



Corin Braga

Les Banshees irlandaises et le monde souterrain des Tuatha De Danann

IRISH BANSHEES
AND TUATHA DE DANANN'S UNDERWORLD

ABSTRACT

In Irish and in Scottish folklore, *banshees* are spirits or fairies that are omens of death and that wail and lament people about to die. In Christian mythology they are associated with demons and magic. However, the name, *bean sidhe*, *women of the side* (or women of the *fairy mounds*), suggests a pre-Christian origin, going back to pagan, Celtic mythology. The *sidhe* and the cairns, inherited by the Indo-European Gaels from the Neolithic civilization of the megaliths, are gates and portals to the Otherworld, inhabited by the magical people Tuatha De Danann. Mythical divinities of prehistoric Ireland, these "sons of Danu" are daimonic ancestors of the Gaelic people. Their women and daughters, seen as fairies, are land divinities or *moiras*. Their appearance, whether terrifying, ugly and old, or young, charming and convivial, depends on the quality of the hero who, be they of good or ill omen, has to engage in dealings with them.

KEYWORDS

Celtic Mythology; Tuatha De Danann;
Banshee; Acculturation; *Echtrae*; Quests.

CORIN BRAGA

Université Babes-Bolyai, Cluj-Napoca, Roumanie
corinbraga@yahoo.com

Dans le folklore irlandais et écossais, les banshees sont des esprits, des fées ou des fantômes qui annoncent la mort des hommes. Elles sont des messagers de l'autre monde. L'apparition d'une banshee dans une maison ou un village est un mauvais pressage pour un des membres de la famille ou de la communauté. Plusieurs banshees rassemblées avertissent de la mort d'un grand personnage, un roi, un prophète, un saint. Elles sont donc une sorte de divinités du destin, à l'instar des Moiras grecques, plus précisément d'Atropos, la plus vieille des trois sœurs, qui coupe les fils des vies humaines¹. Parfois elles apparaissent comme des laveuses, qui nettoient et blanchissent les habits teints de sang des guerriers sur le point de mourir (Irlande) ou des morts ensevelis (Grande Bretagne). Des figures similaires apparaissent aussi dans le folklore allemand (les « laveuses ») et français (les « dames blanches »).

Appelées occasionnellement *bean chaointe* (*keening women* – pleureuses), les banshees ont aussi le rôle de lamenter les morts. Si pour les hommes simples le rituel funéraire prévoit la présence de pleureuses humaines qui psalmodient la *caoineadh* (« kweenyah » – lamentation traditionnelle), quelques unes des plus fameuses familles historiques d'Irlande, les O'Grady, les O'Neill, les O'Brien, les O'Connor, ou les Kavanagh, bénéficiaient des services des



pleureuses surnaturelles. Aiobhill était la banshee de la famille des Dalcassians du Munster du Nord, et Cliodna des MacCarthy du Munster du Sud. Des banshees en forme humaine faisaient partie de la cour et assistaient les rois d'Irlande. La sonorité de leurs plaintes funéraires allait d'un son bas et plaisant, entre le pleur d'une femme et le cri d'un hibou, jusqu'au claquement de deux planches heurtées l'une contre l'autre, ou un bruit très haut et strident, capable de briser le verre².

Le folklore chrétien a identifié les banshees à des démons (parfois succubes) et à la sorcellerie. Il est parfaitement compréhensible que, en tant que personnages surnaturels préchrétiens, ayant commerce avec des héros païens, elles ont été associées aux figures négatives de la vision chrétienne du monde. Ainsi, elles sont une sorte d'anges gardiens des enfants non baptisés et des femmes pécheresses, et elles lamentent uniquement les âmes qui, ayant été reçues au paradis, échappent à leur emprise. Evidemment, il s'agit là d'un phénomène tardif d'acculturation et d'adaptation chrétienne hostile d'un matériel païen plus ancien.

À l'instar des sorcières, les banshees peuvent voler et prendre la forme de plusieurs animaux, comme le corbeau à capuchon, l'hermine, le lièvre ou la belette. Sous forme humaine, elles portent des habits paysans, blancs le plus souvent, et parfois une pèlerine rouge, verte, grise ou marron. Elles ont des cheveux longs, blancs ou blonds, dents noirs (en Cornouailles) et seins monstrueux, suggérant que, bien avant de devenir des harpies, elles avaient aussi une fonction maternelle et nourricière. Généralement elles sont vieilles et laides, mais elles peuvent se transformer aussi en des charmantes jeunes filles, surtout pour leurrer les humains³.

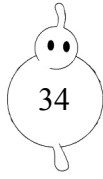
Bien qu'assimilées dans le folklore chrétien, les banshees ont assurément une origine plus ancienne. Plusieurs hypothèses

ont été avancées à ce sujet.

Une de ces théories soutient que les trois formes de prédilection des banshees, une jeune fille charmante, une matrone nourricière ou une harpie terrifiante, correspondent aux trois apparences de la déesse de la guerre et de la mort, Badb, Macha et Morrigan. L'association des banshees avec Babd confère aux premières la possibilité de se transformer en corbeau, l'oiseau effigie de la déesse. Dans certains contes, une banshee est le premier aspect sous lequel se montre Morrigan, la terrible déesse irlandaise de la guerre.

