

Les trois épreuves du dieu Lugh à son arrivée à Tara: résolution d'un problème de trifonctionnalité

The three tests of the god Lugh upon his arrival to Tara: resolution of a trifunctionality's problem

Valéry RAYDON

Free Scholar
valery.raydon@gmail.com

Le dieu Lugh était pour les Celtes d'Irlande le grand dieu souverain qui trônait au sommet de leur panthéon: l'association de son nom à la grande fête de la royauté, la Lugnasad, et son mariage avec l'abstraction déifiée de la Souveraineté irlandaise, la *Flaithi Érenn co práth*, en sont deux nettes affirmations. Dans la littérature médiévale irlandaise qui nous a transmis d'importants fragments de l'ancienne mythologie païenne sous une forme chrétiennement acceptable où les vieilles divinités apparaissent évhémérisées, le règne de Lugh sur l'Univers connaît une transposition au niveau du microcosme du royaume irlandais, et l'exercice de sa fonction de «haut roi d'Irlande» (*ard rí Érenn*) est relégué en des temps préhistoriques et sa durée limitée à quarante années; quant au peuple des dieux qu'il dirige, les Tuatha Dé Danann, ils se voient rétrogradés à n'être que la quatrième population des cinq grandes migrations humaines auxquelles sont attribuées la colonisation de l'île.

L'Irlande médiévale avait conservé non seulement le nom indo-européen du roi puisque l'irlandais *rí*, gén. *ríg*, dérive du thème indo-européen *reg-* («régir, diriger»)¹, mais également la conception indo-européenne de la royauté sous-tendue par l'idéologie tripartite que Georges Dumézil a passé sa vie à mettre en lumière, conception suivant laquelle le roi se devait d'incarner en sa personne la synthèse des trois fonctions constitutives de la société qu'il avait à charge et dont les principes régissaient également l'organisation de l'univers, à savoir la première fonction magico-juridico-religieuse, la seconde fonction guerrière et la troisième fonction d'abondance². La royauté de

¹ F. Le Roux et Ch.-J. Guyonvarc'h, *La société celtique dans l'idéologie trifonctionnelle et la tradition religieuse indo-européennes*, Rennes, 1991, p. 126.

² Une brillante démonstration en a été fournie par les études de G. Dumézil sur la souveraineté irlandaise dans son *Mythe et Épopée*, II, Paris, 1986 (1^{ère} éd. 1971), pp. 331-353 et "Le trio des Macha", *RHR*, 146-1 (1954), pp. 5-17, ainsi que dans les travaux de F. Le Roux et Ch.-J. Guyonvarc'h, notamment *Mórrígan-Bodb-Macha*.

Lugh, qui constituait le modèle théologique de la souveraineté irlandaise, n'échappait pas à cette grille de lecture. Un indice probant nous en est offert par le terme employé pour définir la qualité de sa royauté, celui de *samrīg* («paisible royauté»)³, qui renvoie dans la conception irlandaise au grade le plus achevé en matière de perfection de règne⁴ et qui se trouve concorder avec le titre royal officiel le plus élevé de l'Inde Védique, celui de *sāmraj* («roi au plus haut degré, totalement, parfaitement») qui était porté par les dieux souverains Mitra et Varuna, et qui consacrait le roi suprême universel, le roi des rois, après qu'il eût accompli le sacrifice du *rājasūya*. Et cette «paisible royauté» de Lugh est décrite comme un temps «sans butin, sans maladie, sans blessure infligée, sans haine, sans trahison, sans meurtre de parent»⁵: c'est là une représentation en négatif qui utilise une codification relevant de l'ancienne idéologie tripartite indo-européenne puisque les six types de fautes inexistantes sous le règne de Lugh qui sont énumérés sont associés conceptuellement deux par deux et forment une séquence ternaire qui recouvre les trois niveaux fonctionnels de la société suivant un ordre allant de la troisième à la première fonction: les absences de pillage/désolation (*gan chreich*) et de maladie (*gan ghalur*) renvoient à une perfection atteinte dans la troisième fonction ayant trait à la fécondité et à la santé, les absences de blessure infligée (*gan ghuin*) et de haine (*gan fúath*) renvoient à la perfection atteinte dans la seconde fonction guerrière, les absences de trahison (*gan feall*) et de tout meurtre parental (*gan fingail*) renvoient à la perfection atteinte dans la première fonction juridique et sacerdotale où triomphe la vérité et où on ne déplore aucun crime sacrilège.

