1° éd. 1904, cette éd. "The Coole Edition" 1970, 370p.

**KINSELLA Thomas**, *The Tain (from the Irish Tain Bo Cuailnge)*, Dolmen Press, Mountrath, Rep. of Ireland, 1969.

**LE ROUX Françoise & GUYONVARCH Christian-Jacques**, *Textes Mythologiques irlandais*, Celticum 11, Rennes (1980-86), 344 p.

**VERRIER André**, trad.et présentation: *Ossianiques*, E.L.A. La Différence, Paris, coll "Orphée" (1989), 127 p.

#### B- Récits folkloriques et oeuvres de fiction

**CROKER Thomas Crofton & Clifford Sigerson**, *Legends Of Kerry*, The Geraldine Press, Dublin & Cork, 1976, 90p.

**GLASSIE Henry**, *Irish Folktales*, Penguin Books, Harmondsworth, England, 1985, 356p.

**HAINING Peter**, ed., *The Wild Night Company (Irish Stories Of Fantasy & Horror, With A Foreword By Ray Bradbury)*, Victor Gollancz Ltd, London, 1970, 287p.

## II/ AUTRES TEXTES A CONSULTER

### A- Manuscripts

#### 1: En langue originale (Vieil-Irlandais)

**BERGIN Osborn & BEST R.I.**, "Tochmarc Etaine" (The Wooing Of Etain), YLB 985-98, *Eriu* 12, 1937, pp137-96

**DILLON Myles**, *Serglige Con Culainn (The Wasting Sickness of Cu Chulaind)*, Dublin Institute for Advanced Studies, Dublin, 1953;

**HAMEL A.G. van**, *Compert Con Culainn (The Birth of Cu Chulaind)*, Dublin Institute for Advanced Studies, Dublin, 1933.

**HENDERSON George**, *Fled Bricrend (Bricriu's Feast)*, Irish Texts Society, Dublin, 1899.

**HULL Vernam**, *Longes Mac n-Uislenn (The Exile of the Sons of Uisliu)*, Modern Language Association, New York, 1949.

**KNOTT Eleanor**, *Togail Bruidne Da Derga (The Destruction of Da Derga's Hostel)*, LU 83a1- 99a47 & YBL 91a1-104.10, Dublin Institute for Advanced Studies, Dublin, 1936.

**MEID Wolfgang**, *Tain Bo Fraich (The Cattle-raid of Froech) from the Book of Leinster*, Dublin Institute for Advanced Studies, Dublin, 1967.

**MULLER Edward**, "Aislinge Oéngusso" ("The Dream of Oengus), *Revue Celtique* 3, Paris, 1882, pp. 344-7.

**STRACHAN John**, *Stories From The Tain*, Royal Irish Academy, Dublin, 1944.

**THURNEYSSEN Rudolf**, *Scéla Mucce Meic Dathó (The Tale of Macc Da Tho's Pig)*, Dublin Institute for Advanced Studies, Dublin, 1935.

**WATSON J.C.**, *Mesca Ulad (The Intoxication of the Ulaid)*, Dublin Institute for Advanced Studies, Dublin, 1941.

2: En traductions anglaises et françaises.

**DOTTIN Georges**, *L'Épopée irlandaise (présentation et notes de Jean Markale)*, Les Presses d'Aujourd'hui, coll. L'Arbre Double, Paris, 1980, 215p.

**GUYONVARCH Christian**, "La mort de Muirchertach fils d'Erc (texte irlandais du très Haut Moyen Age: la femme, le saint et le roi)", *Annales Economies et Sociétés*, vol.38, n°5, Paris, 1983  
pp.985-1015

Du même auteur, "La mort de Cu Chulainn", *Ogam 18*, 1968, et *Celticum 7*, 1962, 40p.  
(version plus tardive du XV<sup>e</sup> Siècle)

Du même auteur, "La conception de Cu Chulainn", *Ogam 17*, 1965, pp.363-380.

**JACKSON Kenneth Hurlstone**, *A Celtic Miscellany*, Penguin Books, Harmondsworth, England, 1971.

**MACALISTER R.A.S.**, *Lebor Gabala Erenn (The Book of the Invasions of Ireland)*, 5 vol., Irish Texts Society, Dublin, 1938-54.

**MAC MATHUNA Seamus**, ed., *Immram Brain (Bran's Journey to the Land of the Women)*, pas d'éd., Tübingen, 1985, 510p.

**NEESON Eoin**, *The First & Second Books of Irish Myths and Legends*, 2 vol., Mercier Press, Dublin & Cork 1966, Cork, 1969.

**ROTH Georges**, *La Geste de Cu Chulainn, le Héros de l'Ulster (d'après les anciens textes irlandais)*, L'Édition d'Art, Paris, 1927, 180p.

**STOKES Whitley**, ed., "Coir Anmann" (Convenance des Noms, taité de toponymie mythique), *Irische Texte III*, s.l., s.d., pp.285-432.

Du même auteur: "Dindshenchas en prose", *Revue Celtique* 15, pp.272-336, *Revue Celtique* 16, pp.31-83 et 269-312.

**YOUNG Ella**, *Récits de mythologie Celtique*, éd. Triades, 2 vol. "Les Dieux" et "Les Héros", Paris, 1962 & 1966., 142 & 176p.

## B- Récits folkloriques et oeuvres de fiction.

### 1: Contes et recueils de contes.

**BARDON P.**: *The Dead Watchers and Other Folklore Tales of Westmeath*, pas d'éd., Mullingar, 1891, 83 pp.

**BRATTON R.**, *Round The Turf Fire*, pas d'éd., Dublin, 1931, 123 p.

**BRITTEN J.**: "Irish Folktales", *Folklore Journal* 1 (1883), 52-55, 184-87, 316-324, 363

**BYRNE Patrick F.**, *Irish Ghost Stories*, Cork & Dublin, The Mercier Press, (1st publ. 1965), reprinted 1968 1984 1987.

Du même auteur *The Second Book of Irish Ghost Stories*, Cork, The Mercier Press (1971), reprinted 1974, 88 p.

**CAMPBELL J.J.**: *Legends of Ireland*, pas d'éd., London, 1955, 210 p.

**CARLETON W.**, *Traits and Stories of the Irish Peasantry*, 1st Series, pas d'éd., Dublin, 1830, 2nd Series, Dublin, 1838

**COSENS Monica**, *Tales and Legends of Ireland*, pas d'éd., London, 1925, 128 p.

**CROWE W. Haughton**, *The Star of County Down and the Romantic Tales of the Ring of Mourne, told or retold.*, Dundalgan Press, Dundalk, (1974), 61 p., 18 cm



**CURTIN J.**, *Myths and Folklore of Ireland*, pas d'éd., London; 1890, 345 p.

Du même auteur: *Hero-Tales of Ireland*, pas d'éd., London, 1894, 558 p.

Du même auteur: *Tales of the Fairies and the Ghost-World*, pas d'éd., London, 1895, 198p.

Du même auteur; *Irish Folk Tales*, pas d'éd., Dublin, 1943, 166p. (supplement to *Béaloidéas* 11, (1941), and 12 (1942))

**FITZGERALD David**, "Popular Tales of Ireland", *Revue Celtique IV*, 1879-80, pp.171-203, Paris.  
BND: IR 8916295 R

**FLOOD J.M.**: *Ireland: Its Myths and Legends*, pas d'éd., Dublin, 1916, 136 p.

**FOSS Micheal**, ed., *Folktales of the British Isles*, Mac Millan, London, 1977, 175p.

**GRAVES A.P.**: *The Irish Fairy Book*, pas d'éd., London, 1938, 310 p.

**GREGORY Lady**: *Visions and Beliefs in the West of Ireland*, 2 vol. John Murray, New York and London, 1920.

**HYDE Douglas**, *The Stone of Truth and Other Irish Folktales, collected and translated from the Irish*, Irish Academic Press, Dublin (this ed. 1979), 126p., 20 cm  
BND: IR39983 H 27

**HYDE Douglas**, *Five Irish Stories (transl. from An Sgeulaidhe Gealach)*, Dublin, 1896

Du même auteur: *Four Irish Stories, (from An Sgeulaidhe Gealach)*, Dublin, 1898

Du même auteur: *An Sgeuluidhe Gaeldhaelach* ( contes irlandais, traduits en Français par Georges Dottin), Rennes, 1901 ,67 p.

Du même auteur: *Beside The Fire*, pas d'éd., London, 1890, 203 p.

Du même auteur: *Legends of Saints and Sinners*, pas d'éd., Dublin and London, 1915, 295 p.