Une autre possible ascendance des banshees est la déesse primitive de la terre et des eaux qui se retrouve sous les figures de Cailleach, Muilearteach (Irlande et Ecosse) et Black Annis (Angleterre). Cailleach, « la vieille femme », était la mère des géants Fomoré, êtres monstrueux qui habitaient dans les brumes du Nord et s'attaquaient périodiquement aux vagues d'habitants de l'Irlande. À face bleue et noire et bouche hurlante, elle était la patronne des animaux sauvages et des vents. Muilearteach avait la face bleue et grise, peinte de charbon, les dents rouges et un œil tout voyant. Elle voguait dans les montagnes sauvages et les marais et mangeait les enfants perdus qui n'étaient pas protégés par des charmes. Black Annis habitait une cave dans les Dane Hills du district de Leicester et attaquait les passants, spécialement les enfants⁴. Les banshees héritent cet aspect d'esprits des lieux, des arbres, des rivières et des pierres (plusieurs rochers in Waterford, Monaghan ou Carlow sont appelés « chaises des banshees »).

Toutefois, leur nom, *ben síde* (irlandais ancien), *bean sídhe* (irlandais moderne), *bean shìth* ou *bean-shìdh* (ecossais), femmes des *sidhe* (ou tumulus funéraires), suggère leur appartenance directe au *aos sí*, le « peuple des sidhe », à savoir les Tuatha De Danann. Elles sont les femmes et les



filles de ces seigneurs qui habitent le royaume souterrain qui double par-dessous la terre toute la surface de l'Erin. Les *sidhe* et les *cairns* étaient des constructions mégalithiques que les Celtes avaient héritées des habitants néolithiques de l'Irlande. Dans l'interprétation celtique, ils étaient les résidences ou les entrées vers les palais souterrains de ce peuple mythique qui fait figure non seulement de prédécesseurs, mais aussi d'ancêtres et d'esprits tutélaires des Gaëls⁵. Et, en effet, héritant à leur tour des Tuatha De Danann, les banshees sont des « esprits familiers », attribués aux familles ou clans les plus importants, mais relégués, avec l'introduction du christianisme, aux besognes négatives, comme l'annonce de la mort et le service funéraire.

Selon la chronologie mythique des invasions successives de l'île racontée dans *Lebor Gabála Erenn* (*Le Livre des conquêtes de l'Erin*⁶), une compilation amorcée après la christianisation, la tribu ou les « fils de la déesse Danu » seraient venus après trois autres vagues de migrants, les hommes de Partholon (ou Bartholomé), ceux de Nemed (le « saint »), et les trois tribus des Fir Bolg, Fir Gaillion et Fir Domnu. Pour se rendre maîtres de l'île, les Tuatha De Danann avaient dû vaincre autant les Fir Bolg que les monstrueux Fomoré, peuple aborigène vivant dans les brumes océaniques du Nord, dans deux batailles successives, portées à la même place, la campagne de Moytura (ou Magh Tuiredh). Puis ils furent à leur tour anéantis par une dernière vague d'immigrants, les Gaëls, le peuple historique des Celtes indoeuropéens.

Un autre récit présent dans le *Livre de Fermoy*, *The Nurture of the Houses of the Two Milk-Vessels*⁷, raconte qu'après la défaite, les Tuatha De Danann ont dû se réfugier en dehors de l'Irlande, en deux territoires merveilleux : la tribu de Manannan

Mac Lir, dans des îles magiques situées à l'Ouest ; la tribu de Dagda, dans un monde souterrain, situé en dessous de l'Erin. Chaque famille des Tuatha De Danann a pris en possession un des *sidhe* parsemés dans toute l'Irlande : Dagda, le père des Tuatha De Danann, est devenu le seigneur du fameux Bruig na Bóinne, que son fils, Oengus, lui prendra par une ruse ; à Bodb est assigné Sidh Buidb, sur le lac Loch Dergirt ; à Lugh, Sidh Rodruban ; à Ogma, Sidh Airceltraí ; Mider reçoit le Sidh Truin ; Sigmall, le Sidh Neannta ; Finnbar, Sidh Meada ; Tadhg Mór, fils de Nuada, premier roi des De Danann, Sidh Droma Dean ; Abartach, Sidh Vuide ; Fagartach, Sidh Finnabrach ; Ilbrec, Sidh Aeda Easa Ruaid ; Lir, fils de Lughaid, Sidh Finnachaid, « la colline de la plaine blanche » ; Derg, Sidh Cleitid⁸.

Dans les récits irlandais, les îles magiques de Manannan Mac Lir et les palais souterrains des Tuatha De Danann sont nommés indistinctement Mag Mell, la plaine des délices, ou Mag Mór (grande plaine), nom général pour l'Autre monde celtique⁹. Presque tous les protagonistes des sagas irlandaises ont eu, à un certain moment de leur carrière héroïque, un contact avec le peuple enchanté des *sidhe*. Tous ont eu l'occasion, bon gré mal gré, de visiter le monde souterrain. Cu Chulainn, le champion de la Branche Rouge, du cycle d'Ulster ; les rois Conn, ses fils Art et Connla, et son neveu Cormac ; Finn, le chef de la chevalerie mythique du cycle de Tara ; d'autres héros ou anti-héros des traditions d'Erin, tous ont été exposés aux périls et aux charmes de l'autre monde.