La royauté du dieu Lugh paraissant bien relever du champ de réflexion indo-européen, nous voudrions tenter ici un réexamen du fameux récit des trois épreuves auxquelles ce dieu est soumis dans sa jeunesse pour pouvoir intégrer la société des Tuatha Dé Danann. Il nous a été rapporté dans un texte en moyen-irlandais transcrit sur le manuscrit Harleian 5280 du British Museum (XVI^e s) et intitulé *Cath Maige Tured* et qui rapporte la plus ancienne des deux longues versions conservées de la seconde bataille de Mag Tured. Cet épisode constitue ce qu'on n'hésitera pas à nommer un véritable manifeste de la souveraineté de ce dieu puisque la triple mise à l'épreuve à laquelle il doit faire face a pour objectif de vérifier la compétence polyfonctionnelle dont il se vante et a pour résultat de valider son essence royale. Cette royauté qui s'exprime et se confirme sur le registre des fonctions sociales semble bien relever de la conception indo-européenne de la souveraineté, mais si on envisage depuis plus de trente an-

La Souveraineté guerrière de l'Irlande, Rennes, 1983 et *op. cit.*, 1991, pp. 152-158; ou encore ceux de D. Dubuisson, "Les talismans du roi Cormac et les trois fonctions", *RHist*, 250-2 (1973), pp. 289-294; "Le roi indo-européen et la synthèse des trois fonctions", *Annales ESC*, année 33, 1 (1978), pp. 21-34; "L'équipement de l'inauguration royale dans l'Inde védique et en Irlande", *RHR*, 193-2 (1978), pp. 153-164.

³ *The Colloquy between Fintan and the Hawk of Achill [CFHA]*, § 48, éd. K. Meyer, *Anecdota from Irish Manuscripts*, 1, 1907, p. 31.

⁴ On peut le voir clairement affirmé dans les *Aventures des fils d'Echaid Mugmedon*, cf. G. Dumézil, *op. cit.*, 1986 (1^{ère} éd. 1971), p. 337 n.2; le concept de *samrīg* a été récupéré très tôt par les lettrés chrétiens et exploité en faveur du Christ, comme le montre une poésie attribuée à Saint-Colomban, *Colum Cilli dorinne an ochtfoclach sa sīs*, § 29, éd. K. Meyer, *ZCPH*, 8 (1912), p. 205.

⁵ *CFHA*, § 48, éd. K. Meyer, *Anecdota from Irish Manuscripts*, 1, 1907, p. 31.

nées que la composition ternaire de la série des défis doit reposer sur une application de l'idéologie tripartite des Indo-Européens, son caractère trifonctionnel n'a jamais été démontré jusqu'à aujourd'hui.

1. L'AUTO-AFFIRMATION PAR LUGH DE SON POLYTECHNISME

Ce récit occupe les paragraphes 53 à 74 du *Cath Maige Tured* et se divise en deux parties, la première consiste dans l'affirmation par Lugh de sa polyvalence fonctionnelle, la seconde porte sur la mise à l'épreuve en trois temps du dieu visant à démontrer les compétences dont il s'était vanté.

Le récit commence par exposer la situation délicate devant laquelle Lugh, divinité de seconde génération, se retrouve placée par son arrivée tardive dans la société des dieux appelés Tuatha Dé Danann, une petite vingtaine d'années après que ceux-ci aient pris possession de l'Irlande en triomphant des Fir Bolg lors de la première bataille de Mag Tured. Lorsque Lugh, en provenance du *síd* de la Terre de Promesse, vient se présenter à la résidence royale de Tara alors que le roi Nuada y organise un festin pour les Tuatha Dé Danann, le portier demande à Lugh son identité (*Cía fil and?*) et l'art qu'il pratique (*Cía dán frisa ngnéie?*), car «personne ne vient sans art à Tara» (*ar ní téid nech cin dán i Temruid*). Lugh donne alors successivement les différents arts qu'il exerce, mais pour chaque art évoqué, le portier répond que les Tuatha Dé Danann n'ont pas besoin de lui car ils possèdent déjà un praticien spécialiste : Luchtai occupe le poste de charpentier, Colum Cualeinech celui de forgeron, Ogme celui de champion, Abhcan celui de harpiste, Bresal Echarlam celui de héros, En celui de poète et d'historien, Diancecht celui de médecin, Credne Cerd celui d'artisan, de nombreux sages et hommes s'emploient comme sorciers et trois triades de personnes comme échantons, à savoir Delt, Drucht et Dailthe, Tae, Talom et Trog, Gleí, Glan et Glesi⁶. Lugh a fait le tour de toutes les fonctions sociales des Tuatha Dé Danann et apparaît donc en surnombre et le portier refuse de le laisser entrer. C'est alors que Lugh fait valoir une qualité sociale dont il est le seul à disposer et qui va lui ouvrir les portes de la résidence royale: «Demande au roi s'il a un seul homme qui possède tous ces arts et s'il en a un je n'entrerai pas dans Tara». Le garde va trouver Nuada et lui raconte qu'un

