

## NOTES SUR L'IRLANDE

(Suite)

## II

L'Irlande, de même que la plupart des autres pays de l'Europe, sinon tous, a eu ses dieux et ses héros fabuleux.

Chacune des tribus qui formaient la population de l'île avait ses dieux propres.

Notre intention étant de ne pas nous attarder sur ce sujet qui n'offre guère d'intérêt qu'à ceux qui s'occupent de mythologie proprement dit, nous ne citerons ici que quelques-uns des personnages fabuleux de l'Irlande.

Nous dirons d'abord que Bath était le chef suprême dans la théogonie irlandaise. Il est regardé tantôt comme une divinité, tantôt comme un malheureux émigré oriental (1). On dit que l'Irlande lui doit sa colonisation.

Tous les récits qui concernent ce dieu sont fort contradictoires et des plus obscurs. Tout ce que nous savons de lui, c'est qu'il mourut à Sliabh-Sheatha, dans la partie occidentale de l'Irlande, après s'être sauvé d'un grand déluge, et laissant deux fils, Dhna ou Adhna et Fénius-Farsa.

Le premier ne fut, dit-on, que le messager de son père, tandis que le second passe pour avoir été une sorte de législateur inspiré.

Fénius-Farsa, de même que son père, eut deux fils : Nionnuall et Nioul. Après son émigration, Nioul devint le chef des Miléadhs ou Scots. Suivant la tradition, Nionnuall était d'un caractère sauvage et il fit plusieurs guerres à son frère, qui est considéré comme le représentant des races demi-civilisées qui succédèrent aux premiers peuples.

\* \*

La tribu des Tuatha-Dadan occupe l'un des premiers rangs dans la mythologie irlandaise. Cette tribu, après avoir défait les Firbolgs, rétablit l'ancienne forme de gouvernement, en abolissant la royauté et en introduisant plusieurs éléments nouveaux dans l'antique religion du pays.

Les Tuatha-Dadan adoraient une grande divinité formée par trois dieux appelés MacGrian, MacCuill et MacCeach ; ils portaient aussi d'autres noms.

Plusieurs héros sont sortis de cette peuplade, entre autres Luighaidh. Tailte, qui l'éleva, lui enseigna la magie et le doua de plusieurs connaissances merveilleuses.

Pour reconnaître les bons offices qu'elle lui avait rendus, Luighaidh épousa Tailte et fonda "l'Honneur de Tailtéan." On ne sait pas si Tailte survécut à son époux (2).

\* \*

Les Firbolgs, auxquels nous avons fait allusion en parlant des Tuatha-Dadan, occupent aussi un rang élevé dans l'histoire mythologique de l'ancienne Irlande.

Les Firbolgs, sous la protection des Firgailian — guerriers qui avaient pour mission de les protéger — vainquirent les Nemedes et les Firdomman et les réduisirent en esclavage.

Après l'invasion des Firbolgs, le centre où venait d'aboutir les cinq provinces de l'Irlande, reçut le nom d'Ouisnéach. Cette place devint le siège du culte druidique et la résidence des druides.

\* \*

Les mineurs irlandais avaient des génies souterrains qui, disaient-ils, les protégeaient dans leurs travaux. On les appelait *knokkers*. "Quelques mythologues pensent que les *knokkers* ne sont autres que l'Echo. On doit plutôt les regarder comme une personnification de la percussion (en allemand *knicken*, en anglais *knock*, frapper)." (3)

\* \*

Le Connaught doit son nom à Konn. Ce héros, un jour, luttant avec Tsithnéallach à qui déploierait le plus de force, il couvrit en un instant ce pays de neige qui s'appela ensuite en souvenir de ce fait Connaught : la neige de Konn.

Méibhd fut reine de ce pays, après la mort de son mari, Tinne, qui fut tué dans un combat. Elle était fille d'Eochaidh-Fiedlioch et de Béna, et elle avait trois frères nommés les Finéamhnas. En secondes noces, Méibhd épousa Oilioll-More et eut sept fils. Elle fut tuée par Jorbuidhe, fils de Konnor, roi de l'Ulster.