Parmi les espèces littéraires dégagées par les compilateurs des premiers « livres » contenant les légendes irlandaises (comme *The book of Leinster*), deux se réfèrent à des voyages initiatiques entrepris par des héros gaëls dans ces places surnaturelles : les *immrama*, des voyages sur mer, qui mènent



aux îles de Manannan Mac Lir ; et les *echtrae*, des aventures merveilleuses qui emmènent les héros au Mag Mell, dans ses variantes autant maritime que souterraine. Dans un autre travail, nous avons cru pouvoir dégager la structure narrative de ces espèces épiques. En approchant quelques-unes des *echtrae* les plus importantes, il nous est apparu possible d'isoler une suite de fonctions narratives : 1. la convocation du héros ; 2. le voyage au Mag Mell ; 3. le combat avec des ennemis surnaturels ; 4. le mariage avec une dame de féerie ; 5. le séjour dans l'autre monde ; 6. le retour en Erin. Ces six invariants épiques constituent une véritable « morphologie » (comme dirait V. I. Propp) des *echtrae*¹⁰.

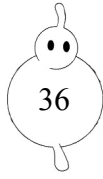
Dans la plupart des *echtrae*, le héros humain est convoqué dans l'autre monde par une dame de féerie, une des femmes ou des filles des Tuatha De Danann. Le héros est invité à visiter le royaume enchanté d'une manière qui ne lui autorise aucun refus. Que ce soit un rêve, un enchantement, une demande d'aide ou une obligation exigée par la tribu, il ne peut se dérober à cet appel, sans inconvénient pour son prestige, sa santé ou le bien-être de ses compagnons. Les protagonistes ressentent l'obligation d'entreprendre telle excursion de beaucoup de manières, allant de la libre décision à la contrainte. Selon le degré de liberté dont disposent les personnages, il est possible de définir plusieurs types d'intrigues : le rapt, l'envoûtement, l'invitation, la demande d'aide, la recherche, l'agression.

Un rapt fameux est celui d'Aedh, fils d'Eochaid Lethderg, fils du roi de Leinster contemporain de saint Patrick¹¹. Pendant que le jeune prince joue avec ses amis près du *sidh* de Liamhain Softsmock, il attire l'attention de deux dames de l'autre monde. Il s'agit de Slad et de Mumain, filles de Bodb et petites-filles de Dagda. Elles prennent le prince par les deux bras et l'emènent dans leur palais enchanté. Aedh est

obligé d'y rester pendant trois ans, jusqu'au moment où il a la chance de s'échapper du *sidh* avec cinquante autres jeunes prisonniers. Il va directement chez saint Patrick qui le prend sous sa protection contre le peuple de féerie et le restitue à ses parents.

Il arrive que la convocation soit moins violente, qu'elle agisse plutôt comme une incantation magique liant la volonté du héros. Dans un célèbre récit, *Serglige Con Culainn*¹², Cu Chulainn s'attaque à deux oiseaux enchantés, attachés par une chaîne d'or rouge, qui chantent divinement. En dépit des conseils de son conducteur de char, Laeg, et de sa maîtresse, Eithne, il leur lance deux coups de fronde et les pointe de sa lance, sans les toucher. Immédiatement après Cu Chulainn tombe dans un sommeil surnaturel et les deux oiseaux lui apparaissent en rêve sous la forme de deux femmes, habillées de vert et de pourpre, qui lui sourient et le frappent. Ce sont les filles d'Aedh Abrat, un seigneur de l'autre monde : Liban, la femme de Labraid, un des rois des *sidhe*, et Fand, la femme de Manannan Mac Lir. À son réveil, Cu Chulainn se retrouve dépourvu de son pouvoir héroïque et de toute énergie et tombe au lit. Après un an de maladie, il est visité par Oengus, un autre roi de la race magique des Tuatha De Danann, qui lui annonce que, pour récupérer sa force vitale, il doit aller chez les deux femmes du *sidh*.

Parfois, le châtement magique prend la forme d'un envoûtement féérique. C'est le cas de l'invitation adressée par Mider, un des rois des Tuatha De Danann, à Etain, la femme du roi d'Erin Eochaid Airem¹³. Etain avait été originairement, dans l'autre monde, la femme de Mider, mais elle s'était réincarnée dans notre monde et avait épousé le roi d'Irlande. Pour la récupérer, le seigneur du *sidh* joue au *fidchell* (jeu d'échecs celtique) avec le roi d'Erin et la demande comme prix de la victoire. Comme elle hésite à le suivre,



il lui chante des vers magiques, qui décrivent les délices de l'autre monde et exercent sur elle un effet anamnésique, lui rappelant qui elle avait été auparavant.

Arrivé finalement dans le Mag Mell, après un voyage magique et non dépourvu de périls, et ayant vaincu les gardiens ou les ennemis qui s'opposent à sa descente, le héros est invité à se marier avec la dame de féerie qui l'a convoqué. L'union a d'habitude une valeur politique. Oisín est tenté par Niamh avec la promesse d'être investi roi de Tir na n-Og, en tant que gendre du seigneur des immortels¹⁴. Laeghaire reçoit en mariage la fille de Fiachna, Der Greine (la « Pucelle du soleil »), et il reste à régner dans le *sidh* avec son beau-père. Cu Chulainn est aimé par Fand, la femme délaissée de Manannan, et c'est seulement l'intervention du seigneur de la mer, jetant l'oubli entre les deux, qui empêche l'intronisation du héros par une union maritale et détermine son retour en Erin. Finn, après avoir aidé le seigneur du Mag Mell à vaincre le « roi de Grèce », gagne l'amitié de la fille du roi, Tasha aux Bras Blancs.