**JACOB J.**, *Celtic Fairy Tales*, pas d'éd., London, 1891, 1892, 1895, 267 p.

Du même auteur: *More Celtic Fairy Tales*, pas d'éd., London, 1894, 1895, 234 p

**KENNEDY Patrick**, *Legendary Fictions of the Irish Celts*, pas d'éd., London, 1866, 352 p.

**KIERNAN Thomas J.**, *The White Hound of The Mountains and Other Irish Folk Tales- Newly told and with commentaries by Th. J. Kiernan*, Devin Adair, New York, 1962, 172p.

BND: IR 3998 K 11

**LEAMY E.**, *Irish Fairy Tales*, pas d'éd., Dublin, 1890, 1906, 167p.

**LOVERS S.**, *Legends and Stories of Ireland*, 3rd ed., Dublin, 1834, 263 p.

**O'CAHILL Donal**, ed., *Legends of Killarney*, Cliona Press Dublin (C.1956?), ill., 48 p., 17 cm.  
BND: IR 3999 P 27

**O'CASAIDE S.**, "Crofton Croker's Irish Fairy Legends", *Béaloides 10* (1940), 289-91

**O'FAOLAIN Eileen**, *Irish Sagas and Folk Tales*, Oxford, 1954

**O'DONNELL Elliott**, *The Hag of the Dribble and Other True Ghost Stories, from the files of Elliott O'Donnell.*, R. Hale & Co. London (1977), X, 22 cm

**ROLLESTON T.W.**, *Myths and Legends of the Celtic Race*, pas d'éd., London, 1911, 456 p.

**STEPHENS James**, *Irish Fairy Tales*, pas d'éd., London, 1920, 318 p.

**YEATS William Butler**, *The Celtic Twilight*. (With an Introduction by Kathleen Raine & illustrations by Jean Townsend) , Colin Smythe, Gerrards Cross, Buckinghamshire U.K., new ed. 1981

**YEATS W.B.**, *Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry*, pas d'éd. London, 1888, 326 p.

**YEATS W.B.**, *Irish Fairy Tales*, pas d'éd., London, 1892, 326 p.

## 2: Oeuvres de fiction

**LE FANU Joseph Sheridan**, *Ghost Stories and Mysteries*, selected and ed. by E. F. Bleiber, New York, Dover Publications (1975).

Du même auteur: *Best Ghost Stories*, sel. and ed. by E. F. Bleiber, Dover Publications (1964)

Ouvrages cités parce que Le Fanu a écrit des récits folkloriques ou inspirés du folklore.

**MAC PHERSON James**, *Ossian, Poèmes Dramatiques*, traduits de l'Anglais par Eliane Foucher, Préface de Jean-Pierre Foucher, éditions Stock, coll. "Stock+ Plus" , Paris, 1981

Montre l'évolution des thèmes surnaturels celtiques et leur utilisation dans un contexte littéraire.

**MERRIMAN Brian**, *Cuirt an Mhean-Oiche/ The Midnight Court*, text and translation by Patrick C. Power, The Mercier Press, coll. "A Dual Language Book" , Cork & Dublin, 1971, 3rd ed. 1986.

Bien que ne traitant pas principalement du surnaturel le récit s'en sert comme cadre. Contient des descriptions de lieu, de temps et de figures de fées.

**STEPHENS James**, *The Crock of Gold*, ed. by Walter de la Mare, Pan Books Ltd, 1st publ. by Mac Millan (1912)- This ed London,1953.

Ouvrage de fiction recelant une grande quantité de thèmes folkloriques et mythologiques.

**TREMAYNE Peter**, ed, *Irish Masters of Fantasy*, coll. and ed. by Peter Tremayne, Wolfhound Press, Dublin , 1979

Contient une sélection de récits de Maturin, Le Fanu, Fitzjames O'Brien, Stoker, Shiel et Lord Dunsany: écrivains du fantastique. Ouvrage utile pour un éventuelle comparaison des deux domaines / un peu en marge du sujet cependant.

## **DEUXIEME PARTIE: LES SOURCES SECONDAIRES**

### I/ OUVRAGES DE REFERENCE

#### A/ Méthodologie

*Analyse sémiotique des textes (introduction-théorie-pratique)*, par le groupe d'Entrevernes, P.U.L., coll. Linguistique et Sémiologie, dirigée par C. Kébrat-Orecchioni, Lyon, 1979, 6<sup>o</sup> éd. 1988, 208p.

**COURTES Joseph**, *Le conte populaire: poétique et mythologie*, P.U.F. coll. Formes Sémiotiques, Paris, 1986, 254p.

Du même auteur: *Sémantique de l'énoncé: applications pratiques*, Paris, Hachette Universitaire (1989), 286 p.

Du même auteur: *Introduction à la sémiotique narrative et discursive*, préf. de A.J. Greimas, Paris, Hachette U (1976), 144 p.

*Documents de recherche en linguistique textuelle (exercices pratiques)*, Centre pluridisciplinaire de Linguistique Textuelle, sous la direction de G. Maurand, Université Toulouse-le-Mirail, s.d., 180p.

**DUCROT Oswald & TODOROV Tsvetan**, *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Seuil, coll. Points, Paris, 1972, 410p.

**DUMEZIL Georges**, *Mythe et épopée I, II et III*, Paris, Gallimard, Bibliothèque des sciences humaines, (1968, 1971, 1973), 663 p., 406 p., et 366 p.

Du même auteur, *Loki*, Paris, Flammarion (1986), 261 p.

B/ Ouvrages critiques généraux.

**AARNE Antti**, *The types of the Folktale, A Classification and Bibliography*, Academia Scientorum Fennica, Helsinki, 1928, in-8°, 279 p.

**BALLARD L.M.**, "The Formulation of the Oicotype: a Case Study", in *Fabula*, Berlin (RFA), 1983, vol 24, n° 3-4, pp.233-245.

**BENWELL G. & WAUGH A.**, *Sea Enchantress: the Tale of the Mermaid and her kin*, London, (1962)

Ayant relevé cette référence dans l'ouvrage de Patricia Lysaght, *The Banshee*, les références bibliographiques complètes n'ont pas été fournies.

**BOWSER Wilfrid**, *A Bibliography of FOLKLORE, for 1958-67, being a Subject index, vol 69-78 of the Journal FOLKLORE, compiled by W. Bowser and seen through the press by Alicia C. Percival*, Folklore Society, London, 1969  
BND: 3998 05 F 1

**BRIGGS Katharine Mary**, *The Fairies in Tradition and Literature*, Frontisp., pls X, 261 p., 22 cm, Routledge and Kegan Paul, London(1967), reprinted 1977.  
BND: 399804 B 8

**BRIGGS Katharine**, *A Dictionary of British Folk Tales in the English Language*, références bibliographiques manquantes.  
BND: 3998 B 2

Du même auteur: *A Dictionary of Fairies, Hobgoblins, Brownies, ..., and other supernatural creatures*, références incomplètes.  
BND: 39984 B7

**BRUFORD Alan**, *Gaelic Folktales and Medieval Romances*, Béaloideas, XXXIV, Dublin, 1969  
BND: IR 3998 B 3

**BYRNE Patrick F.**, *Witchcraft in Ireland*, The Mercier Press, Cork 1966 (?), 76 p.  
Amorce d'une comparaison entre fée et sorcière, dans la mesure où les deux mots sont employés l'un pour l'autre.

**CHEVALLIER Jean, & GHEERBRANT Alain**,  
*Dictionnaire des Symboles*, Paris, Pöbhart Laffont/Jupiter, coll. "Bouquins", (1969)

**CROSS Tom Pete**, *Motif-Index of Early Irish Literature*,  
Bloomington, Indiana University Publications, Folklore Series  
n° 7, Krauss Reprint Co., New York (1969), 537 p., 24 cm  
Ouvrage de référence contenant l'inventaire de tous les motifs-types des récits à caractère surnaturel entre autres; s'inspire directement des travaux d'Antti Aarne et Stith Thompson: même méthode, même type de classification.

**EVANS G.E. & THOMPSON D.**, *The Leaping Hare*,  
London, (1972)- références incomplètes

**EVANS-WENTZ W.Y.**, *The Fairy-Faith in Celtic Countries*,  
with a foreword by Katharine Raine, Colin Smythe  
Ltd, Gerrards Cross, Buckinghamshire, 1977- first publ. in 1911  
by Oxford University Press, Reprinted 1981, 1988.  
La croyance aux fées est examinée soigneusement dans tous les pays de langue et culture celtiques, à partir de témoignages réels- base sa théorie de l'existence des fées sur un pressupposé de nature psychique (des êtres aux pouvoirs surnaturels).

