

# LE CHIEN DE CULANN

## PETIT ACHILLE DE L'ULSTER

**Thierry Luginbühl**

**LES HÉROS OUBLIÉS**

*Cuchulainn, le "Chien de Culann", est le plus fameux des nombreux héros de la mythologie irlandaise et donc celtique. Champion de l'Ulster et "roi de tous les guerriers", ce personnage peu connu du grand public peut être comparé à l'Achille homérique pour sa démesure, son amour de la gloire et son mépris de la vie...*

Illustration de droite : Cuchulainn en pleine fureur (vu par Catoche)

① Habitant de l'Ulster (Irlande du Nord).

② Le cycle arthurien, d'origine galloise (Mabinogion), a connu les succès que l'on sait en devenant l'un des symboles de la monarchie anglaise.

③ La version la plus complète de cette légende se trouve dans le Book of Leinster daté de 1633, mais les plus anciens manuscrits conservés datent du XII<sup>e</sup> siècle. La société décrite dans ce texte est caractéristique de l'Âge du fer celtique insulaire. Voir Guyonvarc'h 1994, p. 10-13.

④ Sjoestedt 1993 (1940), p. 78-79, Guyonvarc'h 1994, p. 31-33, Persigout 1990, p. 81-83.

⑤ Ses interdits personnels (geasa) sont de plusieurs ordres : manger du chien (à cause de son nom), laisser passer des guerriers étrangers sur le territoire de son pays ou des poissons remonter un estuaire sans en attraper, ne pas goûter un repas en train de se préparer devant lui, etc.

⑥ Écriture sacrée attestée en Irlande, en Écosse et au Pays de Galles, faite d'encoches incisées sur l'arête d'une pierre ou d'un morceau de bois (système proche des runes scandinaves).

⑦ Voir Guyonvarc'h 1994, p. 40. La comparaison s'est imposée dès les tout premiers chercheurs : voir par exemple G. Roth, La geste de Cúchulainn, le héros de l'Ulster, Paris 1927 (L'Édition d'Art), p. VIII.

Les héros des anciennes mythologies sont encore bien vivants dans nos sociétés et n'ont cessé d'être une source d'inspiration littéraire ou artistique. Mais si tout le monde a entendu parler d'Achille l'hellène, de Romulus le "latin" ou de Siegfried le germanique (le talon, la louve et le sang du dragon), bien rares, par contre, sont ceux qui connaissent les grands héros irlandais comme Conn aux cent batailles, Oisín (Ossian) le guerrier-poète ou l'Ulate<sup>1</sup> Cuchulainn. Cette ignorance, essentiellement due à l'histoire de l'Irlande, longtemps asservie<sup>2</sup>, et à la difficulté d'accès (d'ailleurs relative) de la langue gaélique, tend aujourd'hui, il est vrai, à reculer grâce à l'intérêt croissant suscité par cet irremplaçable témoignage de la civilisation celtique.

### LE HÉROS TRIBAL PAR EXCELLENCE : CUCHULAINN

Le héros que ce petit article se propose de suivre, Cuchulainn ou "Chien de Culann", appartient, comme nous venons de le voir, au cycle d'Ulster et reste le plus fameux des guerriers mythiques irlandais.

Personnage principal du célèbre "Rapt des vaches de Cooley" (*Táin Bó Cúalnge*)<sup>3</sup>, il est pour tous les

auteurs<sup>4</sup> l'archétype du héros tribal celtique, à la fois gloire et rempart de son peuple, dont le destin est de mourir jeune, les armes à la main. Fierté de son peuple, le héros n'en reste pas moins, du point de vue contemporain, une créature peu recommandable qui, malgré un code de l'honneur aussi strict que simple (loyauté, horreur de la lâcheté et du mensonge, mépris de la mort, respect de certains interdits<sup>5</sup>), n'hésite pas

à tuer ou à blesser, sans état d'âme, quiconque vient le défier. Grand initié et détenteur des deux qualités principales du guerrier irlandais — la force (*ner*) et la fureur (*ferg*) —, il maîtrise aussi tout un répertoire de "tours" guerriers (*clessa*) dont le terrible gae-bolga (javelot-foudre), arme imparable qu'il est le seul à posséder. Champion de la démesure, il n'en reste pas moins la

personnification de l'intelligence, de

l'habileté ou de l'honnêteté,

ainsi qu'un lettré capable de lire et d'écrire l'alphabet

ogamique<sup>6</sup>. Sa beauté

légendaire (qui faisait

gros effet sur les

filles d'Ulster),

ne corres-

pond

guère

aux

canons

actuels :

ses cheveux

sont de trois

couleurs — bruns à

la racine, roux au

milieu et auréolés d'or —

, soit, mais le guerrier est en

outre pourvu de sept doigts

aux mains et aux pieds, de sept

prunelles dans chaque oeil et de

quatre signes colorés sur les joues

(jaune, bleu, vert et rouge). Et

encore, tout cela n'est que son état

normal ! Lorsqu'il est pris de fureur

le héros se contorsionne de manière

épouvantable pour jeter la

panique chez l'ennemi : "ses

genoux passent derrière

son corps et ses fesses

devant", ses cheveux

hérissés font jaillir des

étincelles ou rentrent

dans sa tête, alors qu'un de ses yeux rapetisse à la

taille d'un chas d'aiguille et l'autre grandit comme

une coupe d'hydromel et que de son front émane

soudain la "lumière du héros", dernière image

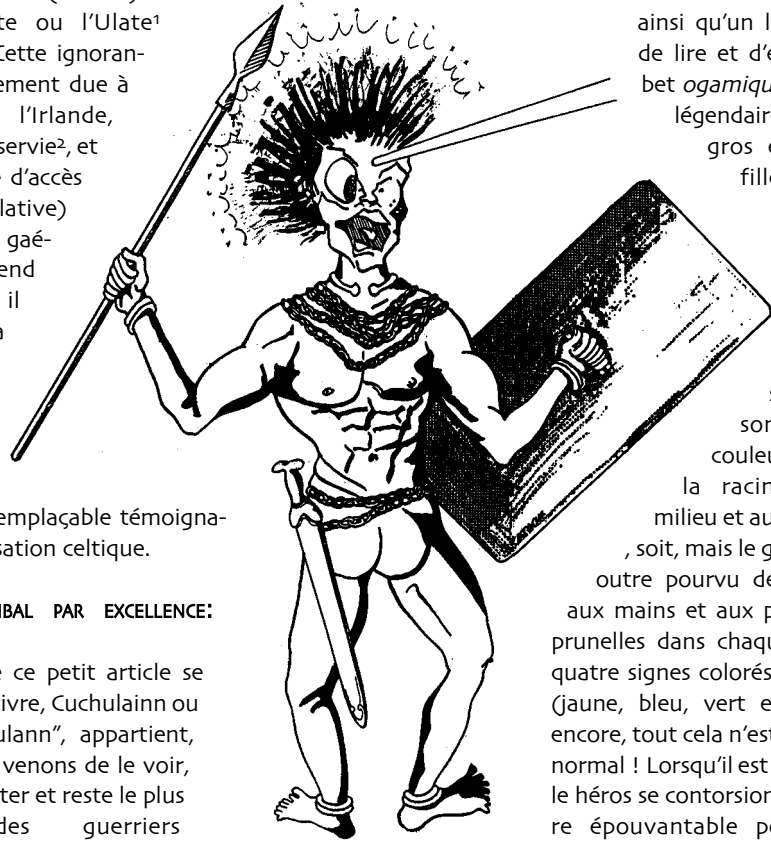
qu'emporteront bien des imprudents...