S'étayant sur telles légendes, Frazer et d'autres analystes ont cru pouvoir rétablir un rite celtique (ou peut-être pré-indo-européen) de succession violente au trône, lié au culte de la Grande Déesse. Dans une conception de type supposé « matriarcal », la reine-prêtresse est le représentant du pouvoir sacré sur terre, le substitut de la divinité territoriale. C'est elle qui constitue l'axe organisateur de la communauté et du royaume, c'est d'elle que dépendent la fertilité et le bien-être de la cité. Les héros masculins ne sont qu'une sorte de satellite autour de la souveraine¹⁵ et ne deviennent rois que s'ils sont élus maris par la reine : « La Souveraineté », commente dans ce sens Jean Markale, « incarnée par la Femme, se donne à celui qui est le plus qualifié pour la survie et l'expansion du groupe social dont elle est à la fois la mère, l'amante et la déesse »¹⁶.

Les devoirs de la reine comprenaient même une sorte de « prostitution royale » : elle était tenue de « proférer l'amitié de ses cuisses » aux héros errants, pour attirer les meilleurs guerriers au service de la communauté. La légendaire légèreté de mœurs de la reine Mabd ne serait que le résultat de l'évhémérisation d'une figure divine, celle de la grande déesse du pays censée prendre en mariage tous les rois successifs du royaume. Selon Frazer, l'élection du mari et du roi se faisait à travers un combat ou un duel entre les candidats, ou même entre l'ancien roi, devenu faible, et un plus jeune et vaillant prétendant. Ce schéma se retrouve dans le rituel de succession violente à la fonction de prêtre de la déesse Diane du temple de Nemi¹⁷.

Si c'est le père ou le mari, donc le roi en fonction qui sort vainqueur, il enrichira de la tête du vaincu sa collection de crânes plantés dans des pieux autour de la maison. Le fort de Morgan, le père de la fille recherchée par Art, est entouré d'un cercle magique de dépouilles des vaincus. Le thème de cette exposition macabre, ayant son origine dans le culte chamaniste des crânes, se rencontre aussi bien dans les contes de fées européens que dans ceux d'origine asiatique. Si c'est le prétendant qui gagne, la femme ou la fille n'aura presque jamais, aucune objection à se marier à l'assassin de son père ou de son mari, comme si la châtelaine était « obligée par la coutume [...] d'entrer dans la possession du vainqueur comme prix de la victoire »¹⁸, chose assez surprenante pour notre morale moderne.

Toutefois, quelques remarques correctives s'imposent. Dans les légendes irlandaises, beaucoup moins que dans les légendes arthuriennes, le thème de la succession élective au trône ne s'applique pas au monde des vivants. Dans les royaumes des Gaëls, l'héritage est patrilinéaire, de père en fils, l'exemple le plus fameux étant la dynastie Conn – Art – Cormac – Cairbré (le



roi qui aurait décimé la milice des Fianna). De plus, le thème du mariage ne s'applique que d'une manière partielle aux *echtrae* qui narrent une descente dans le monde des *sidhe*. Les seigneurs Tuatha De Danann ne s'empressent pas de donner la main de leurs filles aux héros vivants et, quand ils le font, il s'agit soit d'une alliance politique, soit d'un amour spontané.

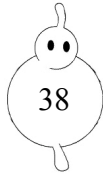
Le prototype mythique, le modèle divin, de la quête maritale surnaturelle, est offert par Oengus ou Angus. Bien qu'il soit le fils de Dagda, donc un Tuatha De Danann, Oengus n'est pas à l'épreuve des tentations des femmes de féerie. Un récit appelé *Le rêve d'Angus* raconte comment il fut visité une nuit par une jeune femme de rêve¹⁹. De même qu'Achille qui rencontre en rêve l'image de son ami mort Patrocle et tente vainement de le saisir, Oengus essaie sans réussir d'embrasser la femme merveilleuse qui s'évapore dans ses bras. La deuxième nuit la dame apparaît de nouveau et lui chante une mélodie envoûtante. L'amour fantasmatique continue pendant plusieurs nuits, épuisant les forces vitales d'Oengus. Quelques siècles plus tard (dans une chronologie mythique), Cu Chulainn expérimentera à son tour la langueur paralysante du contact avec les femmes du rêve. Oengus cesse même de manger, ce qui est un symptôme du dépaysement et du changement de condition qu'il est en train de subir.

Bien que les druides d'Ulster soient conscients des dangers des amours dans la surnature, ni la médecine de Diancecht ni la magie de Goibniu ne peuvent guérir le protagoniste. C'est alors à Dagda et à Bobd Derg, le grand roi des *sidhe*, d'intervenir, envoyant des émissaires chercher la jeune femme. La quête s'avère difficile, mais finalement Oengus est appelé à reconnaître son amante dans Caer, la fille d'Étal Ambuel, le seigneur du *sidh* de Uaman, dans le Connaught. La demande en mariage ne se passe pas sans entrave, parce que Caer est une

femme-cygne, à l'existence amphibie, entre homme et oiseau, trait archaïque qui rappelle la condition semi-anthropomorphe du Roi de la forêt et de sa fille. Pour obtenir sa main, Oengus doit accepter de se métamorphoser à son tour en oiseau et de partager avec son épouse féerique les changements de forme humaine et animale.