Les Iriens de l'Ulster, race de laquelle sortit Konnor, eurent pour chef Ollam-Fodhla. Ce héros fixa la résidence des chefs à Téamhair. Ses trois fils, Fionn-

Sneachta (1), Stanoll, Geide-Oligotach, régnèrent après lui.

Le plus célèbre des rois de l'Ulster, est Konnor. Il était fils de Fachtna-Fathach et de Néaza ; ses trois frères : Béanna, Lamba et Glaisne, donnèrent leurs noms à trois comtés d'Irlande et moururent sans postérité. C'était ainsi que la divinité punissait dans sa famille, Konnor, de son hymen incestueux avec sa mère.

Kormack-Konlingios naquit de cette union. Konnor le donna, encore jeune, comme otage aux fils d'Ouisnéach. Après plusieurs années passées en esclavage, Kormack obtint sa liberté. Aussitôt libre, il prit les armes contre son père et envahit par trois fois l'Ulster.

Durant le règne de Konnor, naquit Déirdre, fille de Feidhlim. Ayant entendu parler de la prophétie qui avait été faite lors de la naissance de Déirdre, par laquelle il était annoncé que cette princesse causerait beaucoup de troubles dans le Connaught, le roi de l'Ulster s'en empara et la renferma dans une tour, avec le désir de la marier, quand elle aurait atteint l'âge voulu.

Déirdre, parvenue à l'âge nubile, entendit parler de Naois, fils d'Ouisnéach, et devint amoureuse de lui. Ce dernier l'enleva de la tour où l'avait confinée Konnor, et se sauva en Ecosse, après l'avoir épousée.

Le roi des Ecosseis étant devenu, à son tour, amoureux de Déirdre, déclara la guerre à Naois. Après plusieurs combats, où les fils d'Ouisnéach montrèrent un courage héroïque en défendant leur jeune maître qu'ils avaient accompagné dans sa fuite, Naois reconnut qu'il ne pouvait vaincre le roi des Scots et demanda l'aide de Konnor qui, feignant d'avoir tout oublié, lui accorda les secours demandés. Mais ce n'était qu'une ruse, car il chargeait en même temps Eogan d'assassiner Naois. Le jeune prince mourut en effet assassiné, et sa veuve se donna la mort pour éviter aux poursuites de Konnor.

Trois héros célèbres vivaient pendant le règne de Konnor. Le plus illustre est Konnall. Il épousa Feidhlim, fille de Konnor. Comme gage de victoire, Konnall donna à Konnor la cervelle de Meisgéadhra pétrie avec de la boue ; mais le roi ne sut pas le garder et mourut dix ans plus tard (2).

Un autre roi de l'Ulster, Kimbaoth, fils de Flountan, a laissé son nom à l'histoire par ses combats contre ses deux cousins, Aod Ruadh et Diathorba, qu'il combattit pendant longtemps et avec lesquels il fit enfin la paix. Ils régnèrent successivement tous trois pendant un intervalle de quatre-vingt-quatre ans.

Eamhain, de la race des Foniens septentrionaux, autre roi de l'Ulster, se rendit aussi célèbre par la magnificence de sa cour qui fut fort chantée par les bardes.