Mais ne dévoilons pas tout et parcourons

ensemble le destin du Chien de Culann, souvent

comparé à celui du grand Achille de l'Iliade pour

sa brièveté et sa turbulence<sup>7</sup>.



**LE CHIEN DE CULANN**

## DE SETANTA À CUCHULAINN

## LES NAISSANCES DU HÉROS

Il existe plusieurs traditions relatant la naissance, ou plutôt les naissances, du futur héros, dont la plus ancienne peut être résumée ainsi, en suivant Sjoestedt, Persigout et Guyonvarc'h<sup>8</sup>:

Au temps du roi d'Ulster Conchobar, apparurent un beau jour neuf nuées d'oiseaux, liés entre eux par des chaînettes d'or, qui se mirent à dévaster les champs d'Emain Macha, sa capitale. Pressentant quelque puissance mystérieuse, le roi n'en fit pas moins atteler neuf chars de combat et partit aussitôt à leur poursuite pour arrêter le pillage.

Surprise par la nuit dans les environs de *Brug na Boinne* (le tumulus de New Grange), résidence féerique du Dagda, le dieu "Père" irlandais<sup>9</sup>, la petite troupe ne trouva pour s'abriter qu'une humble chaumière, habitée par un couple de paysans qui reçut le souverain avec la plus grande hospitalité. A l'étonnement général, la petite maison devint assez grande pour les contenir tous et de splendides victuailles apparurent avec bien assez d'hydromel pour enivrer la compagnie.

Un grand événement n'arrive jamais seul, la femme de leur hôte mit un fils au monde dans la nuit, en même temps qu'une jument mettait bas deux poulains que l'on décida de donner à l'enfant et qui resteront ses deux coursiers : le noir de Saingliu et le célèbre Gris de Macha, doué d'une intelligence humaine et capable de prévoir l'avenir.

Au matin, la ferme et le couple de paysans disparurent par enchantement, abandonnant le bébé et les deux poulains, à la plus grande surprise des Ulates. Emue par le sort de l'enfant, Dechtire, fille du roi et conductrice de son char dans cette expédition, l'adopta sur le champ, mais le bébé ne tarda pas à mourir sans que l'on sache pourquoi.

Voici donc notre héros mort avant que ses aventures n'aient commencé? Qu'importe, il renaîtra, cela n'a rien de si extraordinaire dans une légende irlandaise! Une nuit, dans son sommeil, Dechtire voit bientôt apparaître un inconnu qui se révèle être le grand dieu Lug et lui annonce qu'elle enfantera d'une incarnation de lui même.

La fille du roi se réveille ainsi, enceinte du jeune souverain des dieux, à la plus grande indignation des Ulates, persuadés qu'elle a conçu cet enfant avec son propre père qui dormait souvent à ses côtés. Pour couper court aux rumeurs, Conchobar fiance sa fille au guerrier Sualtam qui deviendra le père légitime du futur héros. Mais Dechtire, honteuse de son état, se fait avorter avant d'engendrer avec son époux officiel un nouveau fils qui, lui, vivra et sera baptisé Setanta, "le Cheminant"<sup>10</sup>, premier nom du futur Cuchulainn.

## UN NOM, UN MYTHE

Selon la coutume qui veut que les jeunes nobles ne soient pas élevés chez leurs parents, l'enfant déjà "né trois fois"<sup>11</sup>, est placé chez le poète Amairgin qui devient son père spirituel. La tribu toute entière prend alors en charge son éducation: Sencha, le "Nestor" ulate, lui enseigne la sagesse, le héros Fergus lui apprend le métier des armes et le druide Cathbad<sup>12</sup> les "arts des dieux de la magie". Dès l'âge de sept ans, le petit Setanta est ainsi prêt pour les aventures qui feront de lui le plus grand des héros irlandais... Emportant seulement sa crosse de hockey, son petit javelot et son bâton, il quitte la plaine de Murtherme (où il avait grandi) pour participer aux jeux des «jeunes garçons» d'Emain Macha, mais il les défie dès son arrivée, au lieu de se placer sous leur protection. Indignés par cette

<sup>8</sup> Voir Guyonvarc'h 1994, p. 10-13. Aucun manuscrit ne relate en continu les aventures de Cuchulainn, de sa naissance à sa mort, et le fil des aventures du héros a dû être reconstitué à partir de 76 textes (ou, le plus souvent, fragments de textes) de longueur et d'intérêt inégaux.

<sup>9</sup> Divinité de l'ordre cosmique, maîtresse de la vie et de la mort, détenant les fonctions et les attributs du Taranis et du Sucellus gaulois (parrallèles approximatifs de Jupiter et de Dis Pater). Voir encadré.

<sup>10</sup> Et non "le Sentier" comme on peut le lire souvent; voir Guyonvarc'h 1994, p. 304, note 50. Le nom a été rapproché de celui du peuple des Setantii (nord-est de l'Irlande), mentionné par Ptolémée.

**L**a prononciation des noms gaéliques est l'un des principaux écueils que rencontre le profane désireux de s'initier à la mythologie celtique insulaire, car l'irlandais (comme d'ailleurs le gallois) possède une orthographe traditionnelle et étymologique dont l'articulation est souvent fort éloignée de la forme écrite (voir Guyonvarc'h 1994, p. 48-49). Ainsi le nom commun *badhbhdhún* (enclos à bétail) se prononce simplement comme l'anglais *bawn* (forme sous laquelle le mot est passé en anglo-irlandais), comme si l'on écrivait en français *coaguler* en le prononçant "cailler" ou *fragilem* pour "frêle". En plus de cette surcharge de lettres muettes, certaines voyelles, comme certains groupes de consonnes ont une prononciation particulière à l'irlandais:

*a* non accentué se prononce /o/

*á* accentué se prononce /a/

*bh* se prononce /v/

*dh* et *gh* sont généralement muets

Il reste, de ce fait, fort difficile de prononcer un nom irlandais que l'on a jamais entendu et la meilleure manière reste de se référer à sa transcription anglaise, comme dans le cas de Cooley pour *Cúalnge*.

Pour simplifier la tâche du lecteur, le petit tableau ci-dessous propose une retranscription "à l'anglaise" des noms propres du cycle d'Ulster les plus difficiles à prononcer, laquelle doit bien sûr n'être considérée qu'à titre indicatif.

## Nom "irlandais"

## Transcription "à l'anglaise"

*Emain Macha*

*Owin Mogha* (*gh* comme dans *lough*)

*Cuchulainn*

*Coo-hullen*

*Cullan*

*Cullen*

*Dechtire*

*Jagh-tirra*

*Medb*

*Mev*

impertinence, les cent cinquante enfants lui lancent alors leurs crosses en même temps, mais Setanta les évite sans problème et, pris de sa première fureur contorsionniste, se jette sur ses agresseurs qu'il poursuit jusqu'aux pieds du roi ou laisse épars, assommés sur le pré, «où leurs parents durent aller les ramasser».

<sup>11</sup> Pour les druides ces trois conceptions étaient celles du même enfant et non de trois enfants différents.

<sup>12</sup> Etym. "Chat de combat".