Dans *La visite de Laeghaire mac Grimthann's au royaume enchanté de Magh meall*²⁰, Laeghaire est lui aussi récompensé par Fiachna pour son aide par une alliance maritale. Le roi souterrain lui offre en mariage sa fille Der Greine, la « Pucelle du soleil », et la couronne du *sidh*. De plus, les cinquante guerriers qui l'accompagnent reçoivent chacun une épouse surnaturelle. Cette correspondance parfaite entre le groupe humain et le peuple féerique est une caractéristique des expéditions initiatiques, les équipages et les troupes qui escortent les héros en l'autre monde recevant sans faille un nombre égal de compagnes.

Mais la relation entre le héros et la dame de Mag Mell n'est pas toujours harmonieuse ou fortunée. Si le protagoniste n'est pas aimé, s'il n'est pas le bienvenu aux royaumes des *sidhe*, alors il risque de sombrer dans des maléfices d'une gravité égale aux délices proposés aux élus. Bien qu'il constitue une récompense pour l'aide donnée par Cu Chulainn à Labraid, l'amour entre le héros et Fand n'est pas légitime. Il est même adultère, vu que Cu Chulainn a abandonné sa femme Emer et que Fand avait fui son mari, Manannan, pour se réfugier chez sa sœur, Liban, la femme de Labraid. Emer, la femme jalouse de Cu Chulainn, vient accompagnée de cinquante dames de sa suite, pour tuer Fand, et ce n'est que grâce à la protection de son amant que la femme de féerie survit à l'attaque. Dans la dispute qui s'ensuit, Fand décide de laisser son amant à sa rivale, mais la rupture est tragique pour les deux : Fand plaint son



désespoir au bord de la mer, alors que Cu Chulainn erre solitaire dans les montagnes, sans manger ni boire. Heureusement, leurs souffrances sont soulagées par des interventions magiques. Le roi Conchobar envoie ses poètes consoler Cu Chulainn, puis ses druides qui lui donnent, à lui et à sa femme Emer, une boisson d'oubli. De l'autre côté, Manannan vient reprendre sa femme et l'emmène en Tir Tairngirne, après avoir secoué son manteau magique entre Fand et Cu Chulainn pour prévenir toute autre rencontre entre les deux.

Cu Chulainn est tout de même heureux de pouvoir bénéficier de la sympathie et de l'oubli offerts par Manannan. Ceux qui ne réussissent pas à assouvir leur amour surnaturel ou du moins à l'oublier risquent de s'éteindre vivants, de mourir de langueur, leur force et leur désir de vivre épuisés. Ou, s'ils deviennent les rivaux d'un seigneur de l'autre monde, ils auront à affronter sa fureur magique. La seule solution est alors de tuer le concurrent ou le protecteur de la femme, comme c'est le cas pour Art, qui doit massacrer toute la famille de Morgan pour épouser sa fille.

La pire situation qui puisse survenir, est de ne pas être aimé par la fille et de violer brutalement son territoire. Alors la dame de l'autre monde se montre sous un visage différent, terrifiant, abominable. C'est ce qui arrive à Finn et à ses guerriers quand, suivant un gibier, ils s'enfoncent dans la cave enchantée de Keshcorran²¹. En termes chamaniques, la chasse d'un animal est le correspondant profane d'une chasse à l'âme. Suivre un animal insaisissable sur un territoire défendu symbolise une quête matrimoniale malheureuse. Pour punir les transgresseurs, le seigneur du *sidh* envoie ses filles, qui n'ont pas l'aspect de belles épouses mais de sorcières effrayantes. Ces dames de cauchemar sont l'anamorphose de la dame de rêve. Elles ont les cheveux ébouriffés, les

yeux chassieux et rouges, les bouches noires et difformes, les gencives parsemées de crocs venimeux, des cous d'autruche, les bras extraordinairement longs, les doigts tels des cornes de bélier parés de clous, les jambes squelettiques, couvertes de poils et de fourrure. Ce type de transformation est spécifique aux divinités du territoire, qui apparaissent au bon roi comme des jeunes filles ravissantes et au mauvais comme des harpies, suggérant ainsi l'état du royaume.

Pareilles aux sorcières de Macbeth, les trois *banshees* de Keshcorran font leurs maléfices à l'intérieur de la grotte, utilisant des baguettes magiques. Le sortilège qu'elles jettent sur les guerriers est une inversion en négatif des promesses de jeunesse éternelle. Sous le charme, Finn et sa milice expérimentent en effet une perturbation de la durée. Mais pour eux le temps ne se dilate pas, il se fige plutôt dans une immobilité létale. Les guerriers tombent dans une paralysie complète qui les laisse sans défense. Au lieu de les emmener dans la Terre des délices, leurs contre-épouses les abandonnent dans un ténébreux labyrinthe souterrain, où ils risquent de pourrir indéfiniment jusqu'à ce qu'un autre héros vienne à leur rescousse. La face maléfique de l'immortalité béate est le sommeil de mort.