**JORDAN John.**, ed., *The Pleasures of Gaelic Literature*,  
RTE and Mercier Press, Dublin, 1977, illust., 120 p., 19 cm  
BND: IR 89 162 J 9

**GUENON René**, *Le roi du monde*, Paris, Gallimard/NRF,  
coll. "Tradition" (1958), 99 p.

**LAMBERT Pierre-Yves**, *Les Littératures Celtiques*, P.U.F.  
"Que Sais-Je?" n° 809, Paris, 1° éd. 1981

**LEROI-GOURHAN André**, *Le geste et la parole*,  
vol.1: *techniques et langages*, Paris, Albin Michel (1964),  
323 p.

vol.2: *La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel (1965), 285 p.

**LEVI-STRAUSS, Claude**, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon (1962), 389 p.

**LYSAGHT Patricia**, *The Banshee, The Irish Supernatural Death-Messenger*, The Glendale Press, Dun Laoghaire, Co. Dublin, 1986.

Ouvrage capital du point de vue méthodologique, très riche en détails descriptifs, établit très clairement la filiation entre croyance populaire et mythe celtique, examendes textes anciens et recueils ethnologiques.

**O'DANACHAIR Caoimhin**, comp., *A Bibliography of Irish Ethnology and Folklore Tradition*, Mercier Press Dublin, 1978

BND: IR 3991 D 16

**O'HOGAIN Daithi**, *The Heroic Process, the hero in Irish Folk History*, Dublin, réf. incomplètes

BND: IR 3998 O 50

Les attribut du héros et ses diverses métamorphoses: saint, guerrier, poète, druide,.. Ouvrage de base .

Du même auteur, *Myth, Legend & Romance, an Encyclopaedia of the Irish Folk Tradition*, London, Ryan Publishing Co. Ltd (1990), 453 p.

**O'SULLIVAN, Patrick V.**, *Irish Superstitions & Legends of Animals and Birds*, Cork, Mercier Press (1991), 126 p.

**THEWALD Robin**, ed: *Approaches to Oral Tradition*, New University of Ulster, Occasional Papers in Linguistics and Language Learning, n°4, 1978, reprod.1980, 114 p., 29 cm  
Ouvrage riche de part les diversités d'approches théoriques du domaine oral- comparaisons avec d'autres cultures, structures des récits irlandais ,abordées avec le phénomène de la formule répétitive .

**TODOROV Tsvetan**, *Introduction à la littérature Fantastique*, Ed. du Seuil, coll. Points-Seuil, Paris, 1970, 188 p., 18 cm



**VAX Louis**, *L'art et la littérature fantastiques*, P.U.F., coll. "Que Sais-Je?" n° 907, 4° éd. mise à jour, Paris, 1974

**VINCENT Guy-Roger**, *Les navigations "imaginaires". Exemples d'Irlande et d'ailleurs*, Thèse de Doctorat d'Etat (études anglaises) sous la direction de Patrick Rafroidi, Université de Paris III, (1987)

Thèse mettant en relation les périodes de tension historiques et la théorie mathématique des catastrophes mise au point par René Thom, décrite dans les données spatiales présentées dans les parabases.

**VOISSET G.M.**, sous la direction de P. Jonin, Centre Universitaire d'Avignon- Faculté de Lettres et Sc. Humaines d'Avignon, *L'Autre monde et ses champions dans quelques textes irlandais, les romans de Chrétien de Troyes et leurs homologues gallois et islandais, et le Parzifal de Wolfram von Eschenbach: espace merveilleux, statut du héros et "flou" celtique: une convergence*; Thèse de Doctorat de 3° cycle, France, (1978), 183 p.

**WHITE Carolyn**, *A History of Irish Fairies*, The Mercier Press Cork, 1976, 84 p.

Résumé méthodique de motifs de récits ainsi que les diverses croyances populaires en rapport avec les fées: un portrait -type de la fée irlandaise.

**WITOWSKI Martine**, *La mort et l'au-delà dans les légendes celtiques d'Irlande*, Thèse de Doctorat de 3° cycle sous la direction d'André Boué, Université de Paris IV, (1982)

La description de l'au-delà celtique, qui comprend à la fois le sid des fées et le royaume des morts, est très précise. Elle ne se base cependant que sur des textes anciens ou des traductions et n'inclut pas de récits folkloriques dans son corpus.

## II- ARTICLES CRITIQUES

**Anon.**, "Hibernian demonology and fairy lore", *Dublin University Magazine*, 64, 1864, 203-213

**Anon.**, "Fairy Superstition", *Ulster Journal of Archeology* 7 1859, 73-74

**Anon.**: "The Sidh" *JCHAS* 3, 1894, 21-22

**Anon.**, "Cliona of Munster: an ancient fairy legend", *Dublin University Magazine*, 76, 1870, 81-85

**ARTHURS J.B.**: "The Legends of Place-Names", *Ulster Folklife* 1 1955, 37-42

**BARRON T.J.**: "The Black Pig and the Cailleach Geargain", *Ulster Folklife* 4, 1958, 75-76

**BRITTEN J.**: "Changelings in Ireland", *Folk-Lore Journal* 2, 1884, 91-92

**BRUFORD Alan**, "Gaelic Folksong: Telling a Story", *Folk Review*, Nantwich, Cheshire, UK, 1978, vol7, pp. 12-15

**CAMPBELL J.L. and HALL T.H.**, "Strange Things", s.éd., London, 1968

**CAREY John**, "The Name "Tuatha Dé Danann" ", *Eigse XVIII*, II, publ by The National University of Ireland, Dublin, 1981

BND: IR 8916 205

Etude philologique du nom, permettant de retracer l'origine mythique des dieux "Tuatha de Danann" et de leurs descendants, les fées.

**CARLETON W.**: "Fair Gurtha: or the Hungry Grass: A Legend of Dumd Hill", *Dublin University Magazine* 67 1856, 415-435

**CHRISTIANSEN Reidar Th.**, "Some Notes on the Fairies and the Fairy Faith", *Béaloides XXXIV-LI*, Dublin, (1971-73), pp. 95-111.

BND: IR 3998 B3

**COLGAN N.**, "Witchcraft in the Aran Islands", *JRSAI* 25, 1895, pp 84-85

**COSGRAVE Rev. C.**: "The Hill of Keash and the legends attaching to its celebrated caves", *JRSAI* 3, 1854-55, pp378-80

**CRONE J.J.**, "Witchcraft in Antrim", *Ulster Journal of Archeology* 14 1908, 34-37

**DANAHER K.:** "Folk Tradition and Literature", *Journal of Irish Literature* 12, 1972, Newark, Del., USA, 63-76

**DANAHER K. :** "Lake Monsters", *Ireland of the Welcomes*, Nov/Dec 1957, 15-18

"A Short Guide to the Little People", *Ireland of the Welcomes*, May/June 1964, 21-25

**DANAHER K.:** "Time and The Calendar", *Biatas*, Jan. 1958, 493-96.

**DANAHER K.**, "April", *Biatas*, April, 1958, 45-49

**DELARGY J.H.:** "The Gaelic Storyteller", *Proceedings of the English Academy* 31, 1946, pp 3-47

**DELARGY J.H.:** "The Study of Irish Folklore", *Dublin Magazine* 17 1942, 19-26

**DENT J.G.,** "The Witchstone in Ulster and England", *Ulster Folklife* 10, 1964, 46-48

**DUGGAN Joseph J.,** ed, "Oral Literature, seven essays", vii, 107 p., 24 cm, Edinburgh, Scottish Academic Press (1975)  
BND: 399804 D 6

**EVANS E.E., :** "The Black Man and the White Thorn", *Ulster Journal of Archeology* 8, 1955, 109-112

**FRANKLIN D.:** "Clíodhna, th Queen of the Fairies of South Munster", *JCHAS* 3, 1895, 81-93

**GREGORY, Lady:** "The Goban Saor", *JGAHS* 4, 1905-06, 73-77

**GRENNAN Margaret R.:** "Lilliput and Lepracan", *Journal of the English Literary History* 12, 1936, 188-202

**HENRY P.L.,** "The Goblin Group", *Etudes Celtiques*, VIII, Les Belles Lettres, Paris, 1959  
BND: IR 8916205 E

Analyse philologique des noms de gnomes présents dans le panthéon folklorique des fées, faisant apparaître les différences régionales et les écarts d'attributs que cela entraîne.