13 Sjoestedt 1993 (1940), p. 83.

14 Guyonvarc'h 1994, p. 82.

15 Guyonvarc'h 1994, p. 91.

S'étant fait connaître par son oncle, il obtient de celui-ci que les garçons soient placés sous sa protection et non lui sous la leur. Comme Perceval à la cour d'Arthur, le futur héros fait ainsi son entrée dans le cercle social par "effraction", en s'affirmant face à sa propre communauté, fût-ce au mépris des coutumes ou de l'autorité<sup>13</sup>.

Setanta, qui a désormais la place d'honneur auprès du roi Conchobar, trouvera son nom définitif en ralliant avec du retard un banquet offert par Culann, un forgeron de grande renommée. Croyant que le dernier invité était arrivé, celui-ci lâcha l'énorme chien de garde qui faisait sa fierté. Arrivé en vue de la demeure du forgeron, Setanta, bien entendu, se trouva nez à nez avec le molosse qui ne manqua pas de l'attaquer. L'animal était réellement monstrueux (la force de cent hommes !), mais Setanta lui lança sa balle dans le gosier d'une telle force qu'elle

«emporta tout ce qu'il avait d'entrailles [ ] par la porte de derrière»<sup>14</sup>, avant de l'achever en le lançant contre un pilier. Alertés par les aboiements du molosse, les banquetteurs se précipitèrent vers le garçon (une fois le fauve abattu) et se réjouirent tous de sa victoire, sauf Culann qui se mit à pleurer la perte de son serviteur préféré. Setanta propose alors de remplacer le chien en dédommagement et de garder lui-même les troupeaux de Culann, le temps d'élever un chiot pour succéder à l'animal qu'il avait tué. Le druide Cathbad, qui assistait à la scène, scella le marché et proposa devant tous de donner au garçon le nom définitif de "Chien de Culann" en souvenir de ce premier exploit légendaire. C'est ainsi, comme l'écrivit le moine Mael Muire, que «lui resta ce nom célèbre, à savoir Cuchulainn, puisqu'il avait tué le chien qui était chez Culann le forgeron»<sup>15</sup>.

## EXPLOITS DU CHIEN DE CULANN

### PREMIÈRES ARMES

Cuchulainn, cependant, ne dut pas faire le chien bien longtemps... Déjà membre en vue de la cour de Conchobar, il lui restait encore à recevoir ses armes pour entrer dans le monde des guerriers, auquel il était manifestement destiné.

Ayant entendu dire par le druide Cathbad, questionné par un de ses élèves sur le caractère faste ou néfaste de la journée, que le jour présent verrait prendre les armes un héros qui mourrai jeune mais dont les exploits seraient célébrés à jamais, Cuchulainn courut auprès de son roi pour lui réclamer un équipement, prétendant sans vergogne qu'il était envoyé par le druide. Conchobar, dont le neveu était la fierté, fit immédiatement apporter des armes de grande qualité mais l'enfant (il n'avait encore que huit ans) brisa quinze panoplies avant de recevoir les armes du roi lui-même, les seules qui lui convenaient... Cathbad survint alors et

dévoila la ruse, mais la destinée du héros était scellée et

son oncle lui offrit son propre char de combat après qu'il eut détruit les dix-sept autres véhicules qu'on lui avait proposé!

Équipé désormais de pied en cape, Cuchulainn partit immédiatement faire ses preuves et rencontra le héros Conall Cernach en train de garder la frontière « pour offrir la bienvenue aux poètes et le combat aux guerriers »<sup>16</sup>. Cuchulainn lui proposa de relever sa faction, mais celui-ci refusa prétextant qu'il est trop jeune pour s'opposer à des combattants expérimentés. Cuchulainn n'en a cure, puisqu'on ne veut pas de lui sur la frontière, il ira porter la guerre en territoire ennemi...

Après s'être débarrassé de Conall (qui voulait absolument l'accompagner) en brisant le joug de son char<sup>17</sup>, il décida d'aller défier les terribles Mac Nechta qui se vantaient d'avoir tué plus d'Ulates qu'il n'en restait en vie. Après avoir prestement massacré les trois pires ennemis de son peuple et les avoir décapités pour emporter leurs têtes comme trophées<sup>18</sup>, l'enfant reprit la route d'Emain Macha et captura en chemin une troupe de cygnes (avec sa fronde) et des cerfs (avec son regard) qu'il attacha aux rênes de son char, le transformant ainsi en équipage fantastique.

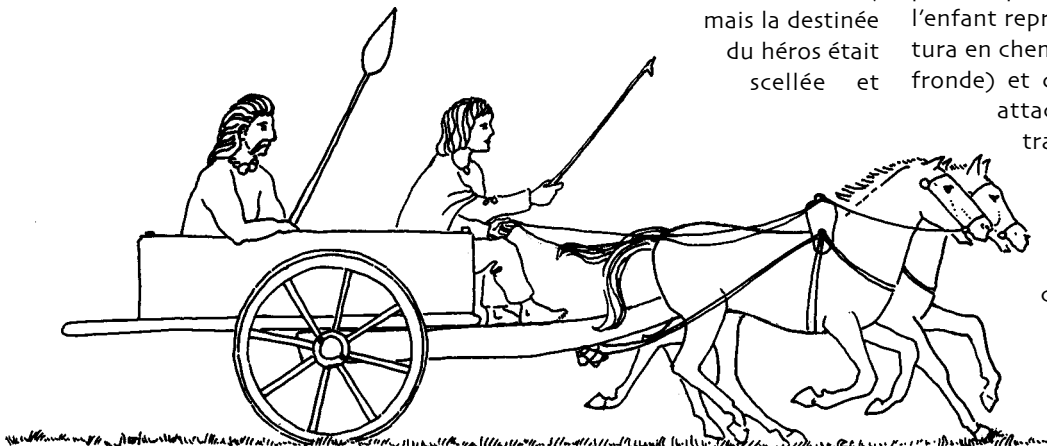
Le guetteur de la résidence royale s'inquiéta à l'arrivée du héros en le voyant présenter son côté gauche (celui du bouclier) en signe d'hostilité et de défi. Encore pris par sa fureur guerrière qui ne connaissait ni ami ni ennemi, Cuchulainn sauta de son char et menaça de

16 Sjoestedt 1993 (1940), p. 82.

17 Il était interdit aux Ulates de continuer une expédition après un accident de char.

18 Vieille coutume guerrière celtique, attestée aussi bien par les sources antiques que par l'archéologie, dont le but était probablement de s'approprier la puissance "magique" de l'ennemi.

Chariot de combat irlandais (reconstitution d'un exemplaire daté de l'an -148 par dendrochronologie), Harbison 1988, p. 167



massacrer tous les habitants de la place si on ne lui présentait pas un champion pour l'affronter.

Après mûre réflexion, le roi fit se déshabiller toutes les femmes d'Emain (la sienne y compris) et les envoya au devant du héros pour détourner sa furie. Profitant d'un instant de stupeur, les femmes le plongèrent alors successivement dans trois cuves d'eau froide. La première éclata, la deuxième bouillonna et la troisième tiédit. Ayant retrouvé son calme après ce traitement aussi efficace que rustique, Cuchulainn fut alors revêtu d'une chemise tissée d'or et d'un manteau vert piqué d'une broche d'argent, et alla retrouver sa place au pied de son oncle, désormais considéré par tous comme un véritable guerrier. La grande aventure avait commencé...