⁶ *Cath Maige Tured* [CMT], §§ 53-66, ll. 231-276, éd. E. A. Gray, Dublin (Irish Texts Society, 52), 1982, pp. 38-40 = trad. fr. Ch.-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* [=TMI pour les références suivantes], Rennes, 1980, pp. 51-52. Dans le même texte, la liste des fonctionnaires est légèrement différente lors de la première revue des troupes par Lugh, §§ 78-81: le sorcier est Mathgen, l'échanton non nommé, le druide est Figol, le Dagda non nommé. De même lors de la seconde revue des effectifs par Lugh, §§ 96-119: le forgeron Goibniu, le médecin Diancecht, l'artisan Credne, Luchta l'artisan, Ogme le champion, la magicienne Morrigan, les sorciers, les échantons, les druides, le poète Cairpre, Be Cuille et Dianann les sorcières, le Dagda. Dans l'autre version de la bataille, *Do Chath Mhuighe Tuireadh Ann So*, §§ 1-12, éd. B. Ó Cuív, Dublin, 1945, pp. 19-20 et trad. fr. TMI, pp. 60-61, on trouve la recension suivante des hommes d'art: le roi suprême Nuada, Ogme le champion, Dian Cecht le médecin, Goibhnionn le forgeron, Luchtinne l'artisan, le Dagda, les trois druidesses Badhbh, Macha et Morrioghan, les deux druidesses Bé Cuille et Danann, Cridhnbhel le satiriste, Craifine le harpiste, Bodhbh Dearg le héros fils du Dagda.

jeune guerrier s'est présenté à l'enceinte et en donne cette description: «il s'appelle Samildánach, et tous les arts que ta maison pratique, il les possède à lui tout seul, si bien qu'il est l'homme de chaque art et de tous» (*Samildánach a ainm; & na huili dano arufognot det muntir-si, atát les ule a óenor, conedh fer cecha dánai ule éi*)⁷.

Le récit pose admirablement la place de Lugh puisqu'en introduction, il est rappelé que la société des Tuatha Dé Danann était constituée des plus grands maîtres dans les arts du paganisme, science, magie, druidisme, sagesse et art, arts qu'ils auraient appris dans les îles au Nord du monde avant de venir conquérir l'Irlande⁸. La question de la sentinelle de la porte est donc plus que légitime lorsqu'elle demande à Lugh l'art qu'il pratique pour pouvoir intégrer la société des Tuatha Dé Danann. Et Lugh déclare maîtriser chacun des arts exercés par les Tuatha Dé Danann et affirme être le seul à les pratiquer tous. Lugh excelle dans tous les domaines, il est proclamé l'«homme de chaque art et de tous» et apparaît donc pour le dieu omnipotent, omniscient et panthéiste qui surclasse tous les autres dieux aux compétences singulières et limitées. Cette multivalence lui vaut les surnoms d'*I(o)ldánach* («Technicien») ⁹ et de *Samildánach* («(Sym)-poly-technicien») ¹⁰, qui au milieu d'une société d'«artistes» comme celle des Tuatha Dé Danann prennent tout leur sens, deux surnoms suffisamment populaires pour être employés seuls dans les textes comme de véritables théonymes. Lugh surpasse tous les Tuatha Dé Danann, ce qui est rappelé aussi dans l'autre version de la seconde bataille de Mag Tured transmise par David Duigenan (milieu XVII^e s) : «Il n'y avait personne de supérieur au héros suprême en Irlande et dans toutes ses provinces ou ses royaumes en la forme, de l'intelligence, du courage, du savoir, de la prophétie, de la science, de l'enseignement, des jeux guerriers, de l'héroïsme, de la vaillance, de la force, de la violence, de la qualité de champion»¹¹.

La notion d'«art» (*dán*)¹² relative aux Tuatha Dé Danann s'applique aussi bien aux savoir-faire techniques artisanaux qu'aux connaissances des prêtres et aux activités guerrières. Ainsi se trouve en totalité balayé le spectre de la société des Tuatha Dé Danann et les compétences de Lugh se répartissent sur les trois niveaux fonctionnels des sociétés indo-européennes: la première fonction magico-juridique (druide, sorcier,

⁷ *CMT*, §§ 67-68, ll. 274-280, éd. E. A. Gray, Dublin (ITS, 52), 1982, p. 40 = trad. fr. *TMI*, p. 52.

⁸ *CMT*, § 1, ll. 1-3, éd. E. A. Gray, Dublin (ITS, 52), 1982, p. 24 = trad. fr. *TMI*, p. 47, ceci est bien ce qu'on retrouve répété aussi dans les autres récits sur les Tuatha Dé Danann, comme le *Lebor Gabála Éirenn*, VII, §§ 304-306, éd. R. A. S. Macalister, IV, Dublin (Irish Texts Society, 41), 1941 qui rapporte qu'ils apprirent dans ces îles druidisme (*druidechta*), science (*fessa*), prophétie (*fāstini*) et magie (*amainsechta*), et qu'ils devinrent experts dans les arts de la science païenne (*cerdaib súithe gentliuchta*), la science (*eolus*) et la connaissance (*fis*); *Cath Muige Tuired Cunga* (d'après MS H 2.17), § 20, éd. J. Fraser, "The First Battle of Moytura", *Eriu*, 8 (1916).

⁹ *CFHA*, § 49, éd. K. Meyer, *Anecdota from Irish Manuscripts*, 1, Dublin, 1907, p. 31 et trad. fr. *TMI*, 1980, p. 171; *Oidhe Chloinne Tuireann*, § 9, éd. R. J. Ó Duffy, Dublin, 1901 et trad. fr. *TMI*, p. 107; *Do Chath Mhuighe Tuireadh Ann So*, p. 31, l. 476 et p. 32, l. 480, éd. B. Ó Cuiv, Dublin, 1945.