Les deux valeurs symboliques contrastantes de la dame de l'autre monde sont mises en évidence dans *Les Aventures d'Art fils de Conn*²². Les intrigues des *echtrae* successives des rois Conn et Art sont agencées par deux femmes de Mag Mell, Bécuma et Delbchaem. En tant qu'adultérine, exilée du royaume de Manannan, Bécuma est la porteuse d'une influence maléfique. Elle prend la place, auprès du roi Conn, de la reine défunte, comme un esprit vampirique désireux de se substituer aux humains, comme un être de néant qui vient remplir les contours d'un être vivant disparu. La mort de la reine d'Erin a lieu simultanément avec la proscription de Bécuma dans l'autre monde, comme

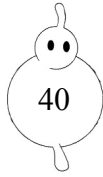


si ces événements étaient les termes d'un échange pernicieux. Dans les religions archaïques, le couple royal était le garant de la fertilité du royaume ; de son activité sexuelle dépendait l'abondance et la vigueur des moissons, du bétail et du peuple. Il n'est donc pas étonnant qu'avec l'avènement de la nouvelle reine, qui se trouve dans la position d'une divinité bannie et exclue de ses prérogatives, Erin soit sevré de la source surnaturelle de vie et dévasté par la sécheresse et la stérilité. Prêtresse impure d'un principe divin corrompu, Bécuma est jugée responsable par les druides du miasme qui bloque les forces vitales de la nature végétale, animale et humaine.

Le remède proposé par les druides et les aventures qui s'ensuivent sont également instructifs. Sur le conseil des mages, Conn part chercher l'enfant d'un couple sans péché. Il le trouve dans Segda Saerlabraid, le fils de Daire Daire Degamra de Tir na nInghadh (Terre des Merveilles) et de Rigne Roisclethan de Tir Tairngirne (Terre de promesse), conçu à l'occasion de leur unique relation sexuelle. L'excès de pureté (la naissance de Segda renvoie à une conception immaculée, sans contact sexuel) est destiné à compenser l'excès de sexualité, le principe de luxure transgressive, la sexualité pure, sans procréation, symbolisée par Bécuma (qui d'ailleurs ne donnera pas de progéniture à Conn). Bien que le roi d'outre-mer s'oppose au départ de son fils, Segda s'offre lui-même comme volontaire à l'appel de Conn. Arrivés en Irlande, malgré les réticences du roi, les druides se préparent à sacrifier l'enfant. Ce sacrifice rituel renferme un symbolisme précis. Agissant en concordance avec son statut de dame de l'autre monde, qui appelle ou envoie les héros dans une aventure initiatique, Bécuma avait demandé à Conn d'exiler son fils Art. Comme Bécuma incarne la personnalité négative de la femme surnaturelle, le départ d'Art a la signification d'une occultation funèbre. Or,

Segda, le fils du roi de l'autre monde, est en quelque sorte un otage que les druides utilisent comme monnaie d'échange pour obtenir le retour du fils du roi de ce monde. Segda invité dans le monde des humains correspond à Art envoyé dans le monde des esprits, et le sacrifice du premier en ce monde devrait en principe correspondre au sacrifice d'Art en l'autre et à son renvoi chez les humains. Heureusement, le rituel d'échange ne devient pas sanglant. La mère de Segda, déguisée, apporte à la cour du roi une vache propitiatoire, du corps de laquelle sortent deux oiseaux, l'un à un pied (symbolisant Segda), l'autre à douze pieds (symbolisant les druides). Le premier oiseau vainc le deuxième, d'où la conclusion que le pouvoir magique de Rigne Roisclethan surclasse le pouvoir des druides. Comme conclusion à cette ordalie, la femme de l'autre monde demande le châtimement des druides, recommande l'éloignement de Bécuma et emporte son fils dans le Mag Mell.

En fin de compte, l'échange entre les deux mondes a tout de même lieu, puisque, sans autre explication, Art revient à la cour de son père. Ses démêlés rituels avec Bécuma continuent, cette fois par l'intermédiaire du jeu de *fidchell*. Après avoir perdu une première partie, Bécuma gagne la seconde et envoie Art dans une deuxième expédition métaphysique – la quête de Delbchaem, la fille de Morgan. Comme nous l'avons vu, ce voyage réserve de difficiles obstacles géographiques, naturels, animaux et surhumains. Mais après avoir tué la famille de Morgan, Art réussit finalement à rencontrer son épouse de fée. Il l'amène avec lui en Irlande et succède au trône de son père. Sur le conseil de Delbchaem, il chasse Bécuma du pays et la prospérité revient en Erin. Symboliquement, l'aventure suit le schéma des cultes de fertilité, conservé aussi dans les contes populaires ou les romans de chevalerie sur le Roi Pêcheur.



Le roi vieux et sa femme stérile sont remplacés par le roi jeune et sa femme féconde, ce qui rend la fertilité et la richesse à tout le royaume. Delbchaem incarne donc l'aspect bénéfique de la femme de l'autre monde, opposé à l'aspect maléfique de Bécuma. Mais toutes les deux ne sont, en dernière instance, que les faces complémentaires de la dame surnaturelle, la jeune fille et la vieille harpie.

En conclusion, les Tuatha De Danann qui règnent dans les *sidhe* et dont les banshees folkloriques irlandaises dérivent, se comportent comme des esprits des ancêtres et des *daïmons* qui contrôlent le bien-être des vivants. Si leur invitation a, dans un plan métaphorique liminal, la signification d'un appel de mort, elle est aussi bien une chance d'éviter la mort et de surpasser la condition commune. Le rapt, l'ensorcellement, le charme, l'invitation, la demande d'aide perpétrés par les habitants des collines magiques, d'un côté, ou l'invasion, l'expédition accidentelle, la quête et le voyage initiatique entrepris par les héros, de l'autre, sont l'expression de la fascination exercée sur le monde des esprits sur celui des vivants. C'est que, au-delà du péril de mort supposé par le contact avec l'autre monde, le Mag Mell rayonne toujours de la promesse d'un pouvoir, d'une connaissance ou d'une condition surnaturelle à conquérir.