#### QUÊTE INITIATIQUE

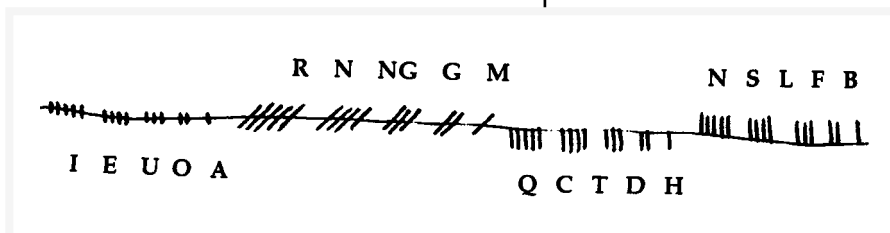
Cuchulainn, cependant, devait encore faire sa quête initiatique pour devenir un vrai héros. Il fit voile vers l'Ecosse réputée pour ses magiciennes spécialisées dans l'art du sexe et de la guerre, dont il voulait absolument posséder les secrets. Notre héros y fréquenta tout d'abord Dordmair qui l'héberge chez elle une année après lui avoir fait passer une épreuve que peu avant lui devaient avoir tentée : faire un saut et retomber en équilibre horizontal sur la pointe d'une épée fichée dans la terre...

Sur le conseil de Forgall Manach ("le Grand-Gaulois-Rusé"), il se rend ensuite chez Scatath ("l'Ombreuse"), la fille du roi de "Scotie"<sup>19</sup>, considérée alors comme la plus grande des sorcières et qui se livrait à plein temps à l'éducation des jeunes guerriers «voués à un destin exceptionnel». Après avoir subi victorieusement l'épreuve du «Pont des Sauts» qui devenait étroit comme un cheveu pour tester le courage des nouveaux arrivants, Cuchulainn est reçu par la magicienne, mais massacre sa garde et l'un de ses fils avec qui il s'était querellé. Peu rancunière, celle-ci lui propose néanmoins «l'amitié de ses cuisses», mais le guerrier a le front de refuser, prétextant qu'il était blessé. Que l'on extermine les siens, soit, mais que l'on refuse ses avances, c'était plus qu'une sorcière de son rang pouvait supporter ! Elle lance alors un "geiss" de destruction au héros qui, malheureusement pour elle, n'a d'autre effet que de le fâcher, à tel point qu'il lui cassa un doigt pour se venger. En position de force, Cuchulainn peut dicter ses conditions : il veut «apprendre les trois tours que la magicienne n'a jamais appris à personne, sa fille, et l'amitié de ses cuisses»...

Malgré ces débuts plutôt houleux, Cuchulainn restera une année en compagnie des deux sorcières (la mère et la fille), puis une année encore chez Aifé, une autre magicienne, qu'il laissera enceinte pour retourner en Irlande où son roi l'attendait ...

#### LE RAPT DES VACHES DE COOLEY

L'épisode le plus fameux du cycle d'Ulster est celui dit du rapt (ou razzia) des vaches de Cooley, qui met en scène, outre notre héros, trois personnages principaux : la reine Medb, le roi Ailill (son mari), et le guerrier Fergus (celui qui avait enseigné le métier des armes au futur Cuchulainn). Cette légende ayant été récemment traduite en français de manière remarquable par Guyonvarc'h<sup>20</sup>, nous nous contenterons ici de résumer ce mythe en essayant de faire ressortir les points les plus "intéressants" ou les plus significatifs.



Le récit commence par la "dispute sur l'oreiller" du roi Ailill et de la reine Medb qui se chamaillent pour savoir qui était le plus puissant avant leur mariage. Ayant épuisé tous leurs arguments, les souverains décident alors de faire rassembler leurs biens pour les comparer : le plus riche, conformément à la coutume aurait la suzeraineté. Les époux avaient vêtements, bijoux et récipients précieux pour une valeur semblable, mais Ailill possédait un taureau splendide qui ne trouvait pas son égal dans le troupeau de sa femme. Le roi avait gagné et ne se priva pas de s'en vanter...

Folle de rage, la reine se renseigna aussitôt pour savoir où elle pourrait trouver un animal comparable et apprit qu'il n'en existait qu'un, le Brun de Cooley<sup>21</sup>, propriété de Dáre, dans le royaume d'Ulster. Les tractations avec ce dernier ayant échoué, elle organisa alors une razzia avec des troupes immenses, issues des quatre autres provinces d'Irlande<sup>22</sup> et conduites par l'un de ses amants, le héros Fergus, un ulate exilé, jouissant d'une très haute renommée. L'armée s'ébranle au printemps, mais Fergus, guère pressé d'attaquer sa terre natale, fait faire de longs détours à la colonne jusqu'à ce que la reine se fâche. Enfin arrivé à proximité de l'Ulster, Fergus dépêche une avant-garde pour aller reconnaître la frontière qui, comme il l'avait redouté, était gardée par le jeune Cuchulainn...

Alors âgé de dix-sept ans, notre héros était l'unique guerrier ulate à ne pas subir la «malédiction de Macha » qui clouait les hommes d'Ulster au lit, à date fixe, pendant quatre jours et cinq nuits. Averti de l'approche de l'armée ennemie, il n'en alla pas moins se poster tout seul sur le gué par lequel il prévoyait qu'elle allait passer. Cuchulainn se planta donc au

<sup>19</sup> Les Scots, qui ont donné leur nom à l'Ecosse (Scotland), étaient un peuple originaire d'Irlande qui s'est établi dans l'ouest de l'ancienne Calédonie durant les premiers siècles de notre ère.

L'alphabet ogamique, G. C. Kennedy, Ancient Ireland, the user's guide, Killala, 1994, p. 14.

<sup>20</sup> La Razzia des vaches de Cooley, L'aube des peuples, Gallimard, 1994.

<sup>21</sup> Donn Cúalnge.

<sup>22</sup> Connaught, Leinster, Munster et Meath.

**E**main Macha, la capitale des rois ulates (aujourd'hui Navan Fort), se trouve à environ trois kilomètres à l'ouest de la cité épiscopale d'Armagh (Co Armagh) qui lui a succédé comme centre du pouvoir de l'Ulster, après son abandon en l'an 332 de notre ère. Eminence dominant une large plaine fertile (comme Tara-des-Rois), le site a été occupé dès l'Âge du Bronze et a livré, lors de fouilles récentes, une très intéressante succession d'habitats fortifiés de l'Âge du Fer (voir Harbinson 1988, p. 206). L'un de ces états d'occupation, daté d'environ 100 avant J.-C., comprenait un grand bâtiment circulaire (près de 40 m de diamètre) dont la fonction était très probablement culturelle (fig. 3). Ces découvertes, comme celles de sites proches (étangs sacrés, tombes princières), corroborent ainsi l'importance attribuée au site par les légendes (et peut-être mentionné par Ptolémée sous le nom d'Isamnion, voir Mallory 1985, p. 2-3), sans qu'il faille néanmoins y voir la preuve de l'existence historique de Cuchulainn...



Vue aérienne d'Emain Macha (Navan Fort, Co. Armagh), avant la fouille et la mise en valeur du site, Harbinson 1988, p. 156.

Mise en valeur de manière tout à fait saisissante (pour des raisons évidemment politiques), la forteresse ulate est aujourd'hui encore considérée comme le cœur historique de l'Ulster et le symbole du particularisme de l'Irlande du Nord.

milieu du cours d'eau et attendit, prêt au combat après avoir décrit autour de lui un cercle de protection magique au centre duquel il ficha une «branche fourchue à quatre pointes» recouverte d'*ogams* sacrés.

