

Serge Papillon

Abrégé de mythologie indo-européenne



Illustration de première page :

Représentation de deux divinités tokhariennes connues sous les noms de Fuxi et Nüwa.
Tourfan, Xinjiang, seconde moitié du I^{er} millénaire.

Introduction

Le concept de famille indo-européenne a été défini grâce à la linguistique : on sait que plusieurs langues parlées de l'Europe occidentale jusqu'à l'Inde sont issues d'une même langue-mère, de même que l'italien, le roumain, le français ou l'espagnol sont issus du latin. Il s'agit des langues celtiques, germaniques, baltes, slaves, du latin, du grec, de l'albanais et de l'arménien. La plupart des langues de l'Inde du Nord, dérivées du sanskrit, se rattachent également à cette famille ; ses locuteurs sont parfois qualifiés d'Indo-Aryens. Elles sont très proches des langues iraniennes, qui n'ont pas été parlées que par les Perses, mais aussi par des sédentaires de l'Asie centrale et des nomades des steppes eurasiatiques, tels que les Scythes et les Alains. La langue-mère est appelée l'indo-européen commun et les gens qui l'utilisaient sont qualifiés de Proto-Indo-Européens. Certains auteurs doutent qu'un peuple unique puisse être à l'origine de toutes les langues indo-européennes, mais dès le moment où l'idée de langue-mère est acceptée, on ne voit pas bien comment échapper à cette conclusion. Sur la localisation de ce peuple, la théorie la plus solide qui ait été élaborée jusqu'à présent est celle de Marija Gimbutas (1921-1994) : il aurait vécu au nord de la Mer Noire et aurait commencé à se disperser durant le V^e millénaire avant notre ère. Je ne mentionne cette théorie que pour mémoire car elle n'a guère de rôle à jouer dans les études mythologiques.

La parenté entre les peuples indo-européens n'est pas que linguistique. Dès le XIX^e siècle, des chercheurs sont partis sur les traces d'une mythologie commune, mais les premières avancées ont été effectuées par Georges Dumézil (1898-1986). Il a démontré l'existence d'une structure commune aux différentes mythologies indo-européennes. Si ses travaux sont d'une importance cruciale, ils ne sont pas très « parlants » : on aimerait connaître des dieux proto-indo-européens dont les dieux celtiques, grecs ou indiens sont les héritiers. Des progrès ont été effectués dans cette voie durant les dernières décennies.

Cet ouvrage présente une reconstitution de deux mythes proto-indo-européens décrivant ce que j'ai appelé « l'avènement du printemps » et « l'avènement de l'été ». Trois grands dieux, qui sont les protagonistes de ces mythes, sont d'abord introduits. Je n'ai pas eu d'intention révolutionnaire : les travaux de mes prédécesseurs, loin d'avoir été remis en cause, ont été pleinement utilisés. Je les ai seulement rassemblés en un système cohérent. On retrouvera donc ici des thèmes déjà connus, tels que le combat du dieu du Tonnerre contre le Dragon ou la « guerre de fondation ». Il y a tout de même des nouveautés : on apprendra par exemple que les deux mythes précédemment cités ne sont que deux aspects de l'avènement de l'été. Surtout, il apparaît que les mythes proto-indo-européens ainsi reconstitués expliquent un nombre de mythes romains, celtiques, grecs ou slaves plus important que celui estimé jusqu'à présent. L'omniprésence de l'héritage proto-indo-européen est donc affirmée. L'abondante mythologie grecque s'est ainsi constituée par répliation d'une petite poignée de mythes originels, avec quelques inévitables mutations. Un même thème apparaît donc sous de multiples formes. Ce phénomène, que l'on peut qualifier de « rémanence thématique », s'observe dans toutes les mythologies-filles qui sont suffisamment bien connues. C'est justement la multiplicité des différentes versions d'un même mythe originel qui permet de le reconstituer avec précision.

Le laborieux travail d'élaboration de cette théorie n'a pas été reproduit ici. L'objet du présent ouvrage n'est donc pas d'en présenter une justification. Pour cela, il faudrait beaucoup

plus que quatre-vingt pages ! Je commence par exposer la théorie, puis je montre comment elle explique de nombreux mythes indo-européens. Il est sûrement utile de présenter un tel abrégé, qui est plus accessible au grand public que d'amples publications. C'est d'abord pour lui que cet exposé est destiné.

Il est possible d'assister à la genèse de cette théorie en consultant un article et un livre que j'ai publiés à Philadelphie : « Influences tokhariennes sur la mythologie chinoise » en 2004 et *Mythologie sino-européenne* en 2005. Mon objectif initial était de retrouver les croyances des Tokhariens, un peuple indo-européen de l'ouest de la Chine aujourd'hui disparu et très mal connu. La tâche semblait quasiment impossible, mais je me suis aperçu que la plupart des mythes chinois présentaient des analogies très frappantes avec les mythes indo-européens, notamment grecs, celtiques ou germaniques. J'ai alors compris que le rôle joué par les Tokhariens dans l'histoire de l'Asie avait été jusqu'à présent grandement sous-estimé et que c'était eux qui avaient communiqué leurs mythes aux Chinois, de sorte que certains ouvrages chinois sont des véritables traités de mythologie tokharienne. Mes travaux ont vivement intéressé Victor H. Mair, un professeur de langue et de littérature chinoises à l'Université de Pennsylvanie qui avait coordonné des fouilles archéologiques sur l'ancien territoire des Tokhariens, et il a souhaité les publier dans sa revue. En 2004, je n'en étais qu'aux premières observations. L'année suivante, ma théorie commençait à prendre forme. La diffusion du présent ouvrage fournit une occasion de corriger les erreurs que j'avais commises.

Une place importante est accordée aux Koutchéens et aux Rong-Chiens, qui étaient des Tokhariens. Ce peuple sort ainsi de l'ombre pour entrer dans la lumière. Je suis persuadé que vers l'an 1000, alors que ses derniers jours s'annonçaient, c'était lui qui était le meilleur gardien de la mythologie indo-européenne. Les Celtes avaient également très bien conservé leurs mythes, mais ils ont été évangélisés au début du I^{er} millénaire. Cette situation explique l'existence de correspondances sino-celtiques étonnantes de précision. On verra par exemple ici des mythes d'arbres ou de végétaux guerriers associés à des prêtres. La mythologie chinoise ne sera que peu abordée, mais je contournerai la Chine vers le sud pour aller au Vietnam. On y trouve des mythes indo-européens qui sont de probables vestiges d'une ancienne migration des Tokhariens vers l'Asie du Sud-Est.

L'étude de ces correspondances nécessitait une excellente compréhension des mythes indo-européens, et dans ce but, le mieux était d'effectuer une reconstitution complète de la mythologie proto-indo-européenne. Telle est l'origine du travail présenté ici.

Chapitre 1

La structure de la mythologie indo-européenne

1.1. Les Trois Mondes.

La religion des Indo-Européens était cosmique, c'est-à-dire qu'elle était structurée par une conception du cosmos qui le divisait en trois mondes, le Ciel, la Terre et les Enfers. Ils étaient reliés par un arbre dont le branchage se déployait dans le Ciel et les racines plongeaient dans les Enfers. Chez les Proto-Indo-Européens, il s'agissait probablement d'un chêne, **perk^wus*. Dans la mythologie scandinave, cet arbre était un frêne appelé Yggdrasil, littéralement le « Cheval (*drösuill*, *drasill*) du Redoutable (*yggr*) », le Redoutable étant Odin. Le tronc de l'Arbre Cosmique, situé au niveau de la Terre, occupait une position intermédiaire entre le Ciel et les Enfers. Dans la nature, les abeilles vivent dans des troncs d'arbres creux. De là, provient une croyance selon laquelle l'abeille était une médiatrice entre les Trois Mondes. Quatre cerfs étaient également associés au tronc de l'Arbre Cosmique. Sur ses branches, vivait un aigle, tandis que des serpents s'enroulaient autour de ses racines.

Cette conception n'est pas spécifiquement indo-européenne. Elle existe aussi en Sibérie et chez certains Amérindiens et elle est née de la dégradation de croyances chamaniques. Le chamanisme, né au paléolithique, avait surtout un but pratique : permettre à la communauté de trouver du gibier. On avait alors une conception horizontale du monde, limitée à la forêt où vivaient les hommes et les animaux, ainsi que les esprits qui animaient le gibier. L'apparition de l'agriculture a entraîné une scission du cosmos en trois mondes disposés le long d'un axe vertical, le chaman pouvant passer de l'un à l'autre grâce à cet axe. L'existence de chamans chez les Proto-Indo-Européens est probable.

Le Ciel avait sept ou neuf étages, et il en était de même des Enfers. Des portes gardées par des portiers permettaient de passer d'un étage à l'autre. Une telle croyance reflète l'importance de la notion de frontière, de délimitation entre des zones différentes. Les villages des Proto-Indo-Européens étaient sans doute entourés par des remparts constitués de pieux plantés dans des remblais de terre qui avaient une fonction certes défensive, mais aussi symbolique. Ces frontières séparaient les villages, territoires des hommes et de la civilisation, du **rewos*, l'espace ouvert et sauvage, zone de forêts et de montagnes.

Une particularité de la cosmologie indo-européenne est que le Ciel et les Enfers se rejoignaient dans ce **rewos*. Les forêts et les montagnes étaient de nature à la fois céleste et infernale. Les cimes des montagnes étaient célestes tandis que les vallées étaient liées aux Enfers. Un océan entourait les Trois Mondes comme une coquille, si bien que le Ciel et les Enfers, mondes périphériques, étaient maritimes.

La Terre était ronde et féminine tandis que le Ciel était carré et masculin, orienté selon les quatre points cardinaux. Le Ciel était le domaine des dieux immortels. Sur la Terre, vivaient les hommes mortels et le bétail. A Rome, les temples des dieux (les *templa*), où des offrandes leur étaient données, étaient carrés comme le Ciel, chacun de leur côté faisant face à un point cardinal. L'est était la direction privilégiée : celui qui sacrifiait à l'autel devant l'image du dieu avait le visage tourné vers l'est. Des feux temporaires brûlaient sur les autels. Les *templa* étaient toujours munis de fontaines où l'on se lavait avant d'entrer. La maison de Vesta, où officiaient les Vestales, n'était pas un *templum*. De forme ronde, elle symbolisait la

Terre féminine. Au contraire des *templa*, elle était réfractaire à l'eau. S'il fallait de l'eau pour son entretien, on la faisait venir de très loin dans des vases spéciaux qui ne pouvaient pas être posés par terre. On voit ainsi que les fontaines des *templa* étaient de nature céleste. Le feu de la maison de Vesta était de caractère primordial. Il ne devait provenir d'aucun autre feu : les Vestales le produisaient par le frottement d'un morceau de bois. Une fois par an, le 15 juin, la maison était solennellement balayée et le *stercus* enlevé était jeté dans les eaux du Tibre. Ce terme ne signifie rien d'autre que « fiente d'animal, fumier ». Les Romains ne laissaient bien sûr pas traîner leur bétail dans la maison de Vesta. Un tel rite reflète donc une très ancienne idée du cosmos qui liait le bétail à la Terre. Si les Indo-Européens ont pratiqué des sacrifices humains, ce n'est pas par pure cruauté mais parce qu'ils sacrifiaient des animaux et qu'ils ne faisaient pas de distinction fondamentale entre les hommes et le bétail. Protectrices du peuple romain, les Vestales fabriquaient également une saumure qui devait être répandue sur tout animal conduit au sacrifice.

L'univers était anthropomorphisé : au Ciel, à la Terre et aux Enfers, il correspondait respectivement la tête, la poitrine (ou la taille) et les genoux d'un homme. Cette croyance est encore bien vivante chez les Valaques, qui sont des Roumains de Serbie. Emilia Masson, chercheur au C.N.R.S. d'origine serbe, s'est rendue chez une vieille paysanne valaque, Georgina Durlic, pour recevoir une leçon de cosmologie indo-européenne. Voici ce qu'elle a rapporté : « Loin de soupçonner le caractère de ces récits, qu'elle jugeait néanmoins importants, elle les narrait en mimant et en gesticulant. " Il existe trois mondes, enchaîna-t-elle à un moment donné, le monde supérieur, le monde médian et celui qui est au-dessous de nous. Dans le monde supérieur, qui va jusqu'aux épaules, on se ceint autour du cou " et elle dénoua alors machinalement son écharpe afin d'accompagner ses dires du geste qui les illustrait ; puis, à mesure qu'elle progressait dans son histoire, elle répéta le même geste autour de sa taille et autour de ses genoux. Lorsque nous lui demandions comment elle connaissait l'existence des trois mondes, elle répondit avec simplicité : " C'est mon père qui me l'a raconté et mon père l'a appris de son père " ».