Bibliographie

D'Arbois de Jubainville, Henri, *Cours de littérature celtique*, tome V, Paris, Ernest Thorin éditeur, 1892.

Braga, Corin, *Le paradis interdit au Moyen Âge. La quête manquée de l'Eden oriental*, Paris, L'Harmattan, 2004.

—, *La quête manquée l'Avalon occidentale. Le Paradis interdit au Moyen Âge – 2*, Paris, L'Harmattan, 2006.

Briggs, Katharine, *An encyclopedia of fairies: Hobgoblins, brownies, bogies, and other supernatural creatures*, New York, Pantheon, 1976.

Brun, Patrice, *Princes et princesses de la Celtique. Le premier âge du Fer en Europe, 850-450 av. J.-C.*, Paris, Editions Errance, 1987.

Cross, Tom Peete & Slover, Clark H., *Ancient Irish Tales*, London, 1937.

Cuchulain of Muirthemne. The Story of the Men of the Red Branch of Ulster, arranged and put into English by Lady Gregory, With a Preface by W. B. Yeats, London, John Murray, 1902.

Dillon, Myles, *Early Irish Literature*, Chicago, The University of Chicago Press, 1948.

—, & Chadwick, Nora K., *Les royaumes celtiques*, Traduit de l'anglais, avec des textes originaux irlandais et gaulois par Christian-J. Guyonvarc'h, Edition augmentée d'un chapitre sur *La Gaule dans le monde celtique* par Christian-J. Guyonvarc'h et Françoise le Roux, Paris, Fayard, 1974.

Duval, Paul-Marie, *Les Celtes*, Paris, Gallimard, 1977.

Erickson, Carolly, *The Medieval Vision. Essays in History and Perception*, New York, Oxford University Press, 1976.

Frazer, James George, *Le cycle du Rameau d'Or. Le roi magicien dans la société primitive*, Traduction par Pierre Sayn, Paris, Paul Geuthner, 1935.

Graf, Arturo, *Miti, leggende e superstizioni del Medio Evo*, Roma, Plurima, 1989.

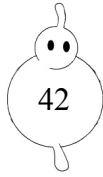
Green, Miranda, *The Gods of the Celts*, Totowa (New Jersey) & Gloucester, Alan Sutton, 1986.

—, *Celtic Goddesses, Warriors, Virgins and Mothers*, London, British Museum Press, 1995a.

— (éd.), *The Celtic World*, London & New York, Routledge, 1995b.



- , *Mythes celtiques*, Traduit de l'anglais par Marie-France de Paloméra, Paris, Seuil, 1995c.
- Hubert, Henri, *Les Celtes depuis l'époque de La Tène et la civilisation celtique*, Paris, Albin Michel, 1950.
- Hurlstone Jackson, Kenneth, *The Oldest Irish Tradition : A Window on the Iron Age*, Felinfach, Llanerch Publishers, 1999.
- Kruta, Venceslas, *Les Celtes. Histoire et dictionnaire des origines à la romanisation et au Christianisme*, Paris, Robert Laffont, 2000.
- Le Conservateur ou Collection de morceaux rares, & d'ouvrages anciens*, élagués, traduits & et refaits en tout ou en partie, A Paris, Chez M. Lambert libraire, mars 1758.
- Le Roux, Françoise & Guyonvarc'h, Christian-J., *La civilisation celtique*, Rennes, Editions Ouest-France, 1990.
- , *Les fêtes celtiques*, Rennes, Editions Ouest-France, 1995.
- Lysaght, Patricia, *The banshee: The Irish death-messenger*, Boulder (Colorado), Roberts Rinehart, 1986.
- Macalister, R. A. S., *Lebor Gabala Erenn. The Book of the Taking of Ireland*, 5 vol., Dublin, Irish Texts Society, 1938, 1939, 1940, 1941, 1946.
- Mac Cana, Proinsias, *Celtic Mythology*, London, Newnes Books, 1983.
- Mac Culloch, J. A., *Celtic Mythology*, London, Constable, 1992 (1^{re} éd. 1918).
- Mackenzie, Donald A., *Crete & Pre-Hellenic*, Londres, Random House, 1996 (1^{re} éd. 1917).
- Mackey, James P. *An Introduction to Celtic Christianity*, Edinburgh, T & T Clark, 1989.
- Markale, Jean, *Lancelot et la chevalerie arthurienne*, Paris, Imago, 1985.
- , *L'amour courtois ou le couple infernal*, Paris, Imago, 1987.
- Megaw, J. W. S. & SIMPSON, D. D. A., *Introduction to British Prehistory from the arrival of homo sapiens to the Claudian invasion*, Leicester University Press, 1979.
- Mey, Patrick, *Saint Patrick (390-461). Nouveau druide ou apôtre éclairé ?*, Spézet, Editions Coop Breizh, 1997.
- O'Rahilly, Thomas F., *Early Irish History and Mythology*, Dublin, The Dublin Institute for Advanced Studies, 1946.
- Old Celtic Romances*, Translated from the Gaelic by P. W. Joyce, London, C. Kegan Paul & Co., 1879.
- Patch, Howard Rollin, *The Other World according to descriptions in Medieval Literature*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 1950.
- Patrimoine littéraire européen*, tome 3 *Racines celtiques et germaniques*, Bruxelles, Editions de Boeck, 1992.
- Renfrew, Colin (éd), *British Prehistory. A New Outline*, London, Duckworth, 1974.
- Revue celtique*, tome XXVI, Paris, Librairie Emile Bouillon, 1905.
- Rhys, John, *Lectures on the Origin and Growth of Religion as illustrated by Celtic Heathendom*, London, The Hibbert Lectures, 1898.
- Rolleston, T. W., *Celtic*, Gresham Publishing Company, réimprimé par Senate, London, Studio Editions Ltd., 1994.
- Romilly Allen, J., *Celtic Art in Pagan and Christian Times*, London, Random House, 1997 (1^{re} éd. 1904).
- Ross, Anne, *Pagan Celtic Britain, Studies in Iconography and Tradition*, London, Constable, 1992.
- Silva Gadelica. A Collection of Tales in Irish*, With extracts illustrating persons and places, Edited from Mss. and translated by Standish H. O'Grady, London, Williams and Norgate, 1892.
- Sjoestedt, Marie-Louise, *Dieux et héros des Celtes*, Rennes, Terre de Brume, 1993.
- Sorlin, Evelyne, *Cris de vie, cris de mort: Les fées du destin dans les pays celtiques*, Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1991.
- Squire, Charles, *Mythology of the Celtic People*, London, Tiger Books International,