Le retour des chevaux de l'avant garde, anéantie en un instant par le héros en pleine furie, stoppa net la grande armée qui installa son campement à proximité, en proie à une indécision terrible.

Puisque l'on ne venait pas à lui, il irait à l'ennemi! Cuchulainn harcela dès lors chaque nuit le camp de la reine, prenant la vie d'innombrables guerriers et démoralisant les autres, persuadés d'être attaqués par des archers et des frondeurs innombrables.

Découvert par des éclaireurs, en train de dormir au soleil le jeune héros accepte de rencontrer Medb pour des pourparlers, mais refuse de passer dans son camp malgré l'offre de «la moitié des vaches et la moitié des femmes» enlevées. Il

cessera de harceler l'armée pendant la nuit, cependant, si on lui oppose continuellement un champion sur le gué durant la journée.

Medb accepte, croyant moins désavantageux de perdre quelques guerriers durant la journée que de continuer à subir cet harcèlement de toutes les nuits. Malheureusement pour elle, le héros massacre ses champions à un rythme effroyable, rendant la situation encore pire au sein de l'armée. Cuchulainn n'était pas invulnérable, cependant, et, couvert de blessures, souffrait de plus en plus, seul face aux plus grands guerriers irlandais. Il finit même par perdre connaissance, mais son deuxième père, Lug, le remplace sur le gué et le soigne de sorte qu'il peut reprendre sa place et retenir l'armée de Medb jusqu'à l'arrivée des troupes ulates, enfin délivrées de leur incapacité.

Medb et Fergus acceptent le combat et lancent alors leurs troupes dans une terrible bataille rangée qui décime les deux armées. Indécis jusqu'à ce que Cuchulainn convainque Fergus de se retirer, l'affrontement tourne finalement à l'avantage des Ulates qui mettent en déroute les restes de la grande armée d'Irlande, dont les troupes se dispersent, chacune retournant dans le pays qu'elle avait quitté pour cette aventure insensée.

La reine, cependant, avait envoyé des cavaliers battre la campagne à la recherche du taureau en évitant le seul point gardé et ceux-ci parvinrent, sans trop de difficulté, à le trouver et à le ramener à la cour d'Ailill. Mais le taureau du roi devint fou furieux en découvrant ce rival sur ses terres et se jeta sur lui en poussant des meuglements terribles. Le combat des deux taureaux dura toute une nuit et mit l'Irlande dans un chaos indescriptible, pour se terminer par la mort des deux animaux à l'origine de tant de massacres inutiles...

Comme l'Illiade, on le voit, le rapt des vaches de Cooley n'est pas l'histoire d'une réussite stratégique, mais plutôt une réflexion un peu cynique sur la folie des hommes et les dangers de la convoitise. Elle reste néanmoins une légende épique (comme d'ailleurs la geste homérique), exaltant principalement les valeurs guerrières et patriotiques, quelles que soient, en fait, les raisons "politiques".

## LES HÉROS NE FONT PAS DE VIEUX OS...

Les ennemis de l'Ulster en fuite, Cuchulainn passa de la défensive à l'offensive et partit porter la guerre contre le roi écossais Echde-Bouche-de-Cheval auquel il parvint à ravir les trois vaches magiques: les «tachetées d'Echde». D'autres aventures le mettent ensuite aux prises avec divers monstres, géants, sorcières et autres déplaisants personnages (comme, notamment, le célèbre semeur de zizanie Bricriu<sup>23</sup>),

en des expéditions qui le mèneront de l'Ecosse à la Scandinavie, et de l'Île de Man à l'Autre Monde...

Nous ne nous attarderons pas ici sur le détail de ces aventures, parfois savoureuses mais souvent torueuses et relativement difficiles d'accès<sup>24</sup>, pour passer directement à l'aboutissement de la destinée de notre héros qui ne se fit pas attendre, comme l'avait prédit le grand druide.

<sup>23</sup> Personnage comparable au Loki scandinave, au Thersite grec ou à Kâli l'hindoue.

<sup>24</sup> Récits souvent éparés et parfois inédits en français, difficiles à trouver dans les bibliothèques. Mais pour plus de renseignements voir Persigout 1990, p. 86-89.

### LA VENGEANCE DE LA REINE MEDB

La reine Medb, qui rêvait de se venger de sa précédente défaite, réunit une armée avec les filles du magicien Calatin (des sorcières borgnes et muettes dont la famille avait été massacrée par Cuchulainn) pour attaquer à nouveau les Ulates, comme au temps de la razzia des vaches de Cooley. Pour ce faire, elle choisit bien entendu la période pendant laquelle les Ulates étaient frappés de la malédiction de Macha. Décidée à venir à bout de Cuchulainn qui devrait ainsi l'affronter seul, elle prépara pour sa perte un "traquenard magique".

Le roi Conchobar, pressentant le pire, fit garder son héros par les femmes d'Emain afin de l'empêcher d'attaquer l'ennemi, mais une des filles de Calatin prit l'apparence d'une de ses gardiennes pour l'inciter à aller combattre, ce que ne manqua de faire le guerrier pour qui il était interdit (geiss) de ne pas relever un défi.

Ralliant la frontière contre la volonté de son fidèle cocher Loeg et des chevaux de son char qui flairaient le danger, il tomba dans le premier piège de Medb sans pouvoir y échapper. Trois des filles de Calatin l'attendaient en train de rôti un petit chien, sachant qu'il était interdit au héros de manger de cet animal comme de ne pas goûter à un repas en préparation. Obligé de porter cette viande à sa bouche, son bras gauche se dessécha aussitôt, ce qui ne l'empêcha pas, néanmoins, de massacrer les malfaisantes qui l'avaient ainsi mutilé. Le héros dut encore remettre ses deux javelots à un barde qui menaçait de le "satiriser" (il n'y avait rien de pire pour un guerrier irlandais) avant de se lancer, seul, à l'assaut de la gigantesque armée. Debout sur le timon de son char, le front rayonnant de la lumière des héros, Cuchulainn fit néanmoins de terribles ravages dans les troupes de la reine, mais les filles de Calatin avaient préparés trois javelots "faits pour tuer des rois" que les champions de Medb, Erc et Lugaid, utilisèrent pour abattre le Gris de Macha, le "roi" des chevaux, Loeg, le "roi" des cochers et blesser à mort Cuchulainn, le "roi" des guerriers.