A chacun des Trois Mondes, était associée une fonction.

1°/ Au Ciel, correspondait la fonction religieuse et politique. Il s'agissait des *relations pacifiques* régies par les dieux : soit des relations entre les hommes et les dieux, soit des relations des hommes entre eux, mais sous le regard et la garantie des dieux. Sous le deuxième aspect, cette fonction comportait la souveraineté ainsi que le droit. Le savoir et toutes les activités intellectuelles lui étaient rattachés, et ils étaient incarnés par la parole. Elle jouait un rôle absolument fondamental. Le savoir, en particulier, était détenu sous forme de poésie, la versification constituant une aide à la mémorisation. De là vient le fait que les traités indiens de mathématiques étaient rédigés en vers. Puisque le Ciel était projeté dans le **rewos*, c'était dans des bois sacrés ou sur des montagnes que les dieux étaient vénérés. Les Proto-Indo-Européens ne leur ont sûrement jamais édifié aucun temple. Les druides se retranchaient dans des grottes ou des forêts profondes pour transmettre leur savoir. Le dieu du Ciel lumineux s'appelait **Dyēus*. Il était le garant du droit et notamment des serments. En tant que père, il était appelé **Dyēus Ph_atēr*. C'est de là que vient le nom de Jupiter ou du dieu védique Dyauh Pitar. Son nom était apparenté à celui des dieux, **deiwos*, provenant lui-même de la racine **dei-* « briller ».

2°/ A la Terre, correspondait la force physique, brutale, qui intervenait surtout dans la guerre. Cette fonction était incarnée par le roi divin **Perk^wunos*. Il comportait une part féminine qui était la déesse de la Guerre et l'incarnation de la souveraineté guerrière. Elle sera appelée la Grande Déesse. Par ailleurs, la Terre, **D^hg^hōm*, semble avoir été une divinité primordiale comparable au Ciel. De même que celui-ci était un père, elle était une mère. La Terre et la Grande Déesse paraissent avoir été distinctes, mais la seconde s'identifiait à la première durant l'après-midi ou l'été.

3°/ Aux Enfers, correspondait la fertilité-fécondité, la séduction liée à la reproduction

et la richesse. Cette dernière était constituée par l'or, l'argent, les pierres précieuses, ainsi que par le bétail. On peut aussi supposer que les hommes et les femmes capturés par les guerriers durant leurs raids et utilisés comme une main-d'œuvre servile constituaient un signe de richesse. Tous les producteurs, agriculteurs et artisans, étaient des représentants de la troisième fonction. Le lien établi entre la fertilité-fécondité, la sexualité et le monde des morts peut paraître étonnant, mais il s'explique aisément par le fait que les morts habitent la terre, dont ils assurent la fertilité. C'était grâce à eux que les plantes poussent. De plus, chez les Indo-Européens comme chez de nombreux autres peuples, la fertilité de la terre était associée à la fécondité humaine. Dans la langue française, le même mot, la *semence*, s'applique au sperme et aux grains qui sont semés dans les champs.

Ces trois fonctions ont été reconnues par G. Dumézil, le véritable fondateur de la mythologie comparée, mais il ne les a jamais rattachées aux Trois Mondes. Elles constituaient un cadre de pensée qui n'existait que chez les Indo-Européens. A chaque fonction, était associée une couleur. Celle de la première fonction, qui était aussi celle des prêtres, était le blanc. Celle de la deuxième fonction était le rouge. La déesse de la Guerre était donc rouge. Quant à la couleur de la troisième fonction, c'était le plus souvent le noir, parfois aussi le vert ou le jaune. L'association du blanc et du rouge est aussi observée, ce qui reflète une équation assez curieuse :

Terre + Ciel = Enfers.

Ainsi, dans le récit gallois intitulé les « Quatre branches du *Mabinogi* », les chiens d'Arawn, le roi des Enfers, sont blancs et rouges.

La trifonctionnalité de G. Dumézil est parfaitement illustrée à Rome par la triade constituée de Jupiter, Mars et Quirinus, des dieux liés aux trois fonctions. On le retrouve à Iguvium, une cité de l'Italie où l'ombrien était parlé, sous les noms de Jupiter, Mars et Vofionus. Nous n'avons pas encore présenté le flamme de Quirinus, le *flamen Quirinalis*. On sait qu'il officiait lors de trois cérémonies, les *Consualia* le 21 août, les *Robigalia* le 25 avril et *Larentalia* le 23 décembre. Consus était le dieu des grains mis en réserve. Il était étroitement associé à la déesse Ops, l'abondance incarnée. Durant les *Robigalia*, on sacrifiait un chien et un mouton à Robigus, la personnification de la rouille des blés.

Selon G. Dumézil et ses continuateurs, en Inde, les dieux Mitra et Varuna représentaient la première fonction, sous ses aspects respectivement lumineux et sombres. La seconde fonction était incarnée par Indra, le dieu de la Guerre et le roi des dieux. Armé d'une massue (le *vajra*) symbolisant la foudre, il affrontait le dragon Vritra. Quant à la troisième fonction, elle était personnifiée par les Nāsatya, des jumeaux exerçant des rôles de sauveurs, particulièrement de médecins. L'existence de ces dieux est attestée dès le XIV^e siècle avant notre ère. Une analyse extrêmement poussée de François Cornillot, professeur à l'Institut National des Langues et Civilisations Orientales, a cependant montré qu'Indra était un « usurpateur » et que le vainqueur de Vritra dans la religion originelle des Indo-Iraniens (remontant au III^e millénaire avant notre ère) était un *Mitra d'où provenait le dieu Mithra des Iraniens. Il jouait un rôle beaucoup plus important que le dieu Mitra des Indiens.

Mithra était un guerrier, armé d'une puissante massue comme de flèches à tige en or, qui protégeait le juste et punissait l'injuste. Angra Mainyu, l'Esprit du Mal, s'enfuyait devant lui. Il contrôlait l'ordre cosmique, c'est-à-dire la nuit et le jour et le changement des saisons. L'une de ses fonctions les plus importantes était de protéger le *xwarnah*, la « gloire divine » ou « fortune royale », que tout roi légitime devait posséder. Ces caractéristiques faisaient de lui un bon représentant de la deuxième fonction. Il résidait sur une montagne, la Harā Bərəzaitī, la « Très-Haute Déversante », d'où la rivière Haraxvaitī (Sarasvatī en sanskrit) descendait. Elle alimentait le Fleuve-Océan circumterrestre Vourukaša. Mithra était lui-même qualifié de « Très-Haut » et il était de nature ignée et solaire.

En Inde, le *Mitra originel aurait éclaté en trois dieux, Mitra, Varuna et Aryaman, selon F. Cornillot. Certains rituels hindous les associent d'ailleurs. Mitra régit les relations pacifiques entre les hommes ; il est notamment le dieu des traités et des contrats. Varuna est un roi qui trône sur une montagne et possède quatre visages. C'est un grand magicien. Le *Rig-Veda*, un recueil d'hymnes qui pourrait dater du II^e millénaire avant notre ère, le décrit comme omniscient : « Il connaît les chemins des oiseaux dans le ciel. Souverain des mers, il connaît la route des navires. Observant les jeûnes, il connaît les douze mois et leurs progénitures (les jours et les nuits). Il connaît le sentier de la Lune et le cours des vents rapides. Il connaît les dieux qui résident dans le Ciel. Varuna, sage et respectueux des lois, règne comme un roi, gouvernant tout et contemplant les choses qui ont été et qui seront » (*RV*, I, 25, 7-9). Ayant une fonction de justicier, il attrape et lie avec son lacet les coupables. Comme le dieu allemand Wotan, il a des espions qui l'aident à surveiller le monde. Ces deux divinités ont d'ailleurs des aspects nocturnes, mais elles ont le Soleil sur leur visage. Aryaman peut être défini comme un civilisateur. Il régit les lois de l'hospitalité, le maintien des traditions, les contrats de mariage, et il protège la liberté des routes. De même que Mercure en Gaule, il peut apporter la richesse.

C'est sans doute Ahura Mazdā, le « Sage Ahura », qui est l'héritier de *Dyēus dans le monde iranien. Son culte a été développé par Zarathuštra, le fondateur (mythique ?) du zoroastrisme. Le terme védique qui correspond à *ahura* est *asura*, or la documentation archéologique montre que les Indo-Aryens ont connu un « Père Asura ». Il pourrait correspondre au Ciel Père (*Dyēus Ph₂tēr) des Proto-Indo-Européens. Dans les parties les plus anciennes du *Rig-Veda*, l'Asura était l'Être suprême. Il apparaît, de même que Dyauh Pitar, comme père d'Indra. Par la suite, le terme *asura* a pris le sens de « anti-dieu, démon ». Varuna était le roi des *asura*.

Ces observations n'invalident certes pas la théorie de la trifonctionnalité, mais elles montrent qu'elle est un outil insuffisant pour reconstituer la mythologie proto-indo-européenne. Ainsi, bien qu'Indra soit un parfait représentant de la deuxième fonction, il n'est pas un héritier du dieu qui incarnait cette fonction dans la mythologie originelle, à savoir *Perk^wunos. Mitra relève sans nul doute de la première fonction, mais il est un « morceau détaché » de ce même *Perk^wunos.

1.2. La Grande Déesse.

Une grande simplicité se dissimule derrière le foisonnement des mythes indo-européens : la plupart d'entre eux ne font intervenir que trois dieux exerçant chacun de multiples fonctions. Il est tout à fait possible que les Proto-Indo-Européens aient possédé d'autres divinités, peut-être même en grand nombre, mais elles jouaient des rôles secondaires.

Il existait une Grande Déesse, appelée sûrement par plusieurs noms, de caractère à la fois solaire et aquatique, considérée comme la fille de *Dyēus. Elle était constituée d'un nombre impair de fleuves (sept, neuf ou onze) prenant leur source au sommet d'une montagne située au centre de la Terre. C'était d'elle que provenaient toutes les bonnes eaux de la Terre. Elle est devenue la Harā Bərəzaitī chez les Iraniens. Puisqu'elle occupait sur la Terre une position intermédiaire entre le Ciel et les Enfers, elle était trifonctionnelle. Elle était donc une guerrière, mais aussi une prêtresse et une représentante de la fertilité-fécondité. Dans l'Inde védique, la pure Sarasvatī, la « Riche en Fluides », était le moyen des purifications ; elle régnait sur les pensées pieuses et elle était une spécialiste de l'offrande, ce qui relève très nettement de la première fonction. Elle était brave et elle vainquait également les ennemis. Elle était enfin mère, donneuse de vitalité et de descendance, associée aux Nāsatya qui étaient de troisième fonction. Dans le monde iranien, elle était appelée Haraxvaitī ou Arədvī Sūrā Anāhitā, la « Humide, Puissante, Immaculée », ce qui évoque respectivement la troisième, la seconde et la première fonction. Elle gardait le *xwarnah* comme Mithra, lequel était qualifié

de *Sūra* « Puissant » et d'*Anāhita* « Immaculé » comme elle. Les Iraniens adressaient des prières à cette déesse durant les batailles pour remporter la victoire.