**HOPPER Nora:** "Irish folklore ( headless coach)" *Folk-Lore* 5 1894, p 80

**HORE H.F. :**"Origin of the Irish Superstition regarding Banshees and Fairies", *JRSAI* 25 ,1895, 115-129

**HULL Eleanor:**"The Story of Deirdre, in its bearing on the social development of the folk-tale", *Folk-Lore* 15 ,1904, 24-39

**HULL Eleanor** "The black pig of Kiltrustan", *Folk-Lore* 29 ,1918, 226-237

"Legends and traditions of the Cailleach Bheara", *Folk-Lore* 38 ,1927, 225-254

**JOYCE P.W.:**"The Man-wolves of Ossory", *Hibernia* 1 1882,p 6

**KIBERD D., RAFROIDI Patrick et BROWN T., éd.,** "Story-telling: Gaelic Tradition in the Irish Short Story," Université de Lilles III, *Cahiers Irlandais* n° 7-8, 1979, pp.13-25

**LAURENT D.,** "Brigitte, accoucheuse de la Vierge-Présentation d'un dossier" in *Croyances, récits et pratiques de tradition. Mélanges Charles Joisten*, 1936-1981. Nyons, Le Monde Alpin et Rhodanien, n° 1-4, pp 73-79.

**MACKLE H.:**"Fairies and Leprechauns", *Ulster Folklife* 10 1964, 49-56

**MAC KEON E.J.:** "Irish Ghost Lore", *Belfast Natural History and Philosophical Society Proceedings*, 1905, 105-120

**MANANAAN MAC LIR:** "The Folklore of The Months", *JCHAS* 1 1895, 413-420, 553-557; 2 (1896), 157-160, 316-322, 365-367; 3 (1897), 22-25, 329-332.

**MESSENGER J.C. :**"A critical examination of the concept of spirits,with special reference to the traditional Irish Folklore

and contemporary Irish folk culture", *American Anthropologist* 64 1962, 367-373

**MEYER R.T.:**"The middle Irish Odyssey: folktale, fiction or saga", *Modern Philology* 1 ,1903, 73-78

**MÜLLER-LISOWSKI Käte:** "Contributions to a Study in Irish Folklore: Traditions about Donn", *Béaloides*18, 1948, 142-199

**MURPHY M.J.:**"Who were the Fairies?", *Reader's Magazine*, August 1950

**MURPHY M.J.:** "Did Ghosts really walk in the summer evening?", *The Irish News*, 3/9/65

**MURPHY M.J.,** "Superstitions Die Hard- at the turn of the Year", *Irish Press*, 29/12/1939

**MURPHY G.:**"Folklore as a help to the understanding of the Irish Fionn Cycle", *Folk-Liv* 2 ,1938, 211-16

**NAGY Joseph Falaky,** "Close Enconter of the Traditional Kind in Medieval Irish Literature", in: *Celtic Folklore and Christianity*, ed. by Patrick K. Ford, Santa Barbara,Mc Nally and Loftin- Center for the study of Comparative Folklore and Mythology, University of California (1983)

**NICOLAISEN W.F.H.,** "Concepts of Time and Space in Irish Folktales", *Celtic Folklore and Christianity*, ed. by Patrick K. Ford, Santa Barbara, MacNally & loftin,(1983), pp. 151-158.

**NUTT A.:**"Celtic Myth and Saga", *Folklore* 2 ,1890, 234-60

**O'CONNOR Anne,** "The Placeless Dead",*Sinsear*,Dublin, (1979), pp.33-40

BND: IR 3998 S 18

Article donnant d'intéressantes indications sur le statut dans l'autre monde des enfants morts sans les sacrements de l'Eglise .

**O' DANACHAIR Caoimhin,** "The Neutral in Irish Folk Tradition",*Ethnologia Europaea- Revue internationale*

*d'Ethnologie Européenne*, Münster, 1977-78, vol 10, n° 2,  
pp173-177

"Irish Folk Custom", *Eire-Ireland*, A Quarterly Publication of  
the Irish-American Cultural Institute, vol II, 3, St Paul,  
Minnesota, 1967  
BND: IR 05

**O'DANACHAIR C.:** "Irish Folk Narrative on Sound  
Records", *Laos 1* 1951, 180-86

**O'DUILEARGA S.:** "Nera and the dead man", *Féil-sgribhinn  
Eoin Mhic Néill*, Dublin, 1940, 522-34

**O'GIOLLAIN D.,** "The Leipreachan and Fairies, Dwarfs and  
the Household Familiar: A Comparative Study", *Béaloides  
LII*, Dublin, 1984, pp.75-150

Etude philologique et comparative, mettant en évidence l'origine  
continentale de la figure du Leipreachan, et son traitement dans le folklore  
celtique.

**O'KEARNEY N.:** "May Day and Midsummer ", *JRAI 1*  
,1849-51, 273-282

**O'NOLAN K.:** "Homer and the Irish Hero Tale", *Studia  
Hibernica 8* 1968, 7-20  
"The use of formula in storytelling", *Béaloides 39-41*, 1971-  
73, 233-50

**O'SUILLEABHAIN S.:** "The Devil in Irish Folk  
Narrative", *Volksüberlieferung- Festschrift für Kurt Ranke*,  
Göttingen, 1968, 275-286

**O'SUILLEABHEAIN S.,** "An Fhéile Mhartain", *Irisleabhar  
Mhuighe Nuadhat*, 1953, 129-132

**PATTERSON W.H.:** "Irish Fairies", *PBNFC 3* ,1893, 573-83

**PARTRIDGE A.,** "Wild Men and Wailing Women", *Eigse  
XVIII, 1* publ. in Dublin by The National University of Ireland  
(1980)  
BND: IR 8916 205

**POLLOCK A.J.**, "Hallowe'en Customs in Lecale, Co. Down", *Ulster Folklife* 6, 1960, 62-64

**READ D.H.M.**: "Some Characteristics of Irish Folklore", *Folk-Lore* 27 1916, 250-278

**ROGERS R.S.**: "The Folklore of the Black Pig's Dyke", *Ulster Folklife* 3 1957, 29-36

**SCHMITZ N.**, "An Irish Wise Woman-Fact and Legend", La Haye, USA, *Journal of The Folklore Institute*, vol.14, n°3, (1977), pp. 169-179  
Fonction et nature des Fairy-doctors et clairvoyants.

**SMITH Judith F.**: "The apologetic value of folk tales" *Irish Monthly* 69 (1921), 64-66

**VALLENCEY C.**: "Of All Hallow Eve", *Collectanea de Rebus Hibernicis* XII, 443-511, Dublin, 1783

## TROISIEME PARTIE: BIBLIOGRAPHIE ANNEXE

### I/ CIVILISATION CELTIQUE ET IRLANDAISE.

#### A- Ouvrages généraux

**ARBOIS DE JUBAINVILLE Henry d'**, *Les dieux cornus gallo-romains de la mythologie irlandaise (note)*, E. Leroux éditeur, Paris, 1908

BMT: CM 18328

Met en évidence le culte du taureau et les liens entre Irlande et continent.

Du même auteur: *Les dieux celtiques à forme d'animaux*, A. Picard et fils, Paris, 1904, 225 cm, 24 p.

**BREKILIEN Yann**, *La mythologie celtique*, Picollec, coll. "Bibliothèque Celtique", Paris, 1981, 446 p., 21 cm

BMT: CM 24 542

Ouvrage clair et précis, bonne exposition des croyances celtiques, mettant indirectement à jours certains motifs qui se retrouvent dans le folklore celtique.

**Collectif**: *Trésor des princes celtes*, catalogue des galeries nationales du Grand Palais (oct. 1987/ fév.1988), éd. de la réunion des musées nationaux (1987)

**DUVAL Paul Marie**, *Les Celtes*, Gallimard, Paris, 1977, 335 p., 28cm

BMT: BM 4984(25)

**ELDER Isabel Hill**, *Celt, Druid and Culder*, Covenant Publishing Co, London, 1944, 2nd ed. rev., 168 p., 19 cm

Examen du rôle religieux du druide dans la religion celtique.

**FEIST Sigmund**, *Germanen und Kelten in der antiken Überlieferung*, Kunst und Wissenschaft ,Baden-Baden, 1948, in-8°, 75 p.

BMT: CM 11454

Etude comparative des civilisations germaniques et celtiques; peut-être un peu hâtif dans les conclusions.



**GREEN, Miranda**, *Symbol and Image in Celtic Religious Art*, London & New York, Routledge (1989) this ed.1992, 279 p.

**HARTMAN Hans**, *Der Totenkult in Irland*, Heidelberg, 1952  
BND: IR 399983 H 18

Le culte des morts en Irlande; analyse des fêtes rituelles de Beltaine et de Samain en liaison avec les pratiques funéraires.

**HENDERSON G.**, *Survivals in Belief among the Celts*, pas d'éd.,Glasgow, 1911, 346 p.

**HERITY, Michael and EOGAN George**, *Ireland in Prehistory*, London, Routledge & Kegan Paul, (1977), paperback ed 1989, 302 p.