¹⁰ *CMT*, §§ 53, 68 et 74, ll. 233, 278 et 301, éd. E. A. Gray, Dublin (ITS, 52), 1982, pp. 38, 40 et 42 et trad. fr. *TMI*, pp. 51-52.

¹¹ *Do Chath Mhuighe Tuireadh Ann So*, § 78, trad. fr. *TMI*, p. 67.

¹² F. Le Roux et Ch.-J. Guyonvarc'h, *La société celtique dans l'idéologie trifonctionnelle et la tradition religieuse indo-européennes*, Rennes, 1991, pp. 109-110.

magicien, poète-historien, harpiste), la 2^{ème} fonction guerrière (champion, héros), et la 3^{ème} fonction des producteurs de biens (charpentier, forgeron, médecin, échanson). On observera l'absence des agriculteurs et autres éleveurs dans la troisième fonction: c'est là un état de la société archaïque qui sera complété à la fin de la seconde bataille de Mag Tured quand les démons Fomoiré vaincus accepteront de livrer aux Tuatha Dé Danann les secrets de l'agriculture et du pastoralisme qu'ils possèdent. On observe un semblable mécanisme social dans la cosmogonie scandinave où la société divine demeure incomplète jusqu'à ce que les Ases, dieux magiciens et guerriers (Odin, Thor) ne s'associent à leurs adversaires Vanes, dieux distributeurs des richesses de la terre (Freyr, Freya); de même, au début de l'histoire mythifiée de Rome, l'accord conclu entre Romulus et le roi sabin Titus Tatius permet de joindre la classe des producteurs agricoles de biens et les divinités la chapotant à une société jusque là exclusivement royale et guerrière. La société des Tuatha Dé Danann glorifie et solidarise les deux premières fonctions, fait assez commun en contexte indo-européen¹³, et admet artisans et forgerons au bénéfice de leur liens à la sphère magique qui leur confère un statut ambigu. Cette conception apparaît bien ancrée dans la pensée irlandaise : elle est une nouvelle fois exprimée dans la *Razzia des vaches de Cooley* où on peut lire une bénédiction de Cúchulainn adressée à la Mórrígan lui souhaitant la bénédiction des «dieux et des non-dieux» (*dee & andee*) et le texte en suivant donne l'identité de ces deux catégories d'êtres surnaturels : les dieux sont les «gens de pouvoir» (*aes cumachta*) qui excellent dans les arts magiques, les non-dieux ou démons sont définis comme étant les agriculteurs (*andee in t-áes trebair*)¹⁴.

2. LES TROIS ÉPREUVES INFLIGÉES AU DIEU LUGH POUR QU'IL DÉMONTRE SON POLYTECHNISME

L'affirmation de la polyvalence technique et de la totalisation de toutes les fonctions par Lugh alias *Samildánach* à la porte de Tara entraîne une triple mise à l'épreuve.

La première épreuve est décidée par Lugh qui se fait porter le jeu d'échecs de Tara (*fidhcelda na Temrach*) à l'entrée de la forteresse et qui gagne¹⁵ contre un adversaire non-désigné mais qui ne paraît pas être Nuada comme on le pense habituellement, car il est dit que celui-ci, mis au courant de la victoire, ordonna qu'on laisse franchir à Lugh la porte de l'enceinte, «car jamais homme semblable à lui n'a pénétré dans cette forteresse». Lugh fait alors son entrée dans Tara et va s'asseoir sur le «siège des savants» (*suide suad*), «car il était sage en chaque art» (*ar bo suí cach dáno é*)¹⁶.

¹³ Voir G. Dumézil, *Mythe et Épopée*, I, Paris, 1986 (1^{ère} éd. 1968), pp. 57-68; également *Mythes et dieux des Germains*, Paris, 1939, pp. 9-10.

¹⁴ *Táin Bó Cúalnge (d'après le Book of Leinster)*, p.57, éd. C. Ó Raghallaigh, Dublin, 1967 et trad. fr. Christian-Joseph Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley*, Paris, 1994, pp. 141-142.

¹⁵ *CMT*, § 69, ll. 281-282, éd. E. A. Gray, Dublin (ITS, 52), 1982, p. 40 et trad. fr. *TMI*, p. 52.

¹⁶ *CMT*, §§ 70-71, ll. 286-289, éd. E. A. Gray, Dublin (ITS, 52), 1982, p. 40 et trad. fr. *TMI*, p. 52.