1998.

—, *Celtic Mythology*,
New Lanark (Scotland),
Children's Leisure Products Limited, 1999
(1^{re} éd. 1912).

Voyage, quête, pèlerinage dans la littérature et la civilisation médiévales, Sénéfiance no. 2, Aix-en-Provence, Edition CUER MA, 1976.

Wentz, W. Y. Evans, *The Fairy-Faith in Celtic Countries*, Oxford, Oxford University Press, 1911.

Notes

¹ Voir Evelyne Sorlin, *Cris de vie, cris de mort: Les fées du destin dans les pays celtiques*, Helsinki, Academia Scientiarum Fennica, 1991.

² Voir Patricia Lysaght, *The banshee: The Irish death-messenger*, Boulder (Colorado), Roberts Rinehart, 1986.

³ Voir Evans Wentz, Walter Yeeling, *The Fairy-Faith in celtic countries, its psychological origin and nature*, Gerrards Cross, Bucks, C. Smythe, 1977; Katharine Briggs, *An encyclopedia of fairies: Hobgoblins, brownies, bogies, and other supernatural creatures*, New York, Pantheon, 1976.

⁴ Donald A. Mackenzie, *Crete & Pre-Hellenic*, Londres, Random House, 1996, pp. 61-72.

⁵ Françoise le Roux & Christian-J. Guyonvarc'h, *La civilisation celtique*, p. 158.

⁶ R. A. S. Macalister, *Lebor Gabala Erenn. The Book of the Taking of Ireland*, 5 vol., Dublin, Irish Texts Society, 1938, 1939, 1940, 1941, 1946.

⁷ « La nourriture de la maison des deux go-belets » (traduction de J. Guyonvarc'h), dans *Patrimoine littéraire européen*, tome 3 Ra-

cines celtiques et germaniques, Bruxelles, Editions de Boeck, 1992, p. 98-117.

⁸ Apud Myles Dillon, 1948, p. 68.

⁹ Voir, par exemple, Howard Rollin Patch, *The Other World according to descriptions in Medieval Literature*, p. 3, 27.

¹⁰ Corin Braga, *La quête manquée de l'Avallon occidentale*, pp. 79-113.

¹¹ *In Silva Gadelica*, pp. 204-220.

¹² *The Wasting Sickness of Cu Chulainn and the Only Jealousy of Emer, in Cuchulain of Muirthemne. The Story of the Men of the Red Branch of Ulster*, 1902.

¹³ Apud Alfred Nutt, in Kuno Meyer (éd.), 1895, pp. 175-176.

¹⁴ *Oisín in the Land of Youth*, in Tom Peete Cross & Clark H. Slover, 1937.

¹⁵ D'après les commentaires de Jean Markale, 1985, pp. 46-51, dans la mythologie celtique primitive, à l'inverse des autres mythologies indo-européennes, c'est la femme archétypale qui est identifiée au soleil, et l'homme à la lune.

¹⁶ *Ibidem*, p. 11.

¹⁷ J. G. Frazer, 1935, vol. 1, chap. I « Le roi du bois ».

¹⁸ Charles Bertram Lewis, 1974, pp. 115, 88-89, 125, etc.

¹⁹ In Charles Squire, 1998, pp. 140-142.

²⁰ *Laeghaire mac Crimthann's visit to the fairy realm of Magh meall or 'The Plains of Pleasure'*, in *Silva Gadelica*.

²¹ *The Enchanted Cave of Keshcorran*, in *Silva Gadelica*.

²² *The Adventures of Art son of Conn*, conservé dans *Le Livre de Fermoy* (XV^e siècle), publié en *Eriu. The Journal of the School of Irish Learning*, Dublin, Edited by Kuno Meyer & John Strachan, vol. VII, David Nutt, London, 1907.