**KAVANAGH Peter**, *Irish Mythology: A Dictionary, with an introduction by Patrick Kavanagh*, Newbridge, Goldsmith Press Ltd,Co. Kildare, 1958

Ouvrage présentant sous une forme simplifiée l'essentiel des mots-clefs de la mythologie irlandaise, en omettant tout ce qui relève de l'influence chrétienne.

**KRAPPE A.H.**,*Balor with the Evil Eye*, pas d'éd.,New York,1927,229p.

**KRUTA Venceslas**, *Les celtes*, Paris, PUF, coll. "Que sais-je?", n°1649 (1976), 127 p.

**LE ROUX Françoise & GUYONVARCH Christian J.**, *Les Druides*, Ouest France Université, coll. "De Mémoire d'Homme", (1986 )

Ouvrage de base pour tout ce qui concerne le rôle du druide dans la société celtique irlandaise et continentale, du point de vue religieux et séculier- Examen des témoignages antiques de la Grèce et de Rome, abondante bibliographie des textes anciens.

Des mêmes auteurs: *La souveraineté guerrière de l'Irlande*, Rennes, Celticum 25, (1978), 2ème éd. 1983, 211 p.

Des mêmes auteurs: *La civilisation celtique*, Rennes, Ouest France Université (1990), 219 p., et, chez le même éditeur, *La société celtique* (1991), 200 p.

**MAC CANA Proinsias**, *Celtic Mythology*, Newnes Books Twickenham, Middlesex, new revised edition 1983, 143 p.  
Ouvrage de référence.

**MAC NEILL Maire**, *The Festival of Lughnasa*, pas d'éd., Oxford, 1962, 697 p.

**MAC RITCHIE David**, *The Testimony of Tradition*, Kegan Paul, ill., London, 1890, 205 p., 24 cm  
BND: 39984 M4

**MERRY Eleanor C.**, *The Flaming Door, The Mission of the Celtic FolkSoul*, Floris, Edinburgh, 1983, ill., 303 p., 22 cm, a reprint of 1962 ed.

**MOODY T.W. & MARTIN F.X.**, ed: *The Course of Irish History*, revised and enlarged ed., Cork, The Mercier Press, in association with Radio Telefis Eireann, 1984

**NADDAIR Kaledon**, *Keltic Folk and Fairie Tales, their Hidden Meaning Explored*, Century Hutchinson, London, 1987, 269 p., 4 cm.

Ouvrage ésotérique dont l'auteur prétend être héritier spirituel de la tradition druidique, liant kabbale et civilisation celtique; prendre avec précaution.

**POWELL T.G.E.**, *Les Celtes*, Arthaud, Paris, 1961, in-8°, 241p.

BMT: CM 13249 (6).

Les théories de Powell sont peut être un peu remises en cause par de nouvelles recherches: il lui arrive parfois de confondre Celtes et Germains.

**RIVOALLAN R.**, *Présence des Celtes*, Nv. Librairie Celtique, Paris, 1957, in-8°, 444 p.

BMT: CM 12 647

**de la VAISSIERE Véronique**: *Les Quatre Fêtes d'ouverture de saison de l'Irlande ancienne*, Doctorat de 3° cycle sous la direction de Jean-Henri Servier, Université de Montpellier III, (1978)

Les liens entre tradition ancienne et moderne sont bien mis en évidence.

**WOOD-MARTIN W.G.:** *Traces of the Elder Faiths of Ireland, A Folklore Sketch*, Vols. 1-11, pas d'éd., London, 1902

B- Articles sur la civilisation celtique et irlandaise

**Anon.**, "Bonfires of St John's Eve", *JCHAS 1*, 1892, 147

**Anon.**, "Bonfires of bones", *Ulster Journal of Archeology* 8 860,76

**Anon.**, "Dreams, Omens and Predictions", *Dublin University Magazine* 67, 1866, 506-522

**Anon.:** "Cities buried beneath the Waters of Lakes", *Ulster Journal of Archeology* 7, 1859, 348

"Legends of Lough Beg", *Dublin University Magazine* 89 1877, 555-559

**ARABAGIAN R.K.**, "Cattle Raiding and Bride Stealing: the Goddess in Indo-European Heroic Literature", *Journal of Religion and Religions*, vol. 14, n°2, London, 1984, pp. 107-42.

**BHREATNACH M.**, "The Sovereignty Goddess as Goddess of Death ?" *Zeitschrift für Celtische Philologie*, vol. 39, Tübingen, 1982, pp. 243-260.

**BIELER L.**, "Hagiography and Romance in Medieval Ireland", in *Medieval Hagiography and Romance*, Cleveland, Ohio, *Medievalia et Humanistica*, n° 6 pp. 13-24 (1975)

**CAREY James**, "Irish Parallels to the Myth of Odin's eye", *Folklore* vol. 94, n°2, London, pp. 214-218.

**CAREY John**, "Notes on the Irish Goddess of War", *Eigse XIX, part II*, Dublin, publ. by The National University of Ireland, (1983)

BND: IR 89 16 205

**CAREY John**, "The Otherworld in Irish Tradition" *Eigse XIX Part 1*, National University of Ireland, Dublin, 1982-83, pp.36-43

**CROSSLEY-HOLLAND P.**, "The Dagda's Magical Crot: Myth and Music in Ancient Ireland", *Mankind quarterly* 21, n° 4, Edinburgh, 1981, pp. 377-391

**DANAHER K.**: "Time and The Calendar", *Biatas Jan. 1958*, 493-96.

**DANAHER K.**, "April", *Biatas April 1958*, 45-49

**DANAHER K.**, "Samhain", *Ireland of the Welcomes* Nov/Dec 1956, 17-20

**DENNIS L.J.**: "Finn MacCoul's pebble (at Carlington, Co. Down)" *Folk-Lore* 16 (1905), 186

**DUBUISSON D.**, "Les talismans du roi Cormac et les trois fonctions", *Revue Historique* n° 508, Paris, 1973, pp. 289-294.

**DUNNE J.**: "Fenian Traditions of Sliabh-na-mban", *JRS* 11, 1849-51, 333-362

**EDEL D.**, "Helden auf Freiersfüßen, Tochmarc Emire und Mal y Kavas Kulhwch Olwen, Studien zur frühen inselkeltischen Erzähltradition", *Verhandelingen der koninklijke Nederlandsche Akademie van Wetenschappen, Afd Letterkunde, n° 107*, pp. 1-384, Amsterdam, 1980  
Analyse comparative de textes gallois et irlandais concernant les courtises de la fiancée dans les cycles héroïques.

**ETTLINGER E.**, "Precognitive dreams in Celtic Legend", *Folk-Lore* 59 1948, 97-117

**FABRE-VASSAS C.**, "L'enfant, le four et le cochon", *Croyances, récits et pratiques de tradition- Mélanges Charles Joisten*, 1936-1981., Nyons, Le Monde Alpin et Rhodanien, n° 1-4, pp. 155-178 1982

**FEEHAN J.**, "The Nature and Function of Irish Exhibitionist figure sculpture: evidence from the South Midlands", *Eile*

*Journal of the Roscrea Heritage Society, n° 1, Roscrea, 1982, pp. 45-52*

**HENNESSY W.H.**, "The Ancient Irish Goddess of War", *Revue Celtique I*, Paris, 1870-72, pp. 36-56  
BND: IR 8916 205 R

**HULL Eleanor**, "Old Irish Tabus or Geasa", *Folk-Lore 2* 1901, 41-66

**HULL Eleanor**: "The Ancient Hymn-Charms of Ireland", *Folk-Lore 21* 1910, 417-446

**LAMBERT Pierre-Yves**, "Une terre de légendes: à propos du Dindshenchas, in: un lieu: l'Irlande", *Critique vol 38, n° 421-422*, Paris, 1982, pp. 492-498.

**LEMACHER G.**, "The Ancient Celtic Year", *Journal of Celtic Studies 1* 1950, 144-147

**LIONETTI R.**, "Le motif de l'allaitement masculin dans la tradition orale européenne, in: Substances Symboliques", *Cahiers de Littérature Orale n°18*, Paris, 1985, pp. 37-63

**LYNCH Rev. J.**: "Aine", *JCHAS 15*, 1895, pp 564-566

**MAC NEILL E.**: "The Mythology of Lough Neagh", *Béaloides 2* 1929-30, 115-121

**MELIA Daniel F.**, "Remarks on the Structure and Composition of the Ulster Death Tales", in: *Studia Hibernica 17 & 18*, 1977-78, Colaiste Phadraig, Baile Atha Cliath, 1978

**NAGY Joseph Falaky**, "The Wisdom of The Geilt", *Eigse XIX part 1*, publ. by the National University of Ireland, Dublin, 1982-83  
BND: IR 8916 205

Le personnage du fou comme héros doté de pouvoirs surnaturels dans la littérature ancienne .