La Grande Déesse avait de multiples hypostases qui hantaient les sources et les cours d'eau. Les esprits féminins des eaux que l'on retrouve chez divers peuples indo-européens sont ses descendants : la Vouivre en France, la *nixe* en Allemagne (*näck* en suédois), la *rusalka* en Russie ou la nymphe des sources et des rivières en Grèce. À part les nymphes grecques, ce sont des esprits plutôt malfaisants. Les *rusalki* ont la particularité intéressante d'être des fantômes, en particulier des spectres de femmes noyées. Leur nom provient vraisemblablement de la dénomination de l'ancienne fête des morts, *rusalii*. Elle conforte une étymologie du nom des Vouivres qui le relie à l'irlandais *fobhar* « esprit, spectre ». Cela s'explique par le fait que la Grande Déesse était, durant la nuit ou l'hiver, la déesse des Enfers. À ce titre, elle était une donneuse de fécondité, caractéristique que les nymphes ont récupérée : elles sont connues pour leur dévergondage. Les Sirènes sont des esprits féminins qui chantent pour attirer les navigateurs et les noyer. Elles sont maritimes et ont l'apparence de femmes-oiseaux, ceci parce que la Grande Déesse pouvait prendre des formes aviaires. Elles se comportent comme les *rusalki*, qui chantent pour séduire les hommes et les noyer. Normalement au nombre de trois, elles passent pour être des compagnes de jeu de Perséphone, la déesse des Enfers. Les Vouivres ne chantent pas de cette manière, mais un homme qui voit l'une d'elles doit s'attendre à mourir prochainement. De même que leurs cousines françaises, les *nixen* se rendent dans les fêtes villageoises pour danser avec les hommes. Leurs aventures se terminent souvent par la mort du garçon.

La Grande Déesse avait une fonction très importante, qu'elle ne partageait avec aucune divinité masculine : celle de régner sur les destinées humaines, du berceau jusqu'à la tombe. Ceci explique le caractère fatal des esprits féminins des eaux. En tant que déesse du Destin, elle était triple. Ainsi en était-il des Nornes (*Nornir*) chez les Scandinaves, des Moires (*Moïrai*, les « Destinées ») chez les Grecs ou des Parques (*Parcae*) chez les Romains. Les Parques ont été très influencées par les Moires, mais on sait qu'elles étaient originellement des divinités de la naissance et que deux d'entre elles s'appelaient Nona et Morta. Elles ont été qualifiées de *fata*. Le singulier *fatum*, qui désignait les décisions des dieux, a pris le sens de « destin ». Telle est l'origine de nos *fées* et de leurs pouvoirs sur les destinées, ainsi que du terme *fatal*.

Il est certain que la Grande Déesse protégeait les femmes en couches. Présente lors de la venue au monde du nouveau-né, elle se prononçait sur son avenir, tenait lieu de nourrice et conservait par la suite un rôle tutélaire. Les trois *Ursatore* des croyances valaques, des jolies filles qui visitent le nouveau-né au cours de la troisième nuit après l'accouchement, sont apparentées aux fées de notre folklore qui se penchent sur le berceau du bébé pour apporter protection et grâces magiques. En Grèce, les trois Heures (*Hôrai*) étaient les déesses des trois saisons, le printemps, l'été et l'hiver, mais elles étaient particulièrement liées au printemps. Elles présidaient à l'éducation des enfants et réglaient toute la vie des hommes. La déesse Héra, l'épouse de Zeus, leur était originellement identique. Dans la mythologie grecque, c'est surtout Artémis qui s'occupe des femmes en couches et des enfants. Il peut sembler bizarre que cette fonction soit confiée à une vierge farouche, mais si la Grande Déesse est présente lors des accouchements, elle n'a pas besoin d'être elle-même une parturiente.

Une autre fonction qui lui était propre était de conférer la jeunesse éternelle aux dieux, au moyen de fruits qu'elle conservait. Il ne s'agissait pas d'immortalité, les dieux étant immortels par nature. Héra possédait un verger qui donnait des pommes d'or conférant la vie éternelle. Il était situé très loin à l'ouest, là où les chevaux du char du Soleil se reposaient après leur traversée du Ciel. Les trois Hespérides en assuraient la garde en collaboration avec le dragon Ladon. Les Grecs les présentaient comme les filles d'Hespéris, le Soir, ou de Nyx, la Nuit, mais Hespérie était le nom donné à l'une d'elles. Elles prenaient grand plaisir à chanter, sans doute comme les Sirènes et les *rusalki*, une relation évidente existant entre le

soir et la mort. Dans la mythologie scandinave, la déesse Idunn « Toujours Jeune » conservait dans un coffre des pommes permettant aux dieux de rester jeunes. Il semble y en avoir eu onze. Ce chiffre évoque la source Hvergelmir, d'où sortent les onze rivières primordiales mères de tous les fleuves.

Enfin, la Grande Déesse était prophétesse et magicienne. D'autres dieux avaient ces dons, mais elle était la source primordiale de toute prophétie et de toute magie. Ce mythe avait des analogies dans la société : en domaine indo-européen, les femmes ont toujours été liées à la magie ou la sorcellerie, nettement plus que les hommes. Quant au don de prophétie, il n'est évidemment pas sans rapport avec la fonction de maîtresse du Destin exercée par la Grande Déesse.

1.3. *Perk^wunos.

Le roi proto-indo-européen existait en une version divine. Il était intimement lié à l'Arbre Cosmique, un chêne (**perk^wus*), dont il tirait l'un de ses noms : *Perk^wunos en indo-européen commun. Ce nom est devenu Perkūnas en lituanien et Perun (Перун) en russe. Dans l'Inde védique, il s'est transformé en Parjānya. Les Lituanien parlent de *Perkūno ažuolas* « le chêne de Perkūnas ». Occupant une position centrale dans l'Univers, possédant quatre visages qui lui permettaient de surveiller les quatre points cardinaux en même temps, *Perk^wunos veillait à la sauvegarde de l'ordre cosmique et au mouvement de tous les astres, en particulier du Soleil, de la Lune et des étoiles. Toutes les lumières célestes étaient sous sa responsabilité. Roi guerrier qui accordait la victoire aux armées, il faisait régner l'ordre parmi les hommes et se comportait donc comme un policier. Il était un espion qui avait la capacité de se déplacer très vite partout en prenant les apparences les plus diverses. La foudre était son arme principale, mais il la tenait de son père *Dyēus qui en restait le seul maître. Elle pouvait se présenter sous la forme d'une corde ou d'une flèche, auquel cas *Perk^wunos était un archer. Fondamentalement ancré dans la deuxième fonction, il débordait sur les deux autres fonctions. Il était donc aussi un prêtre, un pasteur et un artisan.

Perkūnas avait l'apparence d'un homme vigoureux, portant une barbe rousse et tenant une hache symbolisant la foudre. Il vivait dans un château sur une montagne. Il traversait le Ciel en faisant un grand vacarme, sur son char aux roues enflammées tiré par deux ou quatre chevaux, d'ordinaire blancs. Son homologue letton, Pērkōns, voyageait sur des chevaux noirs et blancs, ce qui rappelle l'habit blanc et noir de Perkūnas. Dieu guerrier, il cherchait les démons, surtout ceux de l'hiver, pour les foudroyer. Il était juste, mais nerveux et impatient. Il punissait les mauvaises personnes, particulièrement les menteurs, les voleurs et les égoïstes, en leur lançant sa hache ou en foudroyant leurs maisons. Il aidait les Lituanien lors de leurs expéditions militaires en provoquant des phénomènes atmosphériques. Il leur permettait par exemple de traverser les rivières en les congelant. Les chevaux de son char étaient souvent remplacés par des boucs, probablement à cause d'une influence de la mythologie scandinave, où le char du Tonnerre personnifié, Thor, était tiré par des boucs.

Mithra était l'héritier iranien de *Perk^wunos. Si Mitra, l'un des « fragments » indiens du même dieu, était de première fonction, c'était à cause de la trifonctionnalité de *Perk^wunos. Il a dû également prendre quelques caractéristiques de *Dyēus. Lug et l'archer Apollon, ses versions respectivement celtique et grecque, ont conservé cette trifonctionnalité. Ils exercent des fonctions sacerdotales et ils ont, le second plus clairement que le premier, un rapport avec l'agriculture. On pourrait en dire autant du dieu allemand Wotan, appelé Odin en Scandinavie : il est le dieu des dons intellectuels, il excelle dans l'art poétique et il est vénéré comme dieu de la magie, mais il stimule aussi la croissance des plantes et des troupeaux. S'il a repris les fonctions de *Perk^wunos, c'est un autre dieu qui a hérité de son nom dans la mythologie scandinave. Il est fondamentalement androgyne : il est appelé Fiorgynn quand il est masculin et Fiorgyn quand il est féminin (deux noms dérivant de **Perk^wunos*). Son côté

masculin est considéré comme père ou amant de Frigg, l'épouse d'Odin. Son côté féminin est identique à la Terre et semble aussi être une montagne. Le fils d'Odin et de Fiorgyn est Thor.

*Perk^wunos avait la caractéristique étrange mais essentielle d'être hermaphrodite. Les Lituanais déclarent « qu'il y a neuf Perkūnas : huit hommes et la neuvième une vierge ». Cette vierge qui constituait la partie féminine de *Perk^wunos n'était autre que la Grande Déesse sous son aspect guerrier d'incarnation de la Souveraineté. Sa personnalité a été pleinement conservée en Athéna. A Amyclées, ville située au sud de Sparte, Apollon était représenté avec deux bustes. L'une de ses têtes était masculine et l'autre était féminine. Ce dieu était connu pour être le frère jumeau d'Artémis. Sa proximité avec Athéna apparaît si l'on veut bien considérer Athéna et Artémis, les deux vierges de la mythologie grecque, comme deux aspects de la Grande Déesse. Tandis que la chasseresse Artémis était liée à l'enfance, Athéna aidait les rois et les héros adultes. Ces deux déesses protégeaient les femmes en couches.

1.4. *Neptonos.

Intimement liée à *Perk^wunos durant l'été, mais *pas comme épouse*, la Grande Déesse pouvait aussi s'associer avec un dieu que nous appellerons *Neptonos. A Rome, Neptune est son héritier direct. Il était solaire comme elle. Il incarnait la première fonction durant le printemps et la troisième fonction durant l'hiver. A la fois céleste et infernal, il était de caractère fondamentalement maritime puisque le Ciel et les Enfers étaient tous les deux maritimes. Très proche des montagnes, des végétaux et particulièrement des arbres, ainsi que des pierres, du gravier ou du sable, il pouvait lui-même être montagne, arbre ou pierre. Il était l'archétype du prêtre, c'est-à-dire qu'il possédait le Savoir universel et le don de prophétie, et qu'il était un magicien, mais en tant que tel, il ne pouvait exister sans la Grande Déesse, qui était son égérie. Parmi ses organes les plus importants, figuraient ses yeux, ce qui correspondait à sa qualité de « voyant » : il était doué d'une extraordinaire acuité visuelle. La musique était pour lui un domaine privilégié. Il était identifié au feu sacrificiel. Il pouvait passer pour le dieu des vents, car la magie et la divination leur étaient liées, voire être identifié aux vents des quatre points cardinaux. Ses actions étaient bénéfiques pour les masses humaines. Durant le printemps, ses formes animales privilégiées étaient celles d'un cheval blanc, d'un oiseau, notamment d'un pic, ou d'un poisson. Les prêtres s'associant souvent par trois, il pouvait être triple. Il était également associé au nombre douze, puisque c'était le nombre de mois de l'année et qu'il était une véritable incarnation du temps.

Par essence, il était *périphérique* : il vivait dans le *rewos, loin des hommes, voire dans le Fleuve-Océan circumterrestre. Il affectionnait les forêts profondes et les grottes. Sur ce point, il s'opposait nettement à *Perk^wunos, qui était *central* et lié aux hommes et à leurs villages, particulièrement aux individus de langue et de culture proto-indo-européenne. Ces gens pensaient probablement occuper une position centrale sur Terre et être entourés de populations « barbares » assimilées à des hypostases de *Neptonos. Les étrangers étaient souvent capturés pour être utilisés comme travailleurs manuels. C'était précisément l'un des statuts de *Neptonos en tant qu'incarnation de la troisième fonction. En conséquence, les mythes relatifs à cette divinité étaient fréquemment projetés sur les populations étrangères : on leur attribuait par exemple une généalogie divine tirée de la mythologie proto-indo-européenne.

Durant la nuit ou l'hiver, *Neptonos était le dieu des Enfers. Il pratiquait la chasse et élevait du bétail, prenant lui-même des formes animales, notamment celles d'un chien, d'un cerf, d'un sanglier, d'un bœuf, d'un bélier ou d'un bouc. La laine que fournissaient ses moutons faisait de lui (comme de la Grande Déesse) le maître des fils et des cordes. Sa forme privilégiée était celle d'un dragon. La présence de cette créature dans les croyances proto-indo-européennes est certaine, même si son nom n'est pas reconstituable. C'était une créature

composite. Elle avait un corps ou au moins une queue de serpent, animal intimement lié aux Enfers, ainsi que des cornes et une barbe de bouc. Ses lieux de prédilection étaient l'eau et les montagnes. Muni d'une gueule énorme, le dragon était un avaleur. Il ingurgitait notamment les hommes et les animaux, ceux-là même dont il était proche. Il menaçait aussi d'avaler le Soleil, voire tous les astres. Tenailé par la soif, comme les morts, il était capable de tarir des rivières en buvant toute leur eau. Il était d'autant plus redoutable qu'il possédait parfois de multiples têtes.

*Neptonos accordait la richesse aux hommes, protégeant en particulier le commerce. Toutes les formes de l'artisanat relevaient de lui, notamment les arts du feu. Il était lui-même assimilé à un feu, caractéristique correspondant à sa nature solaire. Il en était exactement de même de la Grande Déesse, qui patronnait comme lui les arts du feu. *Neptonos s'identifiait également à la foudre, comme le suggère la mythologie grecque. Si Zeus est le seul possesseur de la foudre, ce n'est pas lui qui a fabriqué son arme : le mérite en revient aux trois Cyclopes Brontès « Tonnerre », Stéropès « Éclair » et Argès « Foudre ». Comme l'indiquent leurs noms, ils étaient eux-mêmes consubstantiels à la foudre.

Assimilé à une arme, *Neptonos pouvait être un guerrier. Il était d'autant plus redoutable qu'il était immortel. Seul un point de son corps était vulnérable. Achille, Cúchulainn et Siegfried sont les héritiers respectivement grec, irlandais et allemand de ce *Neptonos guerrier. Les deux derniers ont été élevés par des forgerons. Cúchulainn est célèbre pour ses contorsions démentielles, qui évoquent celles d'un feu. La force était une caractéristique importante de *Neptonos, de même que la rapidité, qualité due au fait qu'il était identique au vent.

Au début de la nuit ou de l'hiver, *Neptonos fusionnait avec la Grande Déesse pour constituer un être androgyne. La déesse étant comme lui un dragon, la créature obtenue peut être appelée le Dragon. A cette occasion, *Neptonos et la Grande Déesse avaient cependant la possibilité de prendre d'autres formes animales, comme celles d'oiseaux ou de chiens. En coupant cette créature hermaphrodite en deux par le milieu du corps, on obtenait deux êtres mâle et femelle, à un œil, un bras et une jambe considérés comme géants. Ce sont les Fomoire de la mythologie irlandaise. Les Cyclopes de la mythologie grecque n'ont conservé que l'unicité de l'œil. Les Géants des croyances germaniques ont surtout hérité de la taille et de la force de ces demi-êtres. Le nom des Fomoire vient probablement de l'irlandais *fobhar* « spectre ». La fusion de *Neptonos (comme dieu céleste) avec la Grande Déesse (comme déesse terrestre) était celle de deux principes contraires. Le Ciel était masculin et carré tandis que la Terre était féminine et ronde. Le Ciel représentait la paix et la passivité tandis que la Terre représentait la guerre et l'activité. Le Ciel était le domaine des dieux immortels tandis que la Terre était celui des hommes mortels. C'est sans doute la raison pour laquelle les Fomoire étaient des créatures tordues.

Ceci dit, *Neptonos associait à lui tout seul les contraires. En tant que prêtre, il était le garant des lois et des serments, mais il était également un voleur et un parjure. Il pouvait même devenir l'esprit du Mal, ce qui provient de sa fonction de dieu des Enfers. A ce titre, il a puissamment contribué en Europe à la constitution de la personnalité du Diable. Il ne faut pas oublier que le Nouveau Testament est arrivé en Europe en passant par la Grèce. Là, se trouvaient au moins trois héritiers de *Neptonos : Hermès, au caractère bienfaisant mais qui était aussi le patron des voleurs et qui conduisait les âmes des morts à l'Okéanos (le Fleuve-Océan circumterrestre), Dionysos et Pan. Ce dernier a fourni au Diable ses pattes et ses cornes de bouc. Incarnant la sexualité comme le *Neptonos infernal, il a entraîné la démonisation des rapports sexuels dans la chrétienté. Le nom même du Diable provient du grec *diabolos* « qui désunit ». Dans l'Ancien Testament, où Dieu l'autorise à tourmenter Job, il apparaît sous le nom de Satan, « l'Adversaire ».

A Rome, *Neptonos a engendré le personnage de Janus, qui a donné son nom au mois de janvier, *januarius* en latin. Il était un prêtre, puisque c'est lui qui a fondé la religion et

construit les premiers temples. Étant également de troisième fonction, il jouait un rôle dans la conception de l'embryon, ouvrant l'accès à la semence. L'invention de la monnaie de métal lui était attribuée. Dieu des portes, il présidait à leur ouverture et à leur fermeture. Il avait deux visages qui regardaient dans des directions opposées. Il jouait un rôle de charnière entre la paix et la guerre. Son temple était fermé en temps de paix, mais l'on ne sait pas trop ce qu'il enfermait : la paix pour la préserver ou la guerre pour la retenir. A ce titre, il doit être rapproché de deux frères de la mythologie galloise, Nissyen et Evnissyen, qui sont opposés jusque dans leur nom. Le premier établit la paix tandis que le second sème la discorde. Leur nom s'explique peut-être par le gallois *efnys* « hostile ». Ils sont eux-mêmes des demi-frères de Bran « Corbeau », qui est pacifique comme un prêtre et assimilé à une montagne. Le barde Taliesin, dont le nom est compris comme « Front Brillant », et le monstre noir Morfran sont également des héritiers gallois de *Neptonos.

Associant les contraires, ce dernier était tout désigné pour être le dieu des passages. Inventeur des murailles, il était lui-même assimilé à une muraille, en particulier à un pieu. Les Proto-Indo-Européens construisaient sans doute des fortifications en enfonçant des pieux dans des remblais de terre. *Neptonos était aussi un intermédiaire. Il pouvait prendre la forme d'un insecte et c'était peut-être lui, cette Abeille qui vivait dans le tronc de l'Arbre Cosmique et servait de médiatrice entre les Trois Mondes. C'est ce à quoi la mythologie grecque nous invite à penser.

Hermès, gardien des portes, intermédiaire et messager des dieux, utilisait la divination par le vol de trois abeilles. Il s'agissait de trois sœurs appelées les Destinées (*Moîrai*), qui étaient saisies d'un transport prophétique quand elles se nourrissaient de miel. Le caractère apiculaire d'Hermès a sûrement été reporté sur les Moires, car il n'y a aucune raison de penser que la Grande Déesse ait été un insecte (alors que son caractère aviaire est bien attesté). Il convient par ailleurs de noter qu'elle apparaît, conformément à ce qui a été dit précédemment, comme une source de prophétie.

Il se peut même que l'Arbre Cosmique lui-même ait été identique à *Neptonos. Celui-ci pouvait en effet être assimilé à un arbre, notamment à un pin, or le terme **perk^wus*, désignant normalement le chêne, a pris en germanique le sens de « pin » : il a abouti à l'anglo-saxon *furh* ou au vieux haut allemand *forha*, se traduisant par « pin ». Parallèlement à cette signification, on trouve le gotique *fairguni* « montagne », qui s'explique par le fait que *Neptonos était aussi une montagne. On prête donc à **perk^wus* le sens, non seulement de « chêne », mais aussi de « montagne boisée » ou de « forêt de montagne ». Ainsi, *Perk^wunos tirerait son nom de *Neptonos en tant qu'arbre ou montagne, ce que seule peut expliquer une grande proximité de ces deux personnages.

1.5. Les jumeaux inégaux.

*Perk^wunos et *Neptonos étaient des « jumeaux inégaux ». Ils étaient tous les deux des fils de *Dyēus (**Diwos sunu*), sans être de la même mère. Il y avait une forte ressemblance entre eux : ils étaient jeunes, beaux et lumineux (au moins durant le matin ou le printemps), maîtres des vents, de l'inspiration poétique et du savoir, médecins, pasteurs, artisans et protecteurs du commerce. Ils semblent avoir mené une existence itinérante d'aventuriers qui faisaient d'eux des dieux des chemins. Assimilé à un cheval et au vent, *Neptonos pouvait être la monture de *Perk^wunos, si bien que celui-ci faisait figure de « chevaucheur de tempêtes ». Il prenait certains aspects négatifs de *Neptonos, devenant un personnage rusé et méchant, presque sans foi ni loi. Il pouvait être redoutable aux yeux des humains, d'autant plus qu'il était fondamentalement guerrier. Les deux demi-frères n'en restaient pas moins différents. *Perk^wunos avait le statut de dieu tandis que *Neptonos était considéré comme un homme, malgré une « immortalité provisoire » qu'il avait pu acquérir peu après sa naissance. *Neptonos était destiné à être décapité et à recevoir (au moins) une sépulture. Très proche des

masses humaines, il était considéré comme un personnage historique qui avait vécu dans un lointain passé. Un culte était organisé sur son tumulus funéraire, ou sur ses tumulus s'il en avait plusieurs. *Perk^wunos n'avait pas de sépulture. Ses fonctions de souverain justicier, de défricheur de forêts et de fondateur de villes étaient inconnues de *Neptonos.

Tandis que *Perk^wunos était condamné au célibat, puisqu'une partie de lui-même était une jeune vierge, *Neptonos avait une compagne toute trouvée en la Grande Déesse. Nous pourrions faire le compte de leurs points communs. Par exemple, ils étaient des personnages triples. Il faut surtout insister sur le fait que *Neptonos avait de multiples hypostases vivant en pleine nature, exactement comme la Grande Déesse. Ces esprits pouvaient être bénéfiques ou maléfiques. Les elfes (*álfar* au pluriel) de la mythologie scandinave étaient les deux en même temps. Vivant dans les pierres, les monticules et les tertres funéraires, ils assistaient les femmes en couches mais ils donnaient des maladies, si bien qu'il valait mieux ne pas les rencontrer. Puissances de la fertilité-fécondité liées au Soleil et au feu, ils étaient associés au dieu Freyr, lequel formait avec sa sœur Freyia un couple de jumeaux héritiers de *Neptonos et de la Grande Déesse. Non moins intéressants mais beaucoup moins connus sont deux peuples mythiques mentionnés par Tacite dans sa *Germanie*, les Etioniens et les Eleusiens. Les premiers étaient des géants anthropophages et toujours affamés. Tous étaient des esprits de la forêt à corps animal et visage humain. Cette faculté de se multiplier pour constituer de véritables peuples est propre à *Neptonos et totalement inconnue de *Perk^wunos.

Les jumeaux inégaux sont les Dioscures (*Dióskouroi* « Fils de Zeus ») en Grèce et les Nāsatya en Inde. On les désigne habituellement sous le nom de « jumeaux divins », mais l'un d'eux était en fait considéré comme un homme. Apollon et Hermès formaient également des jumeaux inégaux. Ces deux fils de Zeus affichaient une relative proximité : les textes les montrent s'échangeant des attributs. Dans la mythologie grecque, Odin et Loki étaient des frères jurés qui voyageaient fréquemment ensemble. Loki avait surtout récupéré les aspects négatifs de *Neptonos. Leur association montre qu'originellement, Loki pouvait être bienfaisant, car l'association de *Perk^wunos et de *Neptonos reproduisait celle, essentielle dans les sociétés humaines, du roi et de son prêtre. Elle était très bien illustrée en Irlande et en Inde. C'était l'aspect positif de *Neptonos qui intervenait, si bien les jumeaux inégaux étaient fondamentalement bienveillants.

Chapitre 2

L'avènement du printemps

Le jour, l'année, l'existence humaine étaient reliés aux Trois Mondes et par conséquent divisés en trois temps. Au Ciel, il correspondait le matin, le printemps et le célibat. A la Terre, il correspondait l'après-midi, l'été et la période où les hommes étaient mariés. Quant aux Enfers, ils étaient associés à la nuit, à l'hiver et à l'enfance. Chez les Proto-Indo-Européens, il n'y avait donc que trois saisons. Leurs mythes expliquaient le passage d'une saison à l'autre.

Un mythe complexe se déroulait à l'aube ou au Nouvel An (le début du printemps). Le Dragon avait été constitué par la fusion de *Neptonos, devenu le dieu des Enfers, avec la Grande Déesse. Ils étaient frère et sœur, mais aussi mari et femme. Assimilé à une montagne située au centre du monde, *Neptonos retenait à l'intérieur de son corps la déesse sous la forme d'un lac. Elle se trouvait dans une caverne au sommet de la montagne. Elle avait une sœur jumelle que nous appellerons la Lune : son héritière grecque est Io et son nom est celui sous lequel on vénérât la Lune à Argos. Les deux sœurs étaient assimilées à des vaches, tandis que le dieu des Enfers ressemblait à un bœuf. *Perk^wunos, qui était encore un enfant, entamait un combat contre *Neptonos en lançant la foudre sur lui. Cette dernière s'enfuyait en prenant des formes animales, humaines, végétales ou même minérales. La foudre finissait par entrer dans son corps et purifier les eaux de la Grande Déesse. La captive s'échappait du corps de son geôlier et devenait un lac-source. Elle s'écoulait sur les versants de la montagne jusqu'aux confins du monde, où elle formait le Fleuve-Océan circumterrestre. Ce faisant, elle refoulait et noyait les Ténèbres, qui étaient elle-même sous son aspect nocturne. Le jaillissement des eaux purifiées, de couleur rouge, fournissait une explication de la lumière aurorale : la déesse libérée était l'Aurore (**H_aéusōs*), une jeune fille nue, resplendissante de beauté. Il pouvait y avoir plusieurs Aurores, la déesse-rivière étant multiple.

Il se produisait par ailleurs une fécondation : la foudre agissait comme du sperme et inséminait la Lune, qui avait également été enfermée dans le corps de *Neptonos. Celle-ci donnait naissance à un fils appelé **H₂epom Nepots*, le « Neveu des Eaux », nom dont **Neptonos* est une forme simplifiée. Il y avait donc désormais deux *Neptonos, le dieu des Enfers et son neveu (**nepots* en indo-européen commun), fils de sa sœur la Lune. S'ils portaient le même nom, c'est parce qu'ils étaient deux versions concurrentes d'une même divinité, le neveu devant par la suite éliminer son oncle et prendre sa place selon un processus cyclique. Ce garçon était également le neveu de l'Aurore (sœur de sa mère la Lune) considérée comme aquatique, ce qui explique probablement son appellation de « Neveu des Eaux ».

C'était l'Aurore qui s'occupait du jeune *Neptonos, d'où l'idée selon laquelle le nouveau-né était abandonné près d'une source. La Grande Déesse accomplissait de la sorte son office de nourrice. Elle le plongeait dans un feu de manière à faire de lui un prêtre dépositaire du Savoir universel, mais aussi un immortel identique au Soleil levant, ainsi qu'un guerrier invulnérable. Cette opération devait cependant être effectuée en secret. A cause de l'arrivée intempestive d'une divinité (le dieu des Enfers ?), la Grande Déesse y mettait prématurément un terme et s'en allait, en colère. Ce mythe expliquait sans doute la disparition de la lumière aurorale. Malgré ce fâcheux événement, la Grande Déesse restait liée à

*Neptonos comme égérie. Elle pouvait être considérée comme sa sœur, étant fille d'elle-même sous son aspect nocturne et captif.

La foudre utilisée par *Perk^wunos provenait du Ciel, c'est-à-dire de *Dyēus, si bien que *Neptonos était le fils de *Dyēus. Il pouvait être identifié à cette foudre-semence, car une idée de la conception des garçons voulait qu'ils fussent issus de la seule semence de leur père, leur mère n'étant qu'une enveloppe dans laquelle l'embryon se formait. Par conséquent, la foudre étant ignée, *Neptonos était lui-même igné. S'il avait la forme d'un cheval blanc à sa naissance, c'est parce que la foudre-semence avait inséminé sa mère sous la forme d'un cheval blanc. Puisque *Perk^wunos avait fécondé la Lune, même si le sperme utilisé n'était pas le sien, il pouvait être considéré comme le père de *Neptonos au même titre que *Dyēus.

La fuite du dieu des Enfers devant la foudre lancée par *Perk^wunos avait une signification symbolique importante. *Neptonos prenait exactement douze formes correspondant aux douze mois de l'année écoulée. La foudre qui le poursuivait, appelée à devenir son neveu, prenait également douze formes, qui correspondaient aux douze mois de la nouvelle année. De la sorte, l'ancienne année était expulsée par la nouvelle année. Quand *Neptonos prenait la forme d'un animal, son poursuivant prenait celle d'un autre animal susceptible de le dévorer. Cette poursuite durait douze jours, chaque jour étant la contraction d'un mois. C'est précisément la période qui sépare aujourd'hui Noël de l'Épiphanie.

L'opération effectuée par *Dyēus et *Perk^wunos ne consistait pas à tuer *Neptonos, mais à le dissocier de la Grande Déesse. C'est cette dissociation qu'exprimait le jaillissement des eaux. *Neptonos prenait en charge l'éducation de son neveu selon une coutume courante chez les Proto-Indo-Européens appelée le fostérage : un enfant était élevé chez un frère de sa mère. Un drame se produisait cependant. *Neptonos tuait la Lune et l'enterrait dans un endroit secret. On ignore pour quelle raison il commettait ce crime, mais le motif premier de ce mythe était évidemment d'expliquer la « mort » de la Lune après le lever du Soleil. Devenu grand, le neveu apprenait sa véritable identité et recherchait la tombe de sa mère. Plus tard, il décapitait son oncle et père adoptif.

2.1. Mythologie latine.

Ce drame était rejoué dans le Latium. Le plus important sanctuaire de Diane se trouvait dans les monts Albains, plus précisément dans le bois d'Archie, au bord d'un lac de montagne. Cette déesse chasseresse présidait à la conception et à la naissance des enfants, comme Artémis. Dans le bois, une source abritait la nymphe Égérie, dont le nom se référait à l'accouchement (*e-gerere*). Les femmes enceintes venaient y faire des sacrifices. On connaît une Égérie habitant le bois des Casmenae près de Rome qui était la compagne de Numa Pompilius, le deuxième roi mythique de cette cité. Numa était à l'évidence un prêtre, car il institua les collèges de prêtres, le calendrier religieux et le juste rituel de l'observance religieuse. Il se faisait conseiller par sa compagne, d'où le sens qui a été donné au substantif *égérie*. Cette nymphe, ou plutôt la source qui l'abritait, doit être identifiée à la Grande Déesse, de même que Diane elle-même. Diane et Artémis étaient des chasseresses sûrement parce que *Neptonos était un chasseur. C'était Pan, un héritier de ce dieu, qui avait donné à Artémis ses chiens de chasse. Le prêtre de Diane était le *rex Nemorensis*. Celui qui voulait prendre sa succession devait le tuer après avoir cassé un rameau à un arbre du bois sacré. L'explication de ce rite cruel est simple : le *rex Nemorensis* représentait *Neptonos et celui-ci était assimilable à un arbre. Le tuer pour lui succéder et casser un rameau constituaient deux opérations semblables.

Le mythe de l'Aurore a été bien conservé dans la cité de Préneste, ville du Latium aujourd'hui appelée Palestrina. Deux frères bergers, les Depidii, vivaient avec leur sœur. Alors qu'elle se trouvait près du foyer, une étincelle tomba sur elle et la féconda. Elle déposa le nouveau-né près d'une source où il fut trouvé par des jeunes filles qui cherchaient de l'eau.

Une variante de cette histoire fait d'elles des sœurs des Depidii. Elles apportèrent le bébé aux deux frères (ses oncles), qui l'élevèrent. Il fut appelé Caeculus. Après avoir passé sa jeunesse parmi les bergers, il fonda la cité de Préneste. Évidemment, l'étincelle qui a fécondé la sœur des Depidii était la foudre-semence de *Dyēus et l'enfant issu de cette insémination était le neveu de *Neptonos. Il ne fut pas élevé par sa mère. Cette tâche revint d'abord à la source, en laquelle la Grande Déesse est reconnaissable. Les jeunes filles venant chercher le bébé sont également identifiables à la déesse, démultipliée en plusieurs Aurores. Les deux Depidii étaient les jumeaux inégaux. Seuls l'un d'eux, correspond à *Neptonos, était véritablement l'oncle de Caeculus, l'autre correspondant à *Perk^wunos.

Les Depidii sont connus à Rome sous les noms de Romulus et Rémus, mais ici, ils appartiennent à la génération de Caeculus. C'est la version de leur naissance donnée par Plutarque qui se rapproche le plus du mythe de Préneste. Un phallus apparut dans l'âtre de la maison de Tarchetius, le cruel roi des Albains. Un oracle lui ayant dit que si une jeune vierge s'unissait à ce phallus, elle mettrait au monde un héros sans pareil, Tarchetius ordonna à sa fille de se mettre à l'œuvre. A sa place, la fille envoya sa servante, ce qui eut le don d'irriter son père. Il expédia les deux jeunes filles en prison, et quand la servante mit au monde deux jumeaux, Romulus et Rémus, Tarchetius chargea un certain Teratius de les tuer, mais cet homme les abandonna simplement au bord du fleuve. Les enfants furent allaités par une louve et nourris par des oiseaux, puis un bouvier les recueillit. Devenus grands, ils renversèrent le méchant roi.

Dans ce mythe, la Grande Déesse est la fille de Tarchetius et la Lune est la servante. La prison dans laquelle elles sont enfermées est l'équivalent du *mont carcéral* : *Neptonos (*alias* Tarchetius) assimilé une montagne retient les deux déesses à l'intérieur de son corps. C'est la servante qui est inséminée par le phallus igné, équivalent romain de l'étincelle jaillissant du foyer pour engendrer Caeculus. Un seul des deux jumeaux a en réalité été conçu à cette occasion. Il s'agit de Rémus, une version romaine du neveu de *Neptonos. Devenu le premier roi de Rome, Romulus se comporta en roi guerrier, aimé de ses soldats mais mal aimé du Sénat, qui passa son temps à lutter contre les Étrusques. On le considéra comme le fils de Mars. Après quarante ans de règne, un violent orage l'emporta tandis qu'il passait en revue ses troupes sur le Champ de Mars. Il descendit plus tard du Ciel pour exprimer un souhait : que les Romains « pratiquent donc l'art militaire, et qu'ils apprennent à leurs enfants que nulle puissance humaine ne peut résister aux armes romaines ». Son caractère fondamentalement guerrier s'explique par le fait qu'il était *Perk^wunos. Les Romains se sont trompés en admettant qu'il était devenu Quirinus, le dieu de l'Agriculture, après sa disparition. De la sorte, Romulus et Rémus étaient les versions romaines des jumeaux inégaux.

On ne peut pas conclure sans parler de Mater Matuta, la version romaine de l'Aurore. Sa mythologie étant complètement perdue, il ne subsistait plus que des rites effectués dans son temple une fois par an, le 11 juin, lors de la fête des *Matralia*. G. Dumézil les a superbement expliqués par le *Rig-Veda*. Des dames qui devaient n'avoir été mariées qu'une seule fois (le divorce devenant de plus en plus courant chez les Romains au début de notre ère) se réunissaient dans le temple. Elles expulsaient avec des gifles et des coups de verges une esclave exceptionnellement introduite dans ce lieu sacré, mais elles traitaient avec égards et recommandaient à la déesse les enfants de leurs sœurs. Ces dames chassaient les Ténèbres représentées par l'esclave, mais elles prenaient en charge leurs neveux comme le faisait elle-même l'Aurore. Ces neveux étaient des incarnations du Soleil levant.

2.2. Mythologie irlandaise.

Dans la mythologie irlandaise, Nechtan, dont le nom est probablement apparenté à celui de *Neptonos, possédait un puits dont les seules personnes à pouvoir s'approcher étaient ses trois porteurs de coupes et lui-même, appelé le Puits de la Sagesse. Neuf noyers

l'entouraient et les noisettes qui tombaient dedans étaient mangées par le Saumon Tacheté. Selon un texte intitulé « La courtise d'Étain » (*Tochmarc Étaine*), datant du IX^e siècle, Boann « Vache Blanche », était l'épouse d'Elcmar « Grand Envieux, Grand Jaloux », lui-même frère du Dagda, le Dieu-Druide. Désireuse d'avoir une liaison avec elle, ce dernier envoya Elcmar chez Bres et fit en sorte qu'une journée durât, pour lui, neuf mois. Quand Elcmar revint, Boann avait eu le temps de mettre au monde un garçon appelé Aengus (ou Oengus). Il fut mis en fosterage chez Midir, un frère du Dagda, à Brí Léith (le « Tertre de l'Homme Gris » dans le comté de Longford).

Des poèmes appelés les « *Dinnshenchas* métriques » (les *Dinnshenchas* étant les « Histoires des lieux ») donnent une version un peu différente de cet adultère. Considérée comme la femme de Nechtan, Boann se rendit dans la maison d'Elcmar, un seigneur des chevaux qui rendait de bons jugements. Le Dagda arriva au même endroit et s'unit à elle. Le Soleil resta durant neuf mois au firmament. Après qu'Aengus eut reçu son nom, Boann alla en hâte au puits de Nechtan pour s'y baigner afin de dissimuler sa culpabilité. Le puits était gardé par les trois porteurs de coupe de Nechtan, Flesc, Lesc et Luam. Boann se dirigea vers eux et vers le puits en même temps. Elle en fit trois fois le tour, mais chaque fois, une vague jaillit sur elle et la mutila. Elle perdit de la sorte un œil, un bras et une jambe. Les eaux la poursuivirent jusqu'à la mer, où elle fut noyée. La rivière qu'elle créa et qui porta son nom (anglicisé en *Boyne*) fut la mère de toutes les rivières d'Irlande. Ses eaux étaient *immaculées*. Boann avait aussi un chien appelé Dabilla qui l'avait suivie. Le courant l'emporta, le partagea en deux et le transforma en deux rochers que l'on pouvait voir dans les flots bleus. Il faut encore signaler que Nechtan était mort. La rivière Boyne s'écoulait à partir de sa tombe, assimilée à une montagne.

Aengus correspond très précisément à Hermès, comme l'a montré B. Sergent. Il était rapide et léger comme le vent, il exerçait des fonctions prophétiques et il était assimilé à un feu. Le « Livre des conquêtes de l'Irlande » donne trois fils au Dagda, dont Aengus et Aed, or le nom du deuxième signifie « Feu ». Bien entendu, ces trois fils résultent de la triplification d'Aengus, comme avatar de *Neptonos. Il possédait de plus une « chambre du Soleil » avec des fenêtres brillantes, dans laquelle il pouvait mettre des plantes vertes, ce qui lui donnait un aspect solaire et végétal. Des manuscrits du X^e siècle introduisent un Aengus humain et fils d'une femme appelée « la Laide », qui savait peigner les chevaux et qui était un bon musicien et un bon chasseur. Il faillit être tué par son oncle Eochaid quand il découvrit que celui-ci avait des oreilles de cheval. Un jour, il tomba par terre et le sang qui coula de son nez emporta son secret. Plus tard, on découvrit que trois arbres étaient nés de son sang. On peut comprendre qu'Aengus ait été considéré comme un humain : *Neptonos n'était pas vraiment divin et il était « mêlé aux hommes ».

Un important mythe est raconté dans le « Rêve d'Oengus » (*Aislinge Oenguso*). Le jeune dieu vit en rêve une superbe jeune fille dont il tomba amoureux. Il la trouva au bord d'un lac, parmi cent cinquante jeunes filles avec des colliers d'argent et des chaînes d'or fin. Elle s'appelait Caer Ibormaithe. Il la demanda en mariage à son père et obtint satisfaction après un conflit armé. Le soir de Samhain, donc au début de l'hiver, il revint au bord du lac, où se trouvaient cette fois cent cinquante oiseaux blancs qui avaient des chaînes d'argent et des boucles d'or autour de leurs têtes : c'était les jeunes filles transformées en oiseaux. Il se dirigea vers Caer et passa son bras autour d'elle, se changeant lui-même en un oiseau. Ils s'envolèrent alors sous la forme de deux cygnes. « Ils chantèrent ensemble de la musique et ils plongèrent les hommes dans le sommeil pendant trois jours et trois nuits ». L'effet soporifique de leur union, ou plutôt de leur fusion, signifie qu'elle s'est produite au début de la nuit, qui correspond à l'hiver. Selon ce mythe, il existe par ailleurs un intéressant lien entre la nuit ou l'hiver et la musique.

La fin de la « Courtise d'Étain » fait apparaître Midir comme équivalent à Aengus. Il se rendit dans la cité de Teamhair, où régnait le roi suprême de l'Irlande Eochaid Airem.

Celui-ci avait dû chercher une épouse afin de pouvoir régner. Il jeta son dévolu sur Étain, la plus belle fille de l'Irlande. Lorsqu'il la vit pour la première fois, elle se trouvait au bord d'une fontaine entourée de pierres précieuses, avec deux tresses couleur d'or et quatre oiseaux d'or. La Grande Déesse est reconnaissable en cette jeune fille littéralement cousue d'or, donc solaire, et liée à une source. Midir proposa plusieurs parties d'échecs à Eochaid. Comme il les perdit, il dut livrer cinquante chevaux à son adversaire puis effectuer un travail d'aménagement du territoire, avec une construction de digue, mais il reçut l'aide des Tuatha Dé Danann, les dieux de l'Irlande. A l'issue d'une nouvelle partie d'échecs dont il fut cette fois le gagnant, il réclama Étain. Eochaid fut obligé de lui céder son épouse, puisque les joueurs avaient décidé que le gagnant choisirait librement son prix. Alors Midir et Étain s'envolèrent sous la forme de deux cygnes.

Aengus avait dû lui aussi effectuer des travaux d'aménagement du territoire, au cours duquel il avait reçu l'aide du Dagda. Son objectif était de conquérir une certaine Étain, mais pour la donner à Midir. Ces deux personnages sont strictement équivalents. Midir prenant en fosterage son neveu Aengus, c'est *Neptonos élevant son neveu, qui est une version rajeunie de lui-même et porte donc aussi le nom de *Neptonos. Mais le garçon finit par tuer son oncle. L'affrontement entre Eochaid aux Oreilles de Cheval et Aengus est un souvenir déformé de cet événement. Dans la « Courtise d'Étain », Aengus crève l'œil de Midir (lequel est guéri par le dieu-médecin Diancécht).

Caer Ibormath doit être identifiée à Étain. Quand Midir s'approcha de cette dernière, il passa son bras droit autour d'elle avant de s'envoler avec elle sous la forme d'un cygne. C'est le même geste, sûrement d'une importance fondamentale, qu'Aengus effectua avec Caer avant de s'envoler avec elle.

Au sujet de Boann, les textes disent qu'elle se rendit au puits de Nechtan pour tenter de se disculper de l'adultère qu'elle avait commis avec le Dagda. C'était une ordalie : en jaillissant sur Boann, en la mutilant puis en la noyant, les eaux du puits prouvaient qu'elle était coupable. Mais cette interprétation de leur jaillissement a sans doute été inspirée par le christianisme. Le Dagda s'était donné beaucoup de peine pour dissimuler la naissance d'Aengus, faisant stationner le Soleil durant neuf mois dans le Ciel. Quel besoin Boann aurait-elle eu de se disculper ?

Il faut interpréter ce mythe à la lumière de la mythologie proto-indo-européenne. La semence du Dagda fécondait Boann, mais elle purifiait également les eaux du puits de Nechtan et permettait leur écoulement. Apparemment, celles-ci avaient auparavant été enfermées dans le corps de Nechtan assimilé à une montagne. Tout en s'écoulant, elles refoulaient des Ténèbres qui prenaient les traits d'un Fomor de sexe féminin : Boann privée d'un œil, d'un bras et d'une jambe. La structure initiale du mythe ne s'est pas bien conservée puisque Boann regroupait deux personnes différentes, la mère de *Neptonos *alias* Aengus et les Ténèbres. Ces deux personnes étaient clairement distinguées chez les Indiens et dans les rites romains des *Matralia*. Par ailleurs, la dissociation de *Neptonos et de la Grande Déesse prenait une autre forme : lorsque les eaux étaient libérées, un chien était séparé en deux. Dans la mythologie grecque, il existe un chien à deux têtes, Orthros « Matinal », qui fut tué par Héraclès. Il est sans doute apparenté à Dabilla.

2.3. Mythologie grecque.

Les Irlandais ont commencé à noter leurs mythes après que Saint-Patrick les eut convertis au christianisme, au V^e siècle. Auparavant, leur transmission avait été assurée par les druides, d'une manière que l'on peut supposer fidèle. Le rôle des druides en Gaule est clairement exprimé par ce témoignage de César : « Les Gaulois proclament qu'ils sont tous issus de *Dis Pater* et ils disent que ce sont les druides qui le leur ont révélé ». A l'inverse, les Grecs ont commencé à noter leurs mythes quand ils étaient encore païens, mais ils n'avaient

plus de classe de prêtres. La transmission des mythes était du ressort de poètes équivalents aux bardes celtiques. Homère et Hésiode étaient les plus célèbres d'entre eux. Ces aèdes, comme on les appelle, menaient une vie itinérante et chantaient des épopées devant des aristocrates réunis en banquet. Le nom vient du verbe *aidô* « chanter ». Ils s'accompagnaient d'un instrument de musique à cordes, la *phorminx*, réputé avoir été inventé par Hermès avec la carapace d'une tortue et les boyaux d'un bœuf. Le fait important est qu'ils composaient leurs épopées. Ils cherchaient leur inspiration dans le vieux fonds mythologique grec, dont ils étaient justement les gardiens. C'est ainsi que les mythes ont été considérablement développés, mais sans être véritablement défigurés. Il existait bien sûr aussi des versions populaires de ces mythes, qui n'étaient pas transmises sous forme poétique, mais ce ne sont pas celles-là qui ont été en priorité notées. On les trouve dans des œuvres telles que les récits de Pausanias, un écrivain voyageur grec du II^e siècle.

Le mythe de l'Aurore commence par l'union de Méduse avec Poséidon dans le temple d'Athéna. Méduse était une belle jeune fille, mais la colère d'Athéna la changea en une Gorgone, un créature repoussante qui avait des serpents pour cheveux. Il existait deux autres Gorgones, Euryale et Sthéno, qui avaient l'avantage sur Méduse d'être immortelles. En fait, ces trois créatures étaient la Grande Déesse, qui pouvait être triple, sous son aspect nocturne et infernal. L'union de Poséidon et de Méduse reproduisait la fusion de *Neptonos et de la déesse au début de la nuit. Plus encore, il est permis d'identifier Méduse à Athéna : c'est la raison pour laquelle l'union s'est faite dans le temple d'Athéna.

Le héros Persée se fixa pour objectif de décapiter la Gorgone. Il reçut l'aide d'Hermès, qui lui remit ses sandales ailées, une épée courbe (ou une serpe) et le casque d'Hadès, le dieu des Enfers. Ce casque avait la propriété de rendre invisible celui qui le portait. Athéna lui donna un bouclier poli comme un miroir ou le tint elle-même devant Méduse, précaution indispensable puisque la Gorgone avait le pouvoir de changer en pierre tout ce qu'elle regardait. Persée put ainsi décapiter Méduse, et du sang de la créature, naquit le géant Chrysaor « Épée d'Or » et le cheval ailé Pégase.

Peu après son exploit, Persée survola la côte phénicienne. Il aperçut une jeune fille nue enchaînée à un rocher, portant seulement quelques bijoux. C'était Andromède, fille du roi Céphée et de la reine Cassiopée. En raison de paroles vaniteuses tenues par Cassiopée sur sa beauté et sur celle d'Andromède, Poséidon avait envoyé un monstre marin ravager son pays. L'oracle d'Ammon avait dit à Céphée qu'il devait sacrifier sa fille au monstre. Persée proposa d'intervenir en échange de la main d'Andromède. Il décapita le monstre avec l'épée d'Hermès, et après un banquet de noces agité, il partit avec sa nouvelle épouse. Selon Pausanias, Méduse était une reine guerrière qui fut tuée durant la nuit par Persée. Gorgophoné, fille de Persée et d'Andromède, fut enterrée à Argos, près du tertre où Persée avait placé la tête de Méduse. Avant de mourir, elle avait pris soin de donner naissance à Leucippos « Cheval Blanc » grâce à un premier mari et à Tyndare grâce à un deuxième mari. Leucippos eut deux filles, Phœbé qui fut prêtresse d'Athéna et Hilaire qui fut prêtresse d'Artémis. On les désigne sous le nom de Leucippides. Ce mythe effectue un intéressant rapprochement entre Athéna et Artémis, mais plus encore, ce Cheval Blanc père des deux prêtresses apparaît souvent lui-même comme un prêtre. De son côté, Tyndare épousa Léda, qui lui donna un fils et une fille appelés Castor et Clytemnestre. Léda fut également fécondée par Zeus et eut un fils et une fille appelés Pollux et Hélène. Castor et Pollux étaient les Dioscures. Ils enlevèrent Phœbé et Hilaire pour les épouser.

Pausanias nous invite à considérer la Gorgone Méduse et Gorgophoné comme une seule et même personne. Leurs fils respectifs, le cheval ailé Pégase et le Cheval Blanc, peuvent donc être identifiés. Le nom de Pégase dérive du grec *pégê* « source ». Il aurait jailli de l'Hippocrène, la « Source du Cheval » (*krênê* signifie « source » comme *pégê*), où les poètes qui venaient s'abreuver trouvaient leur inspiration. Située sur l'Hélicon, une haute montagne de Béotie, elle alimente les fleuves Olmeios et Permessos. Logiquement, les eaux

de cette source devaient être identiques au sang de Méduse.

Il se trouve qu'Athéna était liée à cette Source du Cheval. Phérécyde d'Athènes rapporte en effet que, durant son adolescence, Tirésias vit la déesse se baignant nue dans l'Hippocrène. « Athéna lui mit alors les mains sur les yeux et le rendit aveugle », mais la nymphe Chariclo, la mère de Tirésias, plaida en faveur de son fils. Athéna fit alors de lui un devin. Il lui donna un bâton de cornouiller en guise de canne d'aveugle et lui purifia les oreilles pour lui permettre de comprendre le langage des oiseaux. Il s'installa à Thèbes et fut l'un des plus célèbres devins de la Grèce.

Tous ces mythes désignent Athéna comme étant la Grande Déesse sous son aspect auroral. Puisqu'il est un devin, Tirésias est un héritier de *Neptonos. Athéna n'est pas sa mère, mais elle lui donne le don de prophétie. Siegfried, appelé Sigurd en Scandinavie, comprit le langage des oiseaux après s'être brûlé un doigt tandis qu'il cuisait le cœur du dragon Fafnir. Les oiseaux lui apprirent qu'il devait tuer son père adoptif, le forgeron Regin, car celui-ci méditait sa perte. Autrement dit, sa brûlure fit de lui un devin utilisant le langage des oiseaux. Originellement, Tirésias devait de même être purifié dans un feu par Athéna pour devenir un devin. Athéna est d'ailleurs la patronne des forgerons avec Héphaïstos, et par conséquent des arts du feu.

Dans ses *Métamorphoses*, Ovide donne un très intéressant mythe qui confirme l'identification de Tirésias avec *Neptonos. Sur le mont Cyllène en Arcadie, alors qu'il n'était pas encore aveugle, il vit deux serpents en train de s'accoupler. Il tua la femelle avec son bâton et se transforma en une femme. Il fut même une prostituée. Sept ans plus tard, assistant à la même scène au même endroit, il redevint un homme en tuant le mâle. C'est clairement un souvenir de la fusion de *Neptonos avec la Grande Déesse, d'où résulte une créature hermaphrodite. A cette occasion, la déesse devient une divinité de la fertilité-fécondité, avec une sexualité intense. C'est pourquoi Tirésias est transformé en prostituée. Il n'est pas inintéressant de connaître l'origine du terme *hermaphrodite*. Avec Aphrodite, Hermès engendra un fils qui s'appelait Hermaphrodite. Toujours selon Ovide, alors que ce dernier se baignait dans une source de Carie, au sud-ouest de l'Anatolie, la nymphe Salmacis tomba folle amoureuse de lui. Il repoussa ses avances, mais elle l'étreignit de force et resta soudée à lui. Ils constituèrent de la sorte une divinité hermaphrodite. C'est précisément dans une caverne du mont Cyllène qu'Hermès a vu le jour. La nymphe Maia y habitait. En pleine nuit, tandis que tout le monde dormait, Zeus vint s'unir avec elle. Elle donna naissance à Hermès dans sa grotte.

Le sang de Méduse s'est substitué à l'eau de la déesse-rivière s'échappant du mont carcéral, d'où jaillit Pégase. Cette montagne (identifiable tant au mont Hélicon qu'au mont Cyllène) a disparu du mythe de Persée, mais elle a subsisté dans le mythe de la création de la Source du Cheval, que Poséidon a fait jaillir d'un coup de trident. Il a d'ailleurs fait jaillir des sources du même nom en d'autres endroits de la Grèce, comme à Argos et à Trézène. Le trident est une matérialisation de la foudre grâce à laquelle le mont carcéral est fendu et libère les eaux séquestrées, identiques à l'Aurore. La jeune fille nue secourue par Persée n'est autre que l'Aurore. Elle est enchaînée à un rocher parce que le mont carcéral est en pierre. La participation d'Athéna au meurtre de Méduse a une explication simple : elle chasse en réalité Méduse comme les eaux purifiées de la Boyne refoulent et noient les Ténèbres, qui ont pris la forme d'un Fomor de sexe féminin.

Méduse n'a pas été décapitée. Cette erreur provient d'une confusion avec un autre exploit de Persée, la décapitation du monstre marin avec la serpe d'Hermès. Ce mythe fait partie de l'avènement de l'été, dont nous parlerons plus loin. Mentionnons cependant un épisode de l'histoire de Persée auquel nous avons tout juste fait allusion. Nous avons dit que le banquet de noces avait été agité. Voici pourquoi. Agénor arriva avec une armée pour réclamer Andromède, prétextant qu'il avait demandé la main d'Andromède avant Persée. C'était en fait Céphée et Cassiopée qui l'avaient fait venir, car ils n'avaient accepté le mariage

de leur fille avec Persée qu'à contre-cœur. Persée se défendit vaillamment, tuant de nombreux adversaires, mais ceux-ci étaient si nombreux qu'il utilisa finalement la tête de Méduse pour les pétrifier. Deux cents soldats furent changés en pierre. Poséidon plaça les images de Céphée et Cassiopée au Ciel, ce qui montre qu'il était proche d'eux. De même, Athéna plaça Andromède dans une constellation. La jeune fille nue enchaînée à un rocher aurait dû être Athéna, mais les Grecs n'imaginaient plus que leur fière déesse pût subir un tel sort.

Un mythe presque en tout point semblable est lié à la célèbre ville de Troie. Les murailles réputées imprenables de cette cité furent bâties par Poséidon, sous le règne du cruel roi Laomédon. Ce roi ayant refusé de lui payer son salaire, il envoya sur la cité un monstre marin qui dévorait les hommes et vomissait de l'eau de mer. Sur le conseil d'un oracle, Laomédon offrit sa fille Hésioné en sacrifice au monstre : il l'enchaîna nue sur le rivage de la Troade, avec ses seuls bijoux. Mais l'arrivée inopinée d'Héraclès la sauva. Après avoir brisé les chaînes d'Hésioné, il proposa de tuer le monstre en échange de chevaux immortels que possédait Laomédon. Au moment où le monstre arrivait à un rempart construit par les Troyens et ouvrit sa gueule, Héraclès y entra. Trois jours après, il ressortit victorieux.

Les Anciens ne sont pas d'accord sur ce qui se passa ensuite. Certains disent que Laomédon donna Hésioné comme épouse à Héraclès, tout en demandant à sa fille de rester momentanément chez elle, mais que par la suite, il décida de la garder. De plus, il trompa Héraclès en lui livrant des chevaux mortels ou ne lui donna rien. Le héros floué jura donc de mener une expédition punitive contre Troie. Sa menace fut mise à exécution quand il eut effectué ses Douze Travaux. Il partit en guerre contre Troie avec plusieurs navires. Laomédon envoya son peuple armé d'épées et de torches pour incendier cette armada, mais ses hommes furent repoussés. Grâce à Télamon, les troupes d'Héraclès ouvrirent une brèche dans la muraille et entrèrent dans la ville. Laomédon et ses fils furent exécutés, sauf Podarcès qui avait essayé de pousser son père à tenir ses engagements. Héraclès donna Hésioné à Télamon et permit à la jeune fille d'emmener le prisonnier de son choix. Elle prit son frère Podarcès, mais comme il avait le statut d'esclave, elle le racheta avec le voile qui couvrait son visage. Il fut dès lors appelé Priam, le « Racheté ».

Le parallélisme des mythes de Persée et d'Héraclès saute aux yeux. Il permet de donner raison aux auteurs selon lesquels Laomédon promit la main de sa fille à Héraclès mais oublia son engagement. Mauvais souverains qui ne tiennent pas leurs promesses, Céphée et Laomédon sont tous les deux des hypostases du *Neptonos nocturne, le dieu des Enfers. Ils retiennent la Grande Déesse considérée comme leur fille. La libération de celle-ci ne s'accompagne pas tout de suite de la mort son geôlier. Cet événement n'intervient que plus tard, à l'issue d'une grande bataille. Une stricte identification de Persée et d'Héraclès s'impose. Le second est d'ailleurs considéré comme un descendant du premier. On pourrait démontrer que les Douze Travaux d'Héraclès, au cours desquels il affronte indirectement Poséidon, ne sont qu'un développement du combat contre *Neptonos.

Le dieu de la Mer des Grecs est le principal avatar du *Neptonos nocturne, comme dieu des Enfers. Un autre avatar est Hadès, le dieu des Enfers, qui est assez peu présent dans la mythologie et pratiquement pas dans le culte. La cité de Troie est intimement liée à Poséidon parce qu'elle lui doit ses murailles, mais le roi Priam évoque lui-même le dieu de la Mer par son extraordinaire prolificité. Il engendra pas moins de cinquante enfants, dont dix-neuf avec la seule reine Hécube. Poséidon possède lui aussi une innombrable progéniture.

Les chevaux immortels promis par Laomédon étaient blancs. Rapides et légers, ils passaient comme le vent sur les blés dressés et galopaient à la surface des eaux. Ils doivent bien sûr être rapprochés de Pégase et du Cheval Blanc. Tous sont des versions du neveu de *Neptonos, le jeune prêtre assimilé à un cheval ou à un oiseau, intimement lié au vent, immortel et dont nous entrevoyons un rapport avec les céréales.

Ce n'est pas un hasard si l'Aurore est explicitement liée à la ville de Troie. Nous parlons cette fois d'une déesse, Éos, dont le nom provient de la désignation proto-indo-

européenne de l'Aurore, **H_aéusōs*. Elle fut amoureuse de Tithonos, fils d'un souverain de Troie sur le nom duquel les textes ne s'accordent pas. Elle demanda à Zeus de conférer l'immortalité à son amant, mais elle oublia la jeunesse éternelle. Tithonos devint si vieux qu'elle dut s'occuper de lui comme d'un enfant. A la fin, elle l'enferma dans sa chambre où il devint une cigale. Ce personnage est un nouvel avatar de *Neptonos, lequel acquiert l'immortalité mais finit par la perdre. Il peut prendre la forme d'un insecte.

La célèbre prise de Troie par Ulysse et son cheval de bois n'est que l'une des versions du mythe de l'Aurore. Ici, la déesse libérée est Hélène, dont le nom signifie « Éclat du Soleil ». Rappelons que la Grande Déesse est solaire et aquatique. Hélène s'unit au début de la nuit ou de l'hiver avec Pâris, en lequel nous trouvons un excellent représentant du jeune *Neptonos. Il fut d'abord un simple berger, mais Rhéa lui enseigna l'art de la prophétie et Apollon la médecine. Son deuxième nom, Aléxandros « Protecteur des Hommes », le désigne comme une divinité bienfaisante. Son rapport avec les arbres est avéré : il gravait son nom dans l'écorce des hêtres et des peupliers. Il était rapide puisqu'il fut le vainqueur d'une course à pied organisée à Troie. Il se lia avec Enoné, une nymphe des fontaines qui était la version printanière de la Grande Déesse. Les deux amoureux gardaient les troupeaux et chassaient ensemble.

Ulysse est un maître de la *métis*, l'intelligence rusée. Il est dit *polytropos* « aux mille tours », exactement comme Hermès. Ces deux personnages sont d'excellents menteurs. Tandis qu'Hermès est le messager des dieux, Ulysse est souvent employé comme ambassadeur, ce que justifie sa qualité d'habile orateur. De même qu'Hermès contribue à la libération d'Andromède en armant Persée, Ulysse permet aux Grecs de s'introduire dans la cité murée de Troie pour y chercher Hélène. La destruction et le massacre qui s'en suivent ne sont pas liés à l'avènement du printemps, mais à celui de l'été : ils sont une réitération de la prise de Troie effectuée par Héraclès à la suite de son débarquement sur les rivages de la Troade ou du massacre de l'armée d'Agénor par Persée. Originellement, l'introduction du cheval de bois ne permettait que la libération d'Hélène, qui prenait alors le visage de l'Aurore. Ce cheval n'était rien d'autre que la foudre-semence entrant dans le mont carcéral pour purifier les eaux de la Grande Déesse retenues en son sein. Voilà pourquoi l'*Odyssée* montre Hélène tourner trois fois autour du cheval, taper dessus et appeler les Grecs cachés à l'intérieur en imitant les voix de leurs épouses comme si elle voulait faire échouer la ruse.

Telle est donc l'origine de l'histoire du mythe de Troie, qui n'a strictement rien d'historique. Il a certes existé une ville à l'emplacement où les Anciens situaient Troie, découverte par l'archéologue allemand Heinrich Schliemann (1822-1890), mais le fait que la cité de Poséidon ait été située à cet endroit reflète l'habitude d'assimiler les populations des confins à *Neptonos. Les Irlandais assimilaient les habitants de l'île de Man aux Fomoirs et y localisaient leur dieu Manannán, correspondant à Poséidon. Située sur les côtes de la Troade dans l'histoire d'Héraclès, la cité de Poséidon est transférée sur les côtes phéniciennes avec le mythe de Persée (mais elle perd ses murailles).

Signalons que l'*Odyssée* a conservé un souvenir de la fuite de *Neptonos devant *Perk^wunos, au cours de laquelle il prend plusieurs formes. Après la prise de Troie, lors de son retour vers la Grèce, Ménélas fut bloqué sur l'îlot de Pharos. Afin d'apprendre comment poursuivre sa route, il captura Protée, le Vieillard de la Mer, parce que cette divinité était omnisciente (et pour cause : elle était un prêtre). Immobilisé par Ménélas et ses hommes, Protée se changea successivement en lion, en dragon, en panthère, en porc, en eau et en arbre, puis il abandonna la lutte et accepta de parler à Ménélas. Bien sûr, ce n'est un hasard si le héros qui a pu maîtriser Protée était Ménélas, le roi qui s'était fait enlever son épouse solaire. En le Vieillard de la Mer, il convient de reconnaître Poséidon. L'étymologie la plus probable du nom de ce dieu, proposée par G. Dumézil, fait appel à une variante *Potoidôn*. Le terme **potoi-* désigne l'eau et *-daôn* peut se traduire par « habile ». Ce dieu est donc « Habile dans l'Eau ».

Une série de métamorphoses du même type a précédé la naissance d'Hélène. Poursuivie par Zeus, Némésis sauta dans l'eau sous la forme d'un poisson. Zeus prit à son tour celle, semble-t-il, d'un castor. Némésis sauta donc sur la rive sous une autre apparence. Après plusieurs transformations, elle s'envola sous la forme d'une oie. Son poursuivant étant parvenu à s'accoupler avec elle en se déguisant en cygne, elle pondit un œuf de couleur rouge orangé. C'est manifestement la couleur de l'Aurore. Hélène sortit de cet œuf alors qu'il avait été trouvé par Léda, l'épouse de Tyndare. On dit aussi que l'œuf tomba de la Lune ou que Léda était la mère d'Hélène.

Ce mythe est apparenté à celui de la naissance d'Achille. Sa mère Thétis était une Néréide, une nymphe maritime. Elle avait l'habitude de faire sa sieste dans une caverne située dans un îlot de Thessalie. Pélée fils d'Éaque vint s'unir à elle. Elle essaya de lui résister en se changeant en feu, en eau, en lion, en serpent, puis en une sèche qui crachait de l'encre. Abandonnant le combat, elle devint l'épouse de Pélée et lui donna sept fils, dont Achille. En cadeau de mariage, Pélée reçut des dieux une armure en or, symbole solaire, et deux chevaux immortels nés du Vent d'Ouest, en lesquels il convient de reconnaître le *Neptonos enfant, Achille en l'occurrence. Celui-ci était l'homme le plus rapide au monde, ce qui montre qu'il était semblable au vent. C'est une caractéristique fondamentale de *Neptonos. Homère l'appelait « Achille au pied léger ».

Le rapprochement des mythes de la naissance d'Achille et d'Hélène les désigne comme frère et sœur. Comme *Neptonos, Achille devient le roi des Enfers. Pausanias lui donne Hélène pour compagne et le situe sur une île Fortunée de la Mer Noire appelée Leucée. Cela signifie qu'Achille et Hélène ont fusionné au début de la nuit ou de l'hiver pour constituer le Dragon, incarnation des Enfers. Ils forment un couple équivalent à Hadès et Perséphone. Nous reviendrons plus loin sur Achille. La caverne où sa mère Thétis se trouve quand Pélée vient s'unir à elle est identique à celle dans laquelle la Grande Déesse est prisonnière à la fin de la nuit. La poursuite de Némésis par Zeus ou le « combat » de Pélée contre Thétis se retrouve sous une forme abrégée dans l'histoire d'Éaque : quand il poursuivit la Néréide Psamathe « Plage de sable », elle prit la forme d'un phoque, mais elle finit par se résigner et donner naissance à un fils qui s'appelait Phocos « Phoque ». D'Endéis, Éaque eut deux fils, Pélée et Télamon. C'est ce même Télamon qui épousa Hésioné après la prise de Troie.

2.4. Mythologie slave.

De même que les Grecs, les Slaves n'ont pas conservé de classe de prêtres, mais de plus, ils ne possédaient ni texte sacré, ni grand récit épique. Les textes mythologiques tels que le « Dit sur les idoles » (*Slovo o idolakh*), rédigé au XII^e siècle, sont rares. Les mythes ont surtout été transmis par le biais de contes populaires que l'on pouvait recueillir dans les campagnes jusqu'à une date récente. Ils revêtaient parfois des formes assez inhabituelles, comme des proverbes ou des devinettes. Dans les Balkans, on se souvenait par exemple que le Soleil naissait au début de la matinée. Dans la région de Zepče en Bosnie, on croyait jusqu'au début du XX^e siècle que « le Soleil naît dans une grande eau, à l'est. Lorsqu'il apparaît de l'eau, un dragon surgit et cherche à l'avalier, mais Saint-Élie lance aussitôt la foudre dans la bouche du dragon qui s'enfuit tant que le Soleil ne s'est pas levé de l'eau ». Élie, prophète mentionné dans l'Ancien Testament, monté aux cieux sur un char de feu, est le substitut chrétien de Perun.

En 882, un Suédois nommé Oleg (slavisation du vieux norois Helgi) s'empara de la ville de Kiev et fut à la tête du premier État russe. Des Suédois vivaient en Russie depuis le VIII^e siècle, surtout dans les environs du lac Ladoga et le long de la Volga. Ils étaient connus sous le nom de Varègues. Oleg entama en 907 une campagne contre Constantinople, qui s'acheva en 911 par la signature d'un traité de commerce. Les Varègues, en voie de

slavisation, prêtèrent serment sur leurs armes à deux dieux russes, Perun et Volos. Oleg avait régné en compagnie de son compatriote Igor (Ingvarr en vieux norois). Un petit-fils de celui-ci, au nom purement slave de Vladimir, conquiert le trône de Kiev en 980. Il réorganisa le panthéon des Slaves orientaux en érigeant les statues de six dieux sur une colline près de son palais. Il s'agissait de Perun, Khors, Dazhbog, Stribog, Simargl et Mokosha. Vers 988, Vladimir se convertit au christianisme.

De l'avis général, Simargl est un reflet slave du dieu iranien Simurgh. Khors, dieu du Soleil, était sans doute aussi d'origine iranienne. On sait peu de choses sur Mokosha, mais le « Dit sur les idoles » l'assimile aux *rusalki*. C'est une indication très précieuse qui permet de considérer Sainte-Parascève (Paraskeva en russe) comme un substitut chrétien à Mokosha. Son culte s'est répandu à partir du XII^e siècle. Elle était la protectrice des mariages et des sages-femmes ; elle était associée à l'eau, particulièrement aux sources et aux puits, et au filage de la laine. Elle avait aussi un rapport avec le commerce : le vendredi, jour de marché en Russie, lui était consacré. Le culte des sources était très profondément ancré dans l'âme russe. Il ne provient pas d'une hypothétique forme primitive de la religion. On croyait que toutes les rivières avaient surgi du pied d'une pierre blanche et avaient apporté leurs bienfaits au monde entier. L'eau était liée au sang et à la force vitale. Le mythe indo-européen qui fait provenir tous les cours d'eau d'une source unique est reconnaissable : c'est la Grande Déesse comme source de vie. Pour certains auteurs, Mokosha était aussi la déesse des bonnes récoltes.

Lors d'une épidémie ou d'une épizootie, un rite étrange était effectué. Cachées de tout regard masculin, des femmes traçaient un sillon près de leur village en tirant une charrue. Elles frappaient en même temps sur des casseroles ou des faux pour chasser la maladie et la mort. Elles se déchaussaient, se dénouaient les cheveux et se déshabillaient jusqu'à être presque nues. Si un homme se mêlait à leur rite, il devait être battu ou même tué. Quelle pouvait être la raison d'un tabou aussi strict ? Les femmes traçaient un sillon pour libérer les forces vivifiantes de la Terre, or celle-ci était désignée comme « Terre-Mère humide ». Il s'agissait donc en fait de libérer l'eau contenue dans la Terre, justement considérée comme une puissance vitale, douée d'un pouvoir de guérison. La mythologie grecque fournit un exemple d'homme qui fut tué pour avoir vu une déesse se baignant nue dans une rivière : il s'agit d'Actéon. Il surprit Artémis dans son bain tandis qu'il chassait. Elle le transforma en un cerf, si bien qu'il fut déchiqueté par ses propres chiens. Les femmes russes traçant le sillon étaient des chasseresses au même titre qu'Artémis, le mal qu'elles combattaient prenant une forme humaine ou animale. Il leur arrivait de tuer des animaux qu'elles rencontraient. Par ailleurs, Tirésias commit une faute en voyant Athéna se baigner nue dans la Source du Cheval sur le mont Hélicon. La déesse prenait ici le visage de l'Aurore, mais elle était également considérée comme l'inventrice de l'araire et de l'attelage des bœufs. Ainsi, les mythes grecs expliquent assez bien le rite russe. Les femmes étaient presque nues parce qu'elles incarnaient l'Aurore chassant les Ténèbres.

Volos ou Veles était un fidèle héritier de *Neptonos. Il était explicitement désigné comme le dieu du bétail. Il a été assimilé à Saint-Blaise (Vlasii en russe). Le jour de