La seconde épreuve consiste à répondre au défi qu'Ogme vient lui lancer. Celui que le texte a présenté préalablement comme le champion des Tuatha Dé Danann traîne seul à travers la maison «la grande pierre pour laquelle il fallait les efforts de quatre-vingt jous» - c'est-à-dire la fameuse pierre de Fál qui désignait le roi suprême d'Irlande par un cri - et la déplaça à l'extérieur de Tara¹⁷. Lugh répond au défi et jette la pierre en arrière qui se retrouve à nouveau sur le sol de la maison royale. Il semble qu'Ogme avait également apporté dans la place un fragment d'un autre rocher pour le substituer à la pierre de Fál car il est raconté qu'ensuite Lugh jeta le morceau qu'Ogme avait placé devant elle à l'extérieur du domaine, si bien que ce morceau fut à nouveau entier¹⁸.

Enfin, ce sont les troupes de Tara qui demandent au dieu de leur jouer de la harpe. Lugh s'exécute et joue trois refrains incantatoires exprimant la totalité de l'art du harpiste, le refrain qui fait dormir, puis celui qui fait rire et enfin celui qui fait pleurer, ce qui eût pour conséquence de plonger les troupes et le roi dans le sommeil, puis dans une grande joie et enfin de les faire se lamenter¹⁹. Devant tous ses pouvoirs, le roi Nuada décide de céder à Lugh temporairement son fauteuil de roi (*suide rí*) pour treize jours²⁰, une période qu'il faut considérer symboliquement voisine de la durée d'un an et un jour et à comprendre donc comme l'accomplissement d'un cycle entier équivalent à l'éternité.

3. LA TRIFONCTIONNALITÉ DE CETTE TRIPLE ÉPREUVE

Le caractère trifonctionnel des épreuves a été envisagé pour la première fois il y a une trentaine d'années par Brinley Rees²¹. Selon lui, l'épreuve du jeu d'échecs irlandais, le *fidchell*, roi des jeux et jeu des rois, affirmait la compétence de Lugh sur la première fonction, l'épreuve du déplacement du monolithe consistait en une épreuve de seconde fonction guerrière, et enfin l'épreuve de la harpe était relative à la troisième fonction, le harpiste ou barde appartenant pour Rees à la troisième fonction (à la différence des deux autres catégories plus élevées de prêtres, le druide re-

¹⁷ On doit faire ici un parallèle avec la présentation d'un personnage épique de la *Razzia des vaches de Cooley (LL)*, trad. fr. Ch.-J. Guyonvarc'h, *op. cit.*, 1994, p. 246, le sombre héros ulate Tricastal, champion du roi Conchobar, qui dispose d'une pierre de force qu'il est le seul à pouvoir jeter en l'air. Son portrait semble dériver de celui du dieu Ogme, ce que confirme son association étroite à un autre personnage varunien, Ercenn dont le portrait reprend les mêmes éléments donnés par Lucien de Samosate pour l'Ogmios gaulois 'enchaînant par la parole' (sept chaînes autour de son cou qui tirent chacune sept hommes). Plusieurs chercheurs l'ont déjà analysé en ce sens, reconnaissant dans le duo Tricastal et Ercenn un avatar dédoublé d'Ogme: J. A. MacCulloch, *Celtic mythology*, USA, 1918, p. 11; J. de Vries, *La religion des Celtes*, Paris, 1963 (1977), pp. 74-75; Ch.-J. Guyonvarc'h, *op. cit.*, 1994, n. 156 p. 322; D. Hollard, «La tenue guerrière de Conchobar, roi d'Ulster, à la bataille de Garech», *DHA*, 21-2 (1995), pp. 288-289.

¹⁸ *CMT*, § 72, ll. 290-293, éd. E. A. Gray, Dublin (ITS, 52), 1982, p. 40 et trad. fr. *TMI*, p. 52.

¹⁹ *CMT*, § 73, ll. 294-297, éd. E. A. Gray, Dublin (ITS, 52), 1982, p. 42 et trad. fr. *TMI*, 1980, p. 52.

²⁰ *CMT*, § 74, ll. 298-302, éd. E. A. Gray, Dublin (ITS, 52), 1982, p. 42 et trad. fr. *TMI*, 1980, p. 52.

²¹ B. Rees, "Georges Dumézil et les traditions celtiques", in J. Bonnet (éd.), *Georges Dumézil*, Paris, 1981, p. 281.

présentant la première fonction et le *fili* la seconde). La proposition a été réfutée en partie justement par Christian-Joseph Guyonvarc'h et Françoise Le Roux, puis par Bernard Sergent, les premiers faisant valoir que les bardes comme les *filid* et les druides appartiennent tous au corps sacerdotal inséparable de la première fonction, le second rappelant que la musique incantatoire est également de l'ordre de la première fonction. Guyonvarc'h et Le Roux n'ont cependant pas abandonné l'idée du caractère trifonctionnel originel des épreuves auxquelles fut soumis Lugh mais, selon eux, leur énumération serait incomplète dans ce texte tardif, les épreuves mentionnées ici vérifiant seulement les compétences royale, guerrière et sacerdotale de Lugh²². Bernard Sergent envisage que l'épreuve finale de la lyre aux trois pouvoirs puisse sublimer ou coiffer l'ensemble des trois fonctions²³. A notre sens, la tripartition fonctionnelle de la série des épreuves de Lugh est clairement établie par l'identité non des objets (jeu d'échecs, pierre de Fál, harpe) mais des personnages qui lancent les défis.