**NAGY Joseph Falaky**, "Shamanic Aspects of the Bruidhean Tale", *History of Religions. An International Journal for Comparative Historical Studies, vol. 20, n° 4*, Chicago, pp. 302-322

La théorie du chamanisme dans la tradition celtique a été fortement critiquée par Le Roux et Guyonvarc'h, *Les Druides*, opus cit.

**O'CONNOR Ellen:** "A Few Gleanings from Tir-na-nOg", *Irish Monthly* 61, 1913, 384-388.

**O'CUIV Brian**, "Some Gaelic Traditions about the Wren", *Eigse XVIII part I*, National University of Ireland, Dublin, 1980  
BND: IR 8916 205

**O'DANACHAIR C.**, "Some Beliefs and Customs of the 17th Century", *Béaloides* 14, 1944, p287

**O'DANACHAIR C.**, "The Quarter Days in Irish Tradition", *Estudios e Ensaio Folkloricos em Homenagem a Renato Almeida*, Rio de Janeiro, 1960, 299-307, reprinted in *Ar v15* (1959), 47-55

**O'HEHIR Brendan**, "The Christian Revision of Eachtra Airt Meic Cuind ocus Tochmarc Delbchaime Ingeine Morgain", *Celtic Folklore and Christianity*, voir ci-dessus.

**PATTERSON W.H.:** "Gaelic Charms, Incantations and Curses", *PBNFC* 4 1896, 299-300

**POLI D.**, "La Distribuzione nel banchetto celtico in Divisione delle carni: dinamica sociale e organizzazione del cosmo" in *:Uomo vol 9*, n°1-2, 1975, pp. 75-97  
Etude des fêtes, banquets et lieux de festivité en relation avec la symbolique religieuse de l'espace, ainsi que le symbolisme de la décapitation.

**RADNER Joan Newlon**, "The Significance of the Threefold Death in Celtic Tradition", *Celtic Folklore and Christianity*, Santa Barbara, Mac Nally & Loftin, University of California, 1983, 225 p., 23 cm.  
BND: IR 3998 L1

**RODGER I**, "Er Grah Identical with Bregon's Tower?" *Journal for the History of Astromomy UK*, 1973, vol.4, n° 10, pp. 1-30  
Lien possible entre données astronomiques et la symbolique de l'espace surnaturel .

**SAUNDERSON G.W.**, "Butterwitches and Cow Doctors", *Ulster Folklife* 7 ,1961, 72-74

**SAYERS W.**, "The Smith and the Hero: Culann and Cu Chulainn", *Mankind Quarterly* 25, n°3, U.K., 1985,pp.227\_260

**SAYERS W.**, "Fergus and the Cosmogonic Sword", *History of Religions- An International Journal for Comparative Historical Studies*, vol.25, n°1,Chicago, 1985, pp. 30-56

Du même auteur: " The Mythology of Lough Neagh, in a Symposium on Indo-European Society & Religion Held at the International Congress of Anthropological and Ethnological Sciences in Vancouver, Canada, on August 21-22 1983", *The Mankind Quarterly* 26, USA, 1985, n°1-2, pp.111-135.

**WESTROPP T.J.:** "Brasil and the Legendary Islands of the North Atlantic", *PRIA* 30 ,c. 1912, pp 223-260

## II/ LANGUE ET LITTERATURE GAELIQUES

**ABALAIN Hervé**, *Destin des langues celtiques*, Paris, Ophrys/.CNRS (1989), 253 p.

**ARBOIS DE JUBAINVILLE Henry d'**, *Essai d'un catalogue de la littérature épique de l'Irlande, précédé d'une étude sur les manuscrits en langue irlandaise conservés dans les îles britanniques et sur le continent*, E. Thorin, (188"), CLV, Paris, 282 p., 22 cm  
BMT: CM 25 873

**de BHALDRAITHE Tomàs**, ed. *English-Irish Dictionary*, Dublin, An Gùm, Rialtas na hEireann (1959), an deichiù clò 1987

**de BLACAM Aodh**, *Gaelic Literature Surveyed, from Earliest Times to the Present- with additional chapter by Eoghan O' Hanluain*, Talbot Press, Dublin,1973, 1st ed. 1929

**DICTIONARY OF THE IRISH LANGUAGE**, based mainly on old and middle Irish material, compact ed, Dublin, RIA; (1983), reprinted 1990.

**DOTTIN Georges**, *Manuel d'Irlandais Moyen*, Champion, Paris, 1913, in-8°, 2 vol- T 1: Grammaire, T 2: Textes et glossaires.  
BMT: DM 1852

Du même auteur: *Philologie celtique*, Larousse, Paris, s.d., 19cm, 12 p., + bibliographie.  
BMT: DM 19787

**HAUDRY Jean**, *L'indo-européen*, Paris, PUF "Que sais-je?" n° 1798 (1979), 128 p.  
*Les Indo-Européens*, Paris, PUF, "Que sais-je ?", n°1965 (1981), 128 p.

**JOYCE P.W.** *Irish Local Names Explained*, Dublin, Fred Hanna Ltd (1985 reprint), 107 p.

**MALVESIN Pierre**, *Dictionnaire des racines celtiques*, Sté Philologique, Paris, 1903, in-8°, 116 p.  
BMT: CM 828 (2) et CM 2621, les 2 volumes.

**O'DONAILL Niall**, ed.: *Foclòir Gaeilge-Béarla*, Baile Ath Cliath, Oifig an tSolàthair (1977), 1309 p.

**QUIN (E.G)**, *Old-Irish Workbook*, Dublin, Royal Irish Academy (1987 reprint)

**STRACHAN John**, *Old Irish Paradigms, and selections from the Old-Irish Glosses*, 4th ed. revised by Osborn Bergin, Dublin, RIA (1949), reprinted 1984, 216 p.

**THURNEYSSEN Rudolf**, *A Grammar of Old Irish, revised and enlarged ed. with supplement*, transl. from the German by D.A. Binchy, Dublin, DIAS (1946), 717 p.

III/ THEORIE DU MYTHE



**DUMEZIL Georges**, *Mythe et épopée*, vol 2, Gallimard, Bibliothèque des Sc. Humaines , Paris,1971, 406 p.  
vol 3: Gallimard, Bibliothèque des Sc. Humaines, Paris,1973, 366p.

Du même auteur: *Les dieux souverains indo-européens*, Gallimard, Biblio. des Sc. Humaines ,Paris,1977, 268 p., 23 cm  
BUM: RI 064 16

Du même auteur: *Du mythe au roman: la saga de Hadingus (Saxo-grammaticus I,V,VIII) et autres essais*, P.U.F. , Paris,1983, 208 p., 19 cm  
BUM: R 2 049 41

voir aussi la rubrique "méthodologie".

**ELIADE Mircea**, "History of Religions and Popular Cultures", *History of Religions-An International Journal for Comparative Historical Studies* 20, n° 1-2, Chicago, 1980, pp.1-26

**POUILLON J. et MARANDA P.**, "Mythologiques", *Echanges et communications-Mélanges offerts à Claude Lévi-Strauss à l'occasion de son 60° anniversaire,vol.2* , Mouton, Paris/La Haye,1970, pp. 1171-1416

#### IV/ INFLUENCES DU SURNATUREL CELTIQUE DANS LA LITTÉRATURE.

**BRAMSBÄCK Birgit**, "William Butler Yeats and Folklore Material"; *Béaloides XXXIV-LI*, Dublin,1971-73, pp.69-78  
BND: IR 3998 B3

**CRANE J.K.**, "T.H. White: The Fantasy of the Here and Now", *Mosaic. A Journal for the Comparative Study of Literature and Ideas* , vol. 10, n°2, Canada, pp. 34-46

**DALMASSO M.**, *Lady Gregory et la Renaissance irlandaise*, Thèse de Doctorat de 3<sup>o</sup> cycle, Publications de l'Université de Provence, Aix-en-Provence, 1982, 688 p.

**DUPERRAY M.**, "Lord Dunsanny: sa place dans une éventuelle littérature fantastique irlandaise", *Etudes Irlandaises* 9, Lille, 1984, pp. 81-88

L'ensemble des articles regroupés dans un dossier intitulé: La Littérature Fantastique, sont également précieux car ils mettent en évidence les emprunts des auteurs anglo-irlandais au fond culturel gaélique, même de façon oblique.

**HARRIS E.**, "Feeding the Spoiled Priest: Carleton, Moore, and the Anglo-Irish Short Story", *Studies in Short Fiction* 18, n<sup>o</sup> 1, Newberry, USA, 1981, pp. 41-47

**KIBERD D.**, "J.M. Synge and the Songs of the Folks", *Hermathena* 126, Dublin, 1979, pp. 7-37

**O'SHEA E.**, "Yeats's Revisions in Fairy and Folk Tales", *Southern Folklore Quarterly* 38, n<sup>o</sup> 3, USA, 1974, pp. 223-232.