En parlant de l'Ulster, nous arrivons à parler de Mongh-Ruadh, grande déesse des Nemedes. Trois traditions se rattachent à cette déesse ; voici ce qu'en dit M. d'Eckstein : "1o Trois princes issus d'Ir (3), prétendus monarques de toute l'Irlande, et fils de trois frères qui gouvernaient le royaume d'Ulster, régnaient chacun à son tour pendant vingt ans ou vingt-et-un ans. C'est là une disposition systématique particulière à cet arrangement de l'histoire irlandaise, et qui s'y reproduit constamment. On y voit toujours trois princes de la même race prendre alternativement les rênes du gouvernement pendant un espace de temps donné, ou se succéder régulièrement ; et tous périrent de mort violente. Cette artificielle combinaison ne laisse aucun doute à quiconque a étudié l'antiquité. Après s'être longtemps disputé l'empire, les princes dont nous parlons convinrent de régner sept années chacun et de se céder l'empire à l'amiable. Ces sept années répétées trois fois composent le total de vingt-et-un ans accordés à chacun des rois. De même, quand les Milésiens abordèrent en Irlande, trois dieux des Tuatha-Dadan, trois frères y régnaient ; ils se disputèrent l'empire jusqu'à ce que la même convention d'obtenir le pouvoir, au lieu de le partager, les eut conciliés. La reine Macha était fille de l'aîné, femme du cadet de ses frères. Elle se nommait Mongh-Ruadh, aux cheveux rouges ; son père, Aodh-Ruadh, se nommait aussi le rouge (Ruadh). Le second des cinq frères a cinq fils qui disputent l'empire à Macha, et ne veulent pas qu'une femme soit maîtresse du gouvernement. L'héroïne Macha, redoutable amazone, triomphe des cinq princes rebelles. Observons encore ce nombre de cinq constamment reproduit dans ces mythes irlandais dont on a fait de l'histoire. Par exemple, le père de Macha tue les cinq Luighaidh, qui se ressemblaient de figure comme de

(1) Fionn-Sneachta : neige blanche, mourut à Magh Inis, après un règne de quinze ans, pendant lequel l'Irlande fut couverte de neige.

(2) Des traditions postérieures au christianisme disent qu'il mourut en voulant venger la mort du Christ par un abattis d'arbre, sans doute parce qu'un tronc d'arbre avait servi au supplice de Dieu." (*Dict. Myt. Univ.*)

(3) Ir et Erreamhon eurent pour père Miles-Spain, chef des Miléadhs, qui avait épousé Scota. Ith ayant été assassiné par trois rois des Tuatha-Dadan aussitôt après avoir abordé en Irlande, ses compagnons emportèrent son cadavre, remontèrent sur leur vaisseaux, et vinrent demander secours à Miles-Spain, qui s'armant immédiatement, mit à la voile avec eux, et renversa la domination sacerdotale de l'Irlande. (*Dict. Myt. Univ.*)