La partie d'échecs semble décidée par Lugh lui-même mais la reconnaissance de la compétence démontrée en y triomphant est validée par le roi Nuada qui lui offre en récompense de prendre place sur le siège des savants, soit que celui-ci ait été vacant, soit plutôt que Lugh se soit montré supérieur à son adversaire anonyme dans une matière spécifique à la première fonction magico-religieuse, celle du «savoir» (*súithe*). Lugh n'a pas surclassé ici le roi, comme on le croit habituellement, mais bien un adversaire en savoir qui ne peut être qu'un druide. Ensuite c'est Ogme, le champion (*trénfer*) parmi les guerriers qui vient défier Lugh. Enfin, ce sont les «troupes» (*sluaig*) qui réclament que de la harpe leur soit jouée. Le terme irlandais qui sert à nommer ces troupes n'est pas d'un usage strictement militaire, il désigne tout aussi bien un groupe d'oiseaux que de bardes dans la littérature goïdélique²⁴. Ces troupes sont bien évidemment à comprendre ici comme la «compagnie», le «public», «l'assemblée» au sens large qui festoie, bref le peuple, la plèbe, les gens de Tara, la masse indifférenciée sur laquelle Lugh exerce également son emprise. Par ailleurs, sans nier que l'envoûtement musical soit du ressort de la magie propre aux membres de la classe sacerdotale, les effets entraînés relèvent du domaine médical qui participe habituellement de la troisième fonction. En effet, le sommeil, les rires et les pleurs sont la triade des expressions physiques de la vie humaine dans la pensée irlandaise et la capacité à les maîtriser ou les faire s'exprimer est un pouvoir indéniablement d'ordre thérapeutique. La musique capable d'une telle magie est reconnue la musique des habitants, des oiseaux et des arbres des *side*, c'est-à-dire de l'Autre-Monde²⁵. On peut établir un parallèle entre cette musique alliant virtuosité technique et altération physiologique de l'organisme humain et les caractéristiques des arbres de l'Autre-Monde, lesquels sont à la fois arbres de savoirs sacrés et arbres de vie, c'est-à-dire alliant des compétences de la première et troisième fonction. Leurs fruits ap-

²² F. Le Roux et Ch.-J. Guyonvarc'h, *La société celtique dans l'idéologie trifonctionnelle et la tradition religieuse indo-européennes*, Rennes, 1991, pp. 89-91.

²³ B. Sergent, *Le Livre des dieux*, Paris, 2004, pp. 300-301.

²⁴ *DIL*, s.v. *slóg*.

²⁵ Voir l'intéressant petit corpus de textes irlandais rassemblés par F. Le Roux et Ch.-J. Guyonvarc'h, *Les Druides*, Rennes, 1986, pp. 292-295 sur le sujet de la musique divine interprétée par les êtres de l'Autre-Monde.

portent aux hommes qui s'en nourrissent, en plus de la connaissance, satiété à leur appétit et absence de maladie et de vieillesse. Et leurs branches produisent des mélodies ayant le pouvoir de plonger l'homme dans le sommeil²⁶. La harpe dont joue Lugh, précisément à Tara, ne peut être que celle du dieu-druide Dagda, la harpe nommée tour à tour Uaitne, Daur-Dabla ou Coir-Cethar Chuir, qui est évoquée dans le même texte au moment de son vol par les Fomoiré à la fin de la seconde bataille de Mag Tured. Elle relève donc, comme le jeu d'échecs ou la pierre de Fál, du domaine de la première fonction religieuse et souveraine. Toutefois, les autres attributs du Dagda présentent des caractéristiques déterminant un pouvoir d'action dans le domaine de la troisième fonction: tant son chaudron d'abondance capable de rassasier tous ceux qui s'en approchent que sa masse capable de donner la mort d'un côté et de ressusciter de l'autre. De semblables compétences ne doivent pas surprendre, car elles sont conformes à un dieu identifié depuis longtemps à un dieu souverain de type Mitra dans la théologie indo-européenne, lequel a toujours témoigné des affinités particulières avec la troisième fonction alors que son parèdre complémentaire, le dieu souverain de type Varuna, est plus enclin envers la seconde fonction guerrière.

Il existe un passage de la *Razzia des vaches de Cooley* qui n'a jamais fait l'objet jusqu'ici d'un rapprochement avec les trois épreuves de Lugh et ceci est particulièrement regrettable car il offre une validation probante de leur trifonctionnalité. Il concerne Conchobar, le roi de la province de l'Ulster, et on y trouve énuméré les trois activités qui rythmaient quotidiennement sa vie:

«Car c'est ainsi que Conchobar jouissait de la royauté, après que le roi ait pris la royauté, c'est-à-dire que, quand il se levait, il réglait en premier les questions et les affaires de la province. Après quoi, il partageait le jour en trois : le premier tiers tout d'abord à regarder les jeunes garçons jouaient leurs jeux d'adresse et de jet, le deuxième tiers à jouer aux dames et aux échecs, et le troisième tiers à prendre de la nourriture et de la boisson, jusqu'à ce que le sommeil saisit chacun, avec en outre des chanteurs et des musiciens pour l'endormir»²⁷.

Les trois activités royales de Conchobar sont identiques aux trois épreuves auxquelles se soumet Lugh à son entrée à Tara, et on constate dans la troisième le caractère plus marqué de la troisième fonction où le chant et la musique s'intègrent dans un cadre plus large qui concerne celui des festoiments du banquet. Le contexte dans lequel Lugh réalise sa prouesse musicale, s'il n'est pas souligné, est cependant le même puisque la troupe qui réclame la musique est précisément celle à qui le roi Nuada offre un banquet au moment de l'arrivée de Lugh à Tara.

²⁶ *La navigation de Bran, fils de Febal*, éd. A. G. Van Hamel, *Immrama*, Dublin, 1941, p. 9; *Echtra Cormaic i Tir Tairngiri*, éd. W. Stokes, *Irische Texte*, 3, Leipzig, 1891, pp. 193-194; *Immramh Churraigh hUa gCorra*, éd. W. Stokes, *RC*, 14, 1893, p. 42; trad. fr. de ces textes F. Le Roux et Ch.-J. Guyonvarc'h, *op. cit.*, 1986, pp. 159-161.

²⁷ *Táin Bó Cúalnge* (d'après le *Book of Leinster*), trad. fr. Ch.-J. Guyonvarc'h, *La Razzia des vaches de Cooley*, Paris, 1994, p. 85.

Au final donc Lugh semble bien témoigner de sa compétence sur les trois fonctions. Il triomphe au jeu d'échecs manifestant son savoir, sa connaissance de toutes les composantes fonctionnelles du microcosme/macrocosome et donc son aptitude à conseiller le roi dans la gestion de son royaume, ce qui lui vaut d'occuper le siège des sages. Là où Ogme arrivait péniblement à pousser la pierre de Tara, Lugh la lance en l'air sans aucune difficulté, surclassant physiquement le champion des guerriers, à la fois en force et en précision. Enfin, avec la harpe, il marque son emprise thérapeutique sur l'ensemble des troupes des Tuatha Dé Danann. On notera enfin que les trois objets dans le maniement desquels Lugh excellent sont trois attributs de souveraineté : le jeu d'échecs est celui de la capitale de la royauté irlandaise, la pierre de Fál est la pierre de sacrement, un des quatre joyaux des Tuatha Dé Danann, qui apparaît ici confiée à Ogme, frère du Dagda et figure reconnue du dieu souverain de type Varuna, et la harpe est celle du Dagda, figure nous venons de le dire de la souveraineté de type Mitra; la nature trifonctionnelle de ces talismans royaux est affirmée dans notre texte pour la harpe comme le notait Sergent, mais également pour le jeu d'échecs puisque le roi Nuada admet que Lugh a démontré sa science de tous les arts de Tara en gagnant la partie, et il est douteux que la pierre de consécration royale n'ait pas été marquée elle-aussi d'un caractère trifonctionnel. Par cette initiation complète, Lugh démontre sa qualité trivalente de souverain et reçoit après avoir triomphé des trois épreuves le droit de s'asseoir sur le siège du roi. La trivalence fonctionnelle vérifiée de Lugh lui vaut d'accéder à la royauté, seule position en accord.

4. UNE SECONDE VERSION DE L'ÉPISODE

Signalons pour être complet qu'une autre version de l'entrée de Lugh dans la société des Tuatha Dé Danann nous a été léguée par Gofraidh Fionn Ó Dálaigh, un important poète de la seconde moitié du XIV^e s dont les *Annales des Quatre Maîtres* signalent la disparition en l'année 1387 en le gratifiant du titre de «chef suprême des poètes d'Irlande» (*ard-ollamh Ereann*, M1387.4). Ce maître de la tradition poétique irlandaise a inclus le récit de l'épisode dans les strophes 22 à 46 d'une pièce poétique composée en mètres snédбайдne et dédiée à Maurice Filz Maurice (Muiris Óg), comte de Desmond, qui ne porta son titre que deux années en raison d'une mort prématurée (1356-1358), ce qui permet de conclure que la composition de cette œuvre remonte donc à ce temps précis²⁸. Gofraidh Fionn Ó Dálaigh compare complaisamment le jeune comte à Lugh lors de sa première venue à Tara et livre une version de l'histoire brodée suivant un canevas similaire à celui du *Cath Maige Tured* mais moins amplement développé : la triple mise à l'épreuve du dieu y est occultée mais cette version se révèle en contrepartie très dense en références mythologiques sur le dieu. Lugh se présente seul à Tara où il arrive par l'Est, après avoir parcouru l'ensemble de la terre,

²⁸ Gofraidh Fionn Ó Dálaigh, *poème à Muiris Óg*, §§ 37-38, éd. et trad. O. Bergin, "A poem by Gofraidh Fionn O' Dalaigh", in *Essays and studies presented to William Ridgeway*, Cambridge, 1913, pp. 323-332.

et frappe à la porte qu'il a trouvé close, les Tuatha Dé Danann tenant assemblée. Le portier lui demande son identité et Lugh se déclare être «poète d'Eamhain des pommiers, des cygnes et des ifs» (*file meisi a hEamhain abhlaigh ealaigh iobhraigh*, § 25). Ce à quoi le portier répond qu'il y a déjà dans la forteresse un homme de cet art et donc qu'il n'entrera pas (§ 26), et le narrateur d'expliquer alors qu'une des qualités de la Maison de Míodhchúairt (= Tara) était de ne pas admettre deux experts d'un même art (*nach leightior dis inn re háoincheird*) et qu'il était nécessaire pour y pénétrer d'apporter un art que les Tuatha Dé Danann ne connaissaient pas (*ceird ar nach bfuil aithne aca, caithfe chuca*), chose difficile puisque, note-t-il encore, «les arts des Tuatha Dé Danann étaient très nombreux» (*D'iomat ceard ag Túaith Dé Dannan*, §§ 28-29). Lugh ne perd pas ici son temps à décliner les métiers communs : il engage aussitôt le portier à aller demander aux Tuatha Dé Danann si l'un d'eux dispose des deux arts particuliers en son pouvoir, celui de sauter sur une bulle sans la faire éclater (§ 30) et celui de nager en ayant une cuve suspendue à chacun de ses coudes (§§ 31-32), et il ajoute que ces deux tours ne font pas partie de leurs arts et qu'aucun des Tuatha Dé Danann n'est aussi versé que lui dans leurs propres spécialités (§ 33). Le portier court consigner son rapport à l'assemblée des Tuatha Dé Danann, signalant la présence à la porte d'un jeune homme avec «chaque art en son pouvoir» (*atá an uile cheard*, §§ 34-35), cette information lui semblant plus importante à prendre en considération que les deux arts supplémentaires où excelle le dieu, relatifs à sa capacité nautique et à son soin des bulles. Comme dans le *Cath Maige Tured*, l'omnicompétence de Lugh sert de sésame à son introduction dans la société des gens d'art : à la description faite, les Tuatha Dé Danann comprennent que Lugh est parmi eux (§ 36), le fameux «Technicien» (*Ioldánach*, § 42), celui qu'ils reconnaissent pour leur chef bien aimé (*gceann báidhe*, § 40) et décident de manière unanime et collective – nulle mention ici du roi Nuada – d'accueillir l'enfant chéri de Tara. Le portier l'invite à pénétrer dans la forteresse mais Lugh rappelle au portier l'existence de l'interdit d'ouvrir les portes avant le lever du soleil: Lugh fait son entrée dans la capitale royale par un grand saut lumineux par-dessus le rempart (§§ 43-46).

On voit ici encore à l'œuvre le même schéma que dans le récit précédent : le dieu se présente à l'entrée de Tara et, devant la porte de bois qu'on lui oppose, proclame sa polyvalence fonctionnelle. Il affirme sa maîtrise dans chacun des arts individuellement pratiqués par les membres de la société divine et revendique même la supériorité de son talent. Et c'est la reconnaissance de cette caractéristique par l'ensemble du corps social, sans qu'il y ait besoin ici d'une démonstration, qui vaut à Lugh d'être intégré au peuple des dieux et d'être porté à sa tête.

5. CONCLUSION

Le registre trifonctionnel des trois épreuves que doit affronter Lugh dans le *Cath Maige Tured* paraît être démontré par l'identité des individus qui défient le dieu : un maître en savoir (*suíthe*) qui ne peut être qu'un druide pour l'épreuve de science at-

tenante à la première fonction sacrée, un champion (*trénfer*) pour l'épreuve de force concernant la seconde fonction guerrière, enfin les troupes (*sluaig*) qui désignent le peuple ordinaire pour l'épreuve de thérapie musicale. Cela permet de confirmer que l'épisode du triple test, où la notion de trivalence fonctionnelle est unie étroitement à celle de royauté, relevait bien de l'idéologie tripartite indo-européenne. A travers ce récit nous touchons donc à un fonds assurément archaïque attaché à la théologie du dieu suprême irlandais; la variante proposée par Gofraidh Fionn Ó Dálaigh démontre la popularité que conservait ce mythe au milieu du XIV^e s. Nous parlions en préambule de cet épisode comme étant un manifeste de la souveraineté de Lugh, véritable dieu-roi, nous pouvons désormais préciser qu'il s'agissait assurément d'un manifeste d'une souveraineté de type indo-européenne, puisque le dieu-roi est reconnu faire en son être la synthèse des trois fonctions cosmico-sociales, et la trivalence fonctionnelle qu'il témoigne est considérée comme une marque de son omnivalence fonctionnelle. Enfin, on considérera avec attention l'image que proposait l'ancienne religion irlandaise de son panthéon : organisation, division trifonctionnelle et hiérarchisation règnent en maîtres dans la société des dieux et une importance extrême est accordée à la définition fonctionnelle de chaque divinité.