**O'SULLIVAN Shiela**, "W.B. Yeats's use of Irish Oral and Literary Tradition", *Béaloides* 39-41, Dublin, 1971-73, pp. 266-75

**ROCHE A.**, "The Two Worlds of Synge's The Well of the Saints", *Genre Norman* 12, n<sup>o</sup> 4, New York, 1979, pp. 439-450

**THUENTE M.H.**, "W.B. Yeats and Celtic Ireland", *Anglo-Irish Studies -An Interdisciplinary Journal*, n<sup>o</sup> 4, Cambridge, pp. 91-104.

**TISSOT J.**, "The Fantastic Vein in Griffin's Works", *Cahier du Centre d'Etudes Irlandaises* 7, Rennes, pp. 31-42, 1982

#### V/ FOLKLORE-ETHNOLOGIE

**DORSON R.M.**, *The British Folklorists: A History*, Routledge and Kegan Paul, London, 1968, 518 p.  
Bibliographie: 18 p.

**DOAN J.**, "The Folksong Tradition Of Cearbhall O'Dalaigh",  
*Folklore* 96, n°1, London,1985, pp. 67-86

Utile pour la méthode d'analyse de récits folkloriques et de chansons populaires.

**KALLEN Jeffrey**, "Linguistics and Oral Tradition: The Cultural Study of the Riddle", TCD, *Centre for Language and Communications Studies, Occasional Papers n°2*,

Dublin,1981

BND: 400 P 8

**O'HOGAIN Daithi & GAILEY A.**, ed: *Gold Under The Furze* , Béaloideas, Dublin, s.d.

BND: IR 3991 040

Articles regroupés en l'honneur de Bo Almqvist, folkloriste de renom et rédacteur à *Béaloideas*: méthodes en ethnologie

**MAC CORMACK W.J.**, "Martin O'Cadhain as Folklorist: A Bibliographical Note", *Hermathena*13, Dublin,1972, pp. 35-39

# TABLE DES MATIERES

pages

<b>INTRODUCTION GENERALE</b>	<b>1</b>
<u>Ère Partie : Le BESTIAIRE</u>	13
INTRODUCTION	14
<b>CHAPITRE UN : LE BETAIL</b>	
Introduction	20
A/ fonction narrative	21
1. PN/don/ et/échange	21
2. PN/métamorphose/et "royauté"	26
B/ Analyse paradigmaticque : le "bovin" et "l'aquatique."	29
1. Couleur	36
2. Aspect guerrier	36
3. le /royal/	37
4. le /productif/	38
5. l'/aquatique/	39
<b>CHAPITRE DEUX : LE PORC CELTIQUE</b>	
A/ composante narrative	46
1. PN /engraissement/	46
a- nourriture de l'engraissement	47
a-1/ l'/animal/	47
a-2/ le /végétal/	48
b- durée de l'engraissement	50
2. Mise à mort et préparation	52
a- Mise à mort	52
b- préparation culinaire	53
c- consommation du porc et ambivalence du festin	55
B/ Analyse paradigmaticque	59
<b>CHAPITRE TROIS : LE CHEVAL ET LE LAPIN</b>	<b>64</b>
A/ Analyse narrative	65
1. PN /combat/	66
2. PN /parcours/	72
3. PN/métamorphose/	76
B/ Analyse paradigmaticque	78
1. les couleurs : le /rouge/	79
2. le /Gris/ et le /Noir/	82
3. le cheval et le /lumineux/	89
a- /igné+/destructeur/ : le feu "chthonien"	89

4. Le cheval et l'aquatique/	96
a- naissance du "cheval"	97
b- figures du "parcours" en milieu "aquatiqué"	99
c- la neutralisation du cheval /aquatique/	106
C/ Une dérivation folklorique du cheval : le Lapin	112
1. Analyse narrative	112
2. Analyse paradigmatique	117

#### CHAPITRE QUATRE : LE CHIEN & LA PROBLEMATIQUE DE LA FRONTIERE 124

A/ Analyse de la fonction narrative	125
B/ Analyse paradigmatique	131
1. Le /Lumineux/=/chatoyant+/igné/	132
2. Isolement du chien : à la frontière de deux univers	142
a- Isolement, individualité	143
b- Le chien et la "frontière"	146
b-1/ Nature de la frontière : la délimitation	146
b-2/ fonction discriminatrice du chien	148
* ressources sensorielles	149
* l'utilisation des éléments	150
* position dans l'espace	152
* parcours concentrique dans l'espace	154

#### CHAPITRE CINQ : LE BESTIAIRE SAUVAGE

Remarques préalables	156
1. Nature de l'Autre Monde	156
2. Justification du corpus d'animaux	158

##### I - LE CERF

A/ fonction narrative	162
1. le PN/chasse/ vs PN /poursuite/	162
2. Le PN/métamorphose/	167
a- rapidité	169
b- poursuite	169
c- disparition	169
B/ Quelques traits figuratifs inhérents au Cerf.	169
1. le code esthétique	170
2. figures du /terrestre/	172
a- /Espace/ connu+/continu/	172
b- le /plat/ vs le /souterrain/	173

##### II - LE SANGLIER

A/ fonction narrative	182
1. PN/métamorphose/	182
2. PN /rencontre/	185
3. PN /attaque/ et configuration de la "guerre"	186

<b>III - LE LIEVRE</b>		
A/ Composante narrative : Introduction	206	
1. PN /métamorphose/		208
2. PN /vol/		212
3. PN /poursuite/		219
B/ Analyse figurative paradigmatique	223	
<b>IV - SYNTHESE GENERALE DU BESTIAIRE SAUVAGE.</b>		
		234

#### **CHAPITRE SIX : L'OISEAU SURNATUREL**

A/ Au niveau narratif		241
1. L'oiseau et la métamorphose	241	
2. Rôle narratif		243
a- l'oiseau "Naturel"		243
b- l'oiseau "Surnaturel"	246	
b-1. le "guide"		246
b-2. Le "messenger"		247
B/ Au niveau figuratif		252
1. L'univers de l'oiseau : l'aquatique/	254	
2. traits caractéristiques de l'oiseau		262
a/ le /mélodieux/		262
b/ l'enluminure		267
b-1/ le /paraître:/ /lumineux/+/beau/	267	
b-2/ du /lumineux/ au /destructeur/	274	
c/ figures du /vol/		282
c-1/ le vol "horizontal"	283	
c-2/ le "vol" et la "direction"		284

#### **2ème PARTIE : LES "CONTENUS" HUMAINS**

##### **CHAPITRE SEPT : LA FEMME DU SID**

A/ Introduction : Evolution de la notion dans le vocabulaire irlandais		295
B/ Rôle narratif de la femme du Sid		311
1. PN /métamorphose/ interne	312	
2. PN /don/ du /pouvoir-faire/ magique et /don/du savoir		322
3. PN /vol/ et PN /échange/		335
a- /vol/		335
b- /échange/		344
c- /agression/		358
c1/ la femme sujet opérateur d'un PN /affronter/		360
c2/ La magie comme /pouvoir-faire/	363	
c3/ La magicienne, destinatrice d'un PN /affronter/		371
C/ Analyse figurative		382
1. figures féminines de la "conjonction"	387	
2. figures féminines de la "disjonction"	420	
a- savoir surnaturel et configuration du "filage"		420
b- femme, fil magique et "vieillessement"		

l'agression surnaturelle	429
b1/ la femme, destinatrice d'un PN /partir/	429
b2/ L'eau et le "vieillessement"	432
c/- une figure folklorique de la /disjonction/ et du /savoir surna- turel/ : la Banshee	435
D/ Conclusion	448

## CHAPITRE HUIT : LE GUERRIER ET LE RUSTAUD

Introduction	451
A/ Dimension narrative : le PN/combattre/	453
1. Conception de la guerre et rôle du "champion"	453
2. PN /combattre/	457
a- relation entre le "guerrier" et le "juge"	457
b- opposition entre "guerrier" et "rustaud"	463
b1/ le défi	465
b2/ l'affrontement	466
B/ Analyse paradigmatique des traits du Guerrier et du Rustaud	
1. le /paraître/	471
a- la "taille"	471
b- /beau/ vs /laid/	472
c- configuration des "vêtements"	477
d- Equipement : éléments du /p.f./ du Guerrier et du Rustaud	481
e- les "métamorphoses"	489
e1/ le Guerrier	489
e2/ le Rustaud	495
C/ Synthèse	502