nom. Ces cinq Luighaidh rencontrent dans la forêt où se sont cachés les cinq ennemis qu'elle a vaincus. Pour se rendre méconnaissable, elle voile ses cheveux rouges, puis elle s'approche de l'endroit où les frères venaient de faire rôti un ours sauvage. Les jeunes gens la regardèrent avec étonnement, et l'invitèrent à partager leur repas, ce qu'elle accepta. Un des princes, épris de ses charmes, lui demande une entrevue secrète qu'elle lui accorde. Dans ce rendez-vous Macha saisit le prince, le garotte, l'attache à un arbre, et revient trouver les quatre frères, qu'elle séduit tour à tour, attire dans des lieux écartés, et enchaîne séparément. Ensuite les ministres de Macha condamnent les princes à mort, mais Macha leur laisse la vie sous la condition qu'ils lui bâtiront un palais. Elle se sert de la grande aiguille qui retient ses cheveux pour tracer le plan de cet édifice, nommé *Ecmuin* (Eamhuin)-Macha, du nom de l'instrument employé pour en faire le tracé. Ce fut ensuite la résidence des rois de l'Ulster. 2o Suivant une autre version de la même fable, Macha est femme de Kruin, fils d'Adnamhuin. Il faut savoir que Néméd, époux de Macha, est aussi le fils de cet Adnamhuin, l'une des divinités des Tuatha-Dadan. Ainsi Kruin est Néméd lui-même sous une autre forme. Konnor, roi de l'Ulster, contraignit Macha à entrer en lice pour disputer le prix de la course à ses chevaux. Elle remporta le prix, et arriva la première au lieu où fut bâti le palais qui porte son nom. Elle était grosse, et accoucha de deux jumeaux, un garçon et une fille. Dans les douleurs de l'enfantement, saisie d'indignation contre la barbarie de Konnor, elle lança une malédiction contre les guerriers de l'Ulster. Pendant longtemps les héros du Clanna Rughraide furent en proie à des douleurs semblables à celles de l'enfantement. C'est le souvenir effacé d'un mythe fréquent dans les religions antiques et qui se rattache à la doctrine d'une nature active et passive, tour à tour souffrante et réhabilitée. Suivant cette croyance, les dieux changent de sexe, d'hommes deviennent femmes, de femmes hommes, et leurs sectateurs les imitent.—Cette Macha, continue M. d'Eckstein, cette Macha, déesse des Némèdes et des Tuatha-Dadan, des pontifes et des agriculteurs de l'ancienne Irlande, est transformée en amazone dans l'Irlande guerrière. Elle devient reine, elle reste établie dans l'Ulster, introduite dans son histoire ; et cependant, même à travers cette métamorphose, on voit encore percer le caractère de la vieille divinité, d'une déesse de la nature passive et active, au génie hermaphrodite. Au sexe de la femme, Macha joint le génie de l'homme ; elle est la seule femme qui ait gouverné l'Irlande ; elle adopte, encore enfant, Ugaine More, ce grand roi qui porte les armes milésiennes sur les rives de la Gaule et de l'Ibérie, où il exerce encore ses pirateries. Pour dernière preuve de l'identité de Macha avec la déesse des Némèdes, ajoutons que dans l'histoire de celle-ci, on voit également paraître quatre frères, quatre architectes. Ce sont quatre Fomoraices ou pirates établis dans l'Ulster ; ils oppriment Néméd et Macha, son épouse. Ils sont vaincus et forcés de construire un palais pour Néméd. Deux de ces frères se nomment Bog et Robhog : ce sont les Robhogdii de l'Ulster dont parle Ptolémée. Quand les Milésiens devinrent maîtres de l'empire, une partie des anciens pirates qui avaient quitté leur métier pour se confondre avec les aborigènes et devenir agriculteurs, furent contraints de bâtir des forteresses pour les conquérants, de même que dans les temps antérieurs ils avaient été forcés de construire des temples pour les druides. Tel est le sens de ce mythe défiguré des pirates architectes. Néméd fit égorger, selon la tradition, ces quatre architectes le lendemain du jour où le palais fut achevé. Il craignit qu'ils ne construisissent pour d'autres des palais aussi magnifiques que le sien. Doire Lighe fut le théâtre de ce meurtre accompli au lieu même où ils avaient terminé leur édifice, monument de leur génie. Chez beaucoup de peuples on retrouve la même fable : souvent le sang d'un homme arrose et consacre les murs du palais bâti pour le prince ; souvent aussi le cadavre de l'architecte lui sert de fondement. Des traditions toutes semblables se retrouvent parmi les Russes, les Scandinaves et les Serviens. Chaque temple où réside le dieu de l'univers, chaque palais où demeure le roi, pontife-guerrier qui représente cette divinité, offre le symbole du monde entier qui, selon beaucoup de mythes, a été cimenté par le sang d'un Dieu créateur de l'univers offert en holocauste pour conserver sa propre création. Les Fomoraices ou pirates enseignèrent, dit-on, aux Némèdes l'art de construire des maisons. Ensuite Néméd défricha douze forêts, douze maghs."

\* \*

Nous pourrions citer beaucoup d'autres dieux et personnages fabuleux qui ont eu, eux aussi, leur part dans les récits préhistoriques de l'ancienne Scotie ; mais nous ne le ferons pas, pour ne pas trop nous attarder sur ce sujet.

Nous ferons remarquer seulement ici que même dans ces temps antiques et parmi ces peuples non civilisés on croyait à une divinité immortelle et supérieure à toutes les autres, que cette divinité était morte en

(1) Une troisième tradition lui donne deux compagnons lors de son expédition dans l'île d'Erin (*Dict. Mythol. Univ.*, par le Dr E. Jacobi, traduction de Th. Bernard)."

(2) "Certains mythologues lui donnent pour épouse Fial, qui a donné son nom à une rivière, la Feil." (*Dict. Myt. Univ.*)

(3) *Dict. Myt. Univ.*, etc.