### MORT DE CUCHULAINN

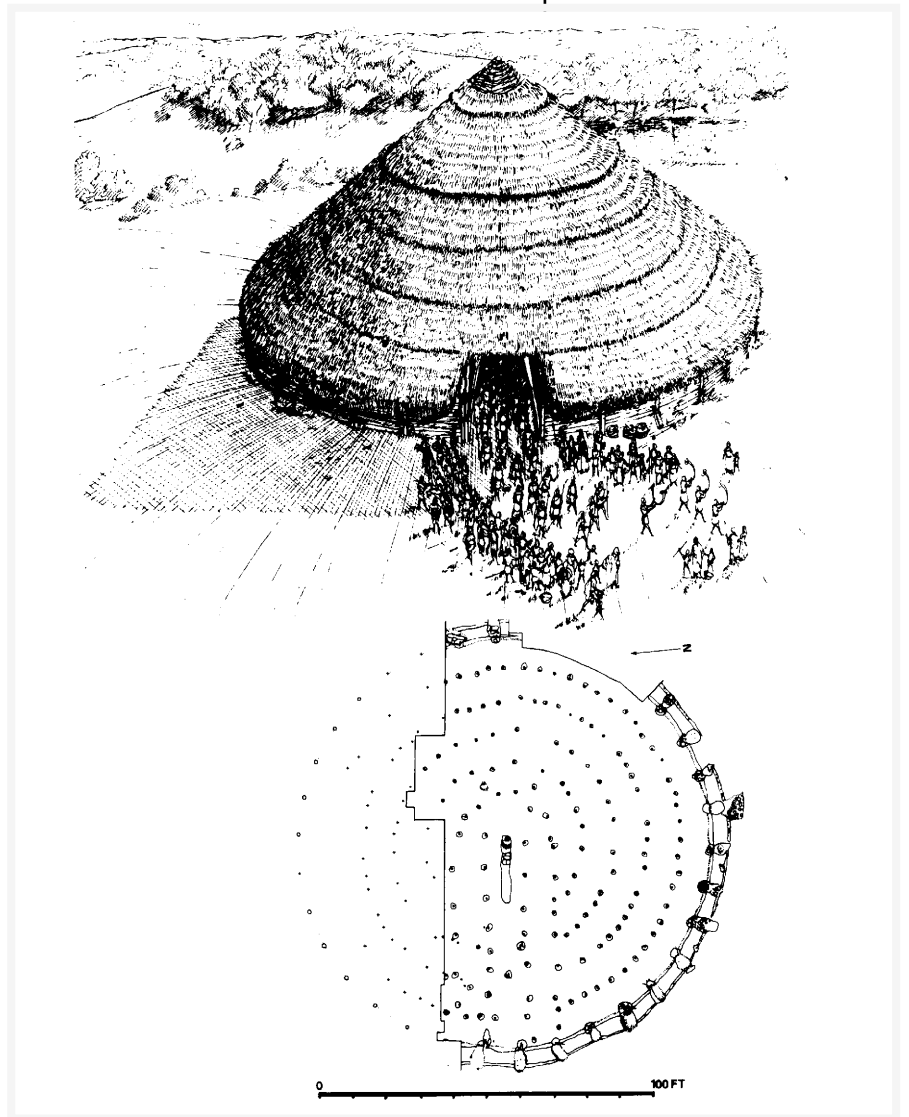
Le ventre transpercé de part en part par le dernier trait, Cuchulainn alla se laver dans l'eau d'un petit lac, retenant ses entrailles de ses mains, sous le regard de ses ennemis qui n'osaient l'approcher, et y tua une loutre venue boire de son sang, achevant ainsi la prophétie qui disait que le meurtre d'un chien serait le premier et le dernier de ses exploits sur terre (loutre se dit "chien d'eau" en gaélique).

Revenu sur la rive, il s'attacha à un menhir pour ne périr «ni assis, ni couché» et prit le chemin du Sid<sup>25</sup> après un dernier rire, le corbeau de la Bodb (déesse guerrière) perché sur son épaule pour honorer l'achèvement de ce destin de guerrier...

Les guerriers de Medb attendirent que la lumière qui émanait de son front disparaisse pour se rassembler autour du cadavre, mais personne n'osait le toucher, ni même s'en approcher. Lugaid, honteux de sa propre lâcheté, s'avança enfin et trancha la tête du héros d'un coup de son épée, mais

l'arme de Cuchulainn en tombant lui sectionna le bras droit qui tomba, à ses pieds, dans la poussière.

La tête de Cuchulainn fut emportée à Tara (la "haute capitale" de l'Irlande) comme trophée, mais le triomphe des vainqueurs fut de courte durée. Le héros, en effet, avait conclu avec son vieil ami Conall Cernach (celui des "premières armes") un pacte par lequel le premier des deux à être tué serait vengé par l'autre sans délai.



Averti du malheur arrivé au Chien de Culann, Conall se lance immédiatement à la poursuite des meurtriers, tue Lugaid et reprend la tête de son ami, qu'il rapporte à sa femme légitime, la douce Emer, qui meurt à son tour en embrassant les lèvres de son mari. Conall organise alors les funérailles du couple et fait élever au dessus de leur tombe, un tertre surmonté d'une pierre gravée d'ogams sacrés.

Ainsi s'achevait, un jour de Samain<sup>26</sup>, le destin du héros qui, comme Achille, avait préféré à «beaucoup d'années sans gloire, peu de jours suivis d'une longue renommée».

Le bâtiment cultuel "de 40 mètres", Emain Macha (vers 100 av. notre ère), Harbison 1988, p. 154

<sup>25</sup> Le "paradis" celtique.

<sup>26</sup> Nouvel An celtique (1er novembre) et porte sur l'autre monde, accessible pendant trois jours aux mortels (audacieux), devenu la Toussaint avec la christianisation (Fête des Morts).

## AUX ORIGINES D'UN MYTHE

## SURNATUREL ET TRADITION CELTIQUE

Les aventures du Chien de Culann, nous venons de le voir, sont une geste épique par excellence où n'apparaît (presque) aucune adjonction chevaleresque ou courtoise, au contraire des cycles arthuriens, par exemple, revus et adaptés à l'idéologie et aux valeurs médiévales. Malgré une transcription par les clercs du Moyen Âge, le christianisme n'est mentionné qu'à l'extrême fin des aventures de notre héros qui prédit, après sa mort, l'arrivée en Irlande des «têtes rasées» (les moines) et dans la mise en garde finale du rédacteur, en l'occurrence probablement le scribe Mael Muire du grand monastère de Clonmacnois (centre de l'Irlande)<sup>27</sup>: «Mais moi qui ai écrit cette histoire, ou plutôt cette fable, je n'accorde à certaines choses [ ] aucune confiance. Car une partie en est artifices de démons, une autre partie fictions poétiques. Une partie est vraisemblable, une partie ne l'est pas, une partie est pour le plaisir des sots».

Scel "purement" celtique (équivalent de la *Saga* scandinave), le mythe de Cuchulainn présente un monde païen et archaïque proche, malgré quelques rares anachronismes, de celui de l'Âge du Fer irlandais dévoilé par l'archéologie. Sans vouloir perdre de temps à discuter le degré d'historicité des descriptions et des situations du récit<sup>28</sup> (Emain Mach était bel et bien un site "princier" et le roi Conchobar a peut-être existé), il est nécessaire de relever que la société et la civilisation matérielle décrites dans le mythe correspondent fort bien à ce que l'on sait aujourd'hui de celles des Celtes insulaires des derniers siècles avant notre ère, perpétuée en Irlande jusqu'à la conversion de l'île au Christianisme durant le Vème siècle<sup>29</sup>. Certains détails, comme le char de combat, encore en usage dans les îles britanniques au temps de César, mais tombé en désuétude en Gaule dès le début de la Tène Finale, sont des traits manifestement archaïques qui permettent de situer les origines du mythe à une date antérieure à la naissance du Christ. Les *ogams*, cependant, n'apparaissent pas avant le début de notre ère sur les pierres tombales (environ 300) qui constituent leur seule documentation épigraphique. Cette apparente contradiction montre clairement la vanité de vouloir dater précisément une légende dont les racines se perdent d'ailleurs probablement dans un vieux fond indo-européen, commun aux traditions de populations disséminées de l'Inde à l'Atlantique. Le monde de Cuchulainn, avec ses druides, ses rois, ses héros à tendance suicidaire et ses magiciennes portées sur les choses du sexe et de la guerre, n'en

reste pas moins spécifiquement celtique et se distingue des autres sources épiques européennes par l'importance des rites, du surnaturel et de la magie.

## TRANSMISSION ET CONTINUITÉ

La transmission orale a probablement entraîné une évolution de la matière originale du mythe (comme par exemple l'apparition des *ogams*), mais semble-t-il peu de déformations ou de modifications significatives. La tradition, en effet, était protégée par de puissants interdits dans le monde celtique, au point même que le rédacteur chrétien de la *Razzia* des vaches de Cooley, malgré sa désapprobation avouée pour ce qu'il était chargé de transcrire, reprendra sous forme de bénédiction le *geiss* des poètes, dont la pire faute était de trahir le sens d'un récit<sup>30</sup>.

**Quatre grands cycles irlandais**, définis par la recherche contemporaine, composent l'important corpus de la littérature mythique et épique de l'Irlande ancienne:

- Le cycle mythologique qui retrace les origines et les peuplements mythiques de l'Irlande, (Ce groupe est représenté principalement par les légendes du "Livres de la Conquête" (*Lebor Gabála*), qui retrace le destin des différentes races qui se sont succédées sur la terre d'Irlande (les "célèbres" *Tuatha Dé Danann*, notamment).

- Le cycle historique, ou cycle des rois, qui relate les légendes des grands rois irlandais, comme *Labraid Loingsech*, *Conn* ou *Cormac*.

- Le cycle d'Ulster ou de la "Branche Rouge" (*Craobh ruadh*, nom du palais d'Emain Macha (auj. Navan Fort), "capitale" de l'Ulster et résidence du roi Conchobar, qui n'est en fait que le plus célèbre et le plus riche des cycles royaux et qui rapporte l'épopée des héros ulates comme le roi Conchobar ou le guerrier Cuchulainn.

- Le cycle ossianique qui conte les aventures des *Fianna*, guerriers poètes vivant en marge de la société, menés par *Finn mac Cumhaill* et son fils *Oisín* (*Ossian*).

Relevons cependant que le Moyen Âge irlandais n'a pas connu cette division et qu'il classait les légendes par thèmes : les batailles (*cath*), les rapt de bétail (*táin bo*), les festins (*feis*), les demandes en mariage (*tochmarc*), les visions (*fis*), etc...

Voir Lambert 1981, p. 30.

<sup>27</sup> Guyonvarc'h 1994, p. 10-14. Ce moine est le premier transcritteur dont le manuscrit (daté des environs de l'an 1100) ait subsisté, mais le barde Senchan Torpéist serait, si l'on croit la tradition, le premier à avoir consigné la geste d'Ulster par écrit aux alentours de 640.

<sup>28</sup> Voir Guyonvarc'h 1994, p. 40. La tradition situe le règne du roi Conchobar (mac Nessa) entre 30 avant J.-C. et l'an 35 de notre ère.

<sup>29</sup> Conversion entamée par St. Patrick, dès l'an 432 de notre ère.

<sup>30</sup> «Bénédiction sur quiconque conservera fidèlement la *Razzia* en mémoire et ne lui donnera pas une autre forme». Guyonvarc'h 1994, p. 269.

Ainsi, si l'on en croit Guyonvarc'h<sup>31</sup>, le fond ou la trame de ces mythes, appris en vers, était fixe, invariable, et transmis d'âge en âge, mais la forme extérieure, le détail de la narration ou du commentaire étaient libres et se renouvelaient suivant l'inspiration propre du récitant<sup>32</sup>. Peut-être originaire de Celtique continentale, l'histoire du héros tueur de chien s'est donc très probablement adaptée aux époques et aux lieux dans lesquels les bardes l'ont transposée, variant dans la forme, mais non dans le fond, en s'intégrant à la geste d'Ulster, pour embellir la gloire du clan des Ui Neill qui prétendait au titre de haut roi d'Irlande. Qu'importe donc que le héros ait été le neveu du roi Conchobar ou qu'il ait été tué par la magie des filles de Calatin! Il est avant tout un thème, une morale, un principe. Comme Achille, en effet, Cuchulainn est le champion de l'honneur, de la démesure héroïque et du mépris de la mort, et, en tout cas, bien plus que le simple défenseur (hystérique) d'un roitelet "protohistorique". L'Ulster, néanmoins, s'est attaché à jamais ce demi dieu rutilant, capable du pire comme du meilleur, qui restera la plus grande figure d'une mythologie celtique dont la "profondeur" n'a rien à envier à celles de l'Hellade ou de Rome.

La "matière" d'Ulster est encore aujourd'hui (et peut-être plus qu'hier) l'une des principales sources d'inspiration de l'art et de la littérature de l'Irlande et a suscité, entre autres, certains

des plus fameux poèmes du grand Yeats ainsi que de nombreux romans<sup>33</sup> ou pièces de théâtre<sup>34</sup>. Récupérées tant par l'idéologie "gaélique" des républicains que par celle des unionistes d'Ulster (qui y trouvent une démonstration évidente du particularisme de leur province), les aventures de Cuchulainn sont très populaires dans toute l'Irlande<sup>35</sup>, à la manière de Guillaume Tell pour nous autres Helvètes ou du Robin Hood anglo-saxon.

Mais trêve de discours et laissons maintenant Cuchulainn à sa place parmi les rêves de la brumeuse Ibernée, car l'histoire du héros de l'Ulster parle d'elle-même et n'a besoin de personne pour révéler sa morale ou sa magie. Malgré son système de valeurs, il est vrai fort éloigné de celui de l'humanisme ou du "politiquement correct" contemporain, le "cas" Cuchulainn reste un modèle de comportement qui n'a rien perdu de son intérêt et qui offre une bonne clé de lecture pour analyser la perception du héros dans notre propre société (les parallèles de James Bond à Pulp Fiction sont trop nombreux pour être énumérés). Souvenons-nous alors des vertus et des défauts du "Trois Fois Né" de la plaine de Murtherme et faisons-lui une petite place parmi les grands héros de l'Europe, pour que se perpétue la mémoire de ses aventures, comme le druide Cathbad l'avait prédit.

<sup>31</sup> Guyonvarc'h 1994, p. 41 ou 1986, p. 267-268.

<sup>32</sup> Certains passages des aventures de Cuchulainn (comme la "Défaite de Mag Murtherme") sont connus par plus de vingt versions toutes légèrement différentes.

<sup>33</sup> Comme par exemple *Over Nine Waves, a Book of Irish Legends* de M. Heabey, Londres, 1994 (Faber and Faber).

<sup>34</sup> Comme par exemple *The Cattle Rustling* de J. Simmons, Belfast, 1991 (Fortnight Educational Trust).

<sup>35</sup> Les livres d'histoire scolaires irlandais (au sud comme au nord) consacrent tous un grand nombre de leurs pages aux aventures de Cuchulainn, qui font aussi le sujet de nombreux livres pour enfants.





## Les dieux irlandais

La religion de l'Irlande pré-chrétienne est, de loin, le mieux connu des systèmes de croyance celtiques grâce aux légendes théogoniques et épiques retranscrites au Moyen Âge. Exemple classique de polythéisme indo-européen, cette religion semble fort proche de celle de la Gaule pré-romaine, dans sa structure comme, le plus souvent, dans les fonctions attribuées aux différentes divinités de son panthéon. Il n'y a cependant jamais eu qu'une religion irlandaise, comme d'ailleurs de religion "pan-gauloise", mais une juxtaposition de systèmes de croyance propres aux différents peuples ou aux différentes régions, dont seuls la structure générale et les dieux principaux étaient communs (la religion d'Athènes et de Sparte, de la même manière, différaient sur plus d'un point). Cuchulainn, ainsi, jurait «par le Dieu par lequel jurent les Ulates», sorte de "Toutatis", protecteur de sa tribu, dont le nom était tenu secret pour qu'il ne puisse pas être invoqué par l'ennemi. La grande Déesse, de la même manière, a reçu nombre d'appellations différentes selon l'époque, le lieu, ou sa fonction (mère, reine, maîtresse des passages, guerrière, etc.), ce qui rend vain (dans le cadre de cet article) l'établissement d'une liste des nombreux théonymes livrés par la littérature médiévale de tradition celtique. Il n'est pas inutile, par contre, de rappeler le nom et la fonction des principales divinités de l'Irlande qui, il faut bien le dire, ne sont guère plus connues du public que les héros qui s'illustraient sous leur pouvoir... Le lecteur intéressé trouvera une foule d'informations supplémentaires dans le glossaire de Leroux et Guyonvarc'h (1986, p. 361-424, auxquels nous empruntons leurs traductions) ou dans le dictionnaire de Persigout (1990).

### Lug

Dieu suprême du panthéon de l'Irlande, comme son homonyme gaulois en Celtique continentale, Lug est un dieu trifonctionnel dont les attributions (spiritualité, guerre, production) reprennent la division de la société "indo-européenne". Jeune dieu, fils de l'esprit et de la matière, il est probablement une "création" druidique et peut être considéré comme un premier pas vers une unification de la religion celtique.

### Dagda

Le "Dieu Bon" (Dago-devo-s), appelé aussi, entre autres, Eochaid Ollatir ("Père Puissant") ou Ruadh Rofhessa ("Rouge de la Science Parfaite") est une divinité aux attributions nombreuses, tenant tant du Taranis que du Sucellus gaulois. Souverain du cosmos, du temps, des éléments et garant des contrats d'une part (fonctions "jupitériennes"), il est aussi le maître de la vie et de la mort (qu'il donne avec l'un ou l'autre des bouts de sa massue), ainsi qu'un dieu protecteur et nourricier (fonctions "Dis Pater"). Sa résidence mythique est le Sid de Brug na Boinne (l'"Hôtel de la Boyne"), localisé par la tradition populaire dans le célèbre tumulus de New Grange (Co Meath).

### Ogme

"Frère" obscur et violent du Dagda (un peu à la manière du couple védique Mitra / Varuna), Ogme, le "Lieur", est un dieu guerrier, maître du verbe et de la magie, dont le caractère inquiétant est mis en évidence par de nombreux surnoms évocateurs comme Elcmar (le "Mauvais" ou l'"Envieux"), Celtchar (le "Rusé") ou Labraid (le "Parleur"). Cette divinité est attestée en Gaule sous le nom d'Ogmios sur des tablettes d'exécration d'époque gallo-romaine et par un long passage de Lucien de Samosate (Discours, Hercule, 1-7, II<sup>e</sup> s. de notre ère) qui le décrit sous la forme d'un vieillard équipé à la manière d'Herakles (massue, arc et peau de lion) tenant une foule de jeunes gens liés par les oreilles à des chaînettes d'or qui portaient d'un anneau fixé à sa langue (symbolisation du pouvoir de l'éloquence). Ogme a donné son nom au seul alphabet vraiment celtique: les ogam (voir note 9).

### Nuada

Dieu guerrier, premier roi des Tuatha Dé Danann (peuple de la déesse Dana, dont faisaient partie les dieux de la "génération" de ceux précédemment cités) avant d'être détrôné par Lug, vainqueur dans une partie d'échecs, Nuada est l'équivalent du Nudd (ou Llud) gallois et du Mars Nodons du sanctuaire romano-breton de Lydney Park (embouchure de la Severn).

### Diancecht

Proche "parent" de l'Apollon classique ou du Belenos gaulois, Diancecht est le dieu guérisseur des Tuatha Dé Danann, qui soigne les combattants blessés (il remplace notamment le bras de Nuada par un membre en argent) et ressuscite les morts.

### Brigit

"Fille du Dagda comme Minerve est fille de Jupiter" (Le Roux et Guyonvarc'h 1986, p. 370), Brigit est, à l'image de Lug, une divinité trifonctionnelle dont les attributions sont à la fois spirituelles (poésie, médecine, intelligence), guerrières ou artisanales. Déesse universelle aux nombreux "avatars" spécialisés comme Bodbh ou la Morrigan, elle est l'équivalent de la "Minerve" de César et a été christianisée en Sainte Brigitte au Moyen Âge.

**Ellis, P. B.**

*Dictionary of Celtic Mythology, Londres, 1992.*

**Guyonvarc'h, C.-J.**

*La Razzia des vaches de Cooley, Paris, 1994.*

**Harbison, P.**

*Pre-Christian Ireland, from the First Settlers to the Early Celts, Londres, 1988.*

**Lambert, P.-Y.**

*Les littératures celtiques, Que sais-je ?, Paris, 1981.*

**Le Roux, F. / Guyonvarc'h, C.-J.**

*Les Druides, Rennes, 1986.*

**Le Roux, F. / Guyonvarc'h, C.-J.**

*La civilisation celtique, Rennes, 1990.*

**Le Roux, F. / Guyonvarc'h, C.-J.**

*La société celtique, Rennes, 1991.*

**Lynn, C. J.**

*"The Iron Age Mound in Navan Fort", dans Emania, 10, Bulletin of the Navan Research Group, Belfast, 1992, p. 33-58.*

**Mallory, J.P.**

*Navan Fort, The Ancient Capital of Ulster, Belfast 1985.*

**Persigout, J.-P.**

*Dictionnaire de mythologie celtique, Paris, 1990.*

**Sjoestedt, M.-L.**

*Dieux et héros de Celtes, Rennes, 1993 (Paris, 1940).*

La bibliographie présentée ici, bien loin d'être exhaustive, ne mentionne que les ouvrages-clés qui permettent d'approcher la geste de Cuchulainn ou, plus largement, la mythologie irlandaise et l'archéologie de l'Ulster pré-chrétien. La liste des ouvrages proposés reflète de manière évidente l'inclination de l'auteur de ces lignes pour les travaux de Christian-J. Guyonvarc'h, grand spécialiste de la littérature irlandaise, et de sa compagne, Françoise Le Roux, historienne des religions et disciple de Dumézil. Malgré une culture et une rigueur scientifique qui ont fait d'eux l'une des références majeures concernant la religion et la société celtiques, il faut relever la fragilité de certaines hypothèses publiées dans leurs premiers ouvrages de synthèse (1986 notamment), corrélations "forcées" et parfois un peu bancales, ou mauvaises interprétations des données de l'archéologie (qui n'est assurément pas leur point fort). Les ouvrages d'auteurs comme Y. Brekilien ou J. Markale, pourtant fort bien représentés (et donc vendus) en librairie, n'ont pas été cités à cause de leur "confusionnisme terminologique" et de leur faible fiabilité (émaillée parfois de véritables énormités).