## 3ème PARTIE : FIGURES DU TEMPS ET DE L'ESPACE

### CHAPITRE NEUF : LE TEMPS

Introduction	509
A/ Analyse narrative	511
1. le temps atmosphérique	511
a- les éléments	511
b- PN/guerrier vs PN/fécondation/	513
c- le cycle des 4 saisons	518
2. le temps chronologique	519
a- le manipulateur et le temps	520
b- Effets de l'a-temporalité sur le sujet d'état	530
b1/ la suspension du temps	531
b2/ l'accélération du temps	531
3. Le temps et la transmission du "savoir" la Prophétie	533
4. Conclusion	536

B/ Analyse figurative paradigmatique		
1. le temps atmosphérique : l'abondance et la configuration du festin	537	
a- le pôle /estival/ et /abondant/	539	
b- le pôle /hivernal/ et /disette/	546	
b1/ "boeuf" et "porc" vs le "cheval"	548	
2. Sid et temps chronologique : figures du "chaudron" et de la "massue"	559	
a- Chaudron, cheval et barque	561	
b- l'eau		562
c- barque vs cheval	564	
d- barque vs chaudron	570	
e- la massue du Dagda	574	
e1/ l'arme : massue, lance, hache	575	
e2/ le bois : massue et baguette	582	
e3/ baguette et coudrier ("coll")	584	

## CHAPITRE DIX : L'ESPACE

A/ Fonctions narratives	598	
1. <u>PN /trajet/</u>	600	
a- l'invitation	600	
b- la contrainte	601	
c- divers aspects du /p.f./: le don d'objets magiques [ ou d'animaux servant au "trajet"- ]	605	
c1/ contexte du /don/	605	
c2/ le contenu du /don/	607	
d- L'espace parcouru: la frontière	610	
d1/ l'eau comme "pouvoir-atteindre le Sid		611
d2/ l'aquatique/ comme contenant du Sid	616	
d3/ le parcours /terrestre/: un /p.f./ aux propriétés [différentes]	618	
2. <u>PN /métamorphose/</u>	625	
a- phase de "mise en présence"	628	
b- transformation, dilatation	636	
B/ Analyse figurative paradigmatique		
1. remarques préliminaires	647	
2. le voyage /terrestre/: localisation du monde surnaturel	650	
3. le point de jonction : le "tertre"	658	
4. L'île et la traversée de la mer	665	
a- localisation	665	
b- traversée des flots	670	
c- l'île		675
c1/ proximité	675	
c2/ centre	675	
c3/ nombre	676	
5. figures contradictoires du Sid	684	
CONCLUSION GENERALE		700
BIBLIOGRAPHIE		703
TABLE DES MATIERES		733





## LES FIGURES DU SURNATUREL DANS LA MYTHOLOGIE ET LE FOLKLORE IRLANDAIS

L'objet de la présente étude consiste en une analyse sémiotique de récits anciens et folkloriques dont nous postulons la ressemblance au niveau narratif et à celui des figures mises en scène. Le résultat est constamment confronté à la théorie dumézilienne de la tripartition fonctionnelle indo-européenne.

Partant d'un constat narratif selon lequel l'Autre Monde ne se laisse appréhender qu'après une /métamorphose/, nous en examinerons tour à tour les divers composants.

Nous commencerons ainsi par l'étude des /contenants/, le plus souvent des animaux, divisés en deux groupes: d'une part, les animaux domestiques /chthoniens/ liés à la "production" et à la royauté (le bétail), à la "consommation" comme transition vers l'Autre Monde et acquisition de /savoir/ (le porc), ou à la configuration de la guerre, du passage de l'eau et de la mort (le cheval et, dans une moindre mesure, le lapin), ou à la définition d'une frontière séparant le monde humain d'un Autre Monde hostile que garde le chien.

D'autre part, les animaux "sauvages" /chthoniens/, objet d'un PN /poursuite/ (cerf, lièvre, et sanglier) parcourent un espace "connu" pour faire surgir le monde surnaturel d'un point de jonction souterrain.

Enfin, l'oiseau, "messenger" à la fois /aquatique/ et /solaire/, met en évidence la structure spatio-temporelle de la "direction" et de la "perte de la notion du temps" qui offre une piste pour la localisation de l'Autre Monde.

La deuxième partie s'ordonne autour des /contenus/ à forme humaine, qui ne peuvent s'analyser qu'en opposition les uns aux autres. C'est ainsi que la femme surnaturelle régit deux pôles antithétiques: figures de la /conjonction/ l'associant au "mariage" (ou au "deuil"), figure de la /disjonction/ dont la fonction est d'arracher l'homme à la vie pour aller vers l'Autre Monde.

Nous opposerons ensuite avec profit la figure du "guerrier" à celle de son /opposant:et /destinateur/ le "rustaud": si le premier, agressif et solaire, "tue" et "doit-être-vu", le second incarne, par son arme (la "massue") la mort comme transition et régénérescence vers une vie meilleure.

Enfin, une troisième partie traitera des notions du temps et de l'espace, dont les distorsions sont la manifestation d'une communication entre les deux univers.

Dans un premier temps, nous verrons que temps atmosphérique et chronologique sont fixés en un "moment" (été, banquet sans fin) symbolisant l'éternité et la vie de délice des dieux, par opposition aux figures de "massacres" et de "disette" qui font de l'Autre Monde un séjour des morts, dont on ne revient pas car l'éternité est contradictoire avec l'écoulement du temps (le "voyage").

La rupture du temps qu'est la mort (la "massue") est aussi une transmission de /savoir/ ("prophétie" avec la "baguette de bois")

Dans un deuxième temps, l'examen de l'espace, terrestre ou aquatique, franchi grâce à un /don/de talismans, peut se transformer à volonté (taille et aspect).

Nous en déduisons qu'il s'agit là d'une tentative des rédacteurs de ces textes pour représenter un concept hors du monde (l'Autre Monde est unique) mais avec qui l'on peut communiquer par des points de jonction (tertre, colline, grotte, île).

Ce lieu a pour double fonction de concilier séjour de mort et des défunts ("passage") et séjour enchanteur de ceux qui sont délivrés de la mort.

## THE FIGURES OF THE SUPERNATURAL IN IRISH MYTHOLOGY AND FOLKLORE

Our research consists of the semiotic analysis of Old-Irish texts and collected folklore that have narrative processes or figures in common. The result of this work will constantly be confronted to G. Dumézil's theory of the triple social division in indo-european myths.

Having noted the constant process of /metamorphosis/ that characterizes the Otherworld's confrontation with human representatives, we then analyse the three components of this narrative process: the containing shape (often an animal), its content in human form, the conditions of its occurrence (time and space).

The animal group divides into domestic and wild animals. The former associates those linked to "fertility" and "royalty" (cattle), those, the consumption of which is a transition between our world and the other (the pig); a second sub-groups gathers those linked to the configuration of "war" with a different attitude to space: the destructive horse that travels through both world to and fro, and the protective dog, who, like the warrior, guards the human perimeter against a hostile Otherworld.

The latter (deer, hare and boar) lead warriors and hunters, by means of seduction or fight, to the place where the Otherworld meets the human realm (mounds, caves, hills). Then, the bird, similar to the sun (bright appearance) and linked to the water (its dwelling-place), travels through space and time (its music) to guide travellers who go and look for the Otherworld. His association to spacial "orientation" is a possible means of locating it.

The second part, devoted to human-shaped figures, shows they can only be studied by means of an internal confrontation. Thus the female figure can either be related to /conjunction/ (configuration of "marriage" and "bereavement") with the king, or be linked to /disjunction/ since her role is also to sever man's ties with life to bring him to eternity.

Male figures are best represented by the couple warrior- churl. Both are /opponents/, but the latter is also a /destinator/ of the "fight". Whereas the warrior is "bright", "fiery" and seeks recognition from his peers, the churl is dull, solitary, and his club symbolizes the transition between the two universe through death.

The third part, dealing with time and space, show that both weather and time can be distorted, in an attempt to describe "eternity". Then, depending on whether the Otherworld is perceived as a place of death or as a sojourn full of endless pleasure and joy, we will oppose, within the configuration of the "feast" the figures of "bounty" vs "scarcity", and of "cauldron" vs "boat" and "horse".

Time is seen as part of a hidden knowledge delivered to man by means of "prophecy" and death (from the "club" to the "Druid wand").

Space, on the other hand, can be easily travelled through with the help of magic helpers from the Otherworld. Its distortions (in size and aspect) show the impossibility of fixing a definite shape for what escapes such categories: thus it seems as if there were many Otherworlds (numerous meeting points) yet it is unique. Moreover, its changing aspect proves that it conciliates the notions of an Otherworld as dwelling-place for the gods and as realm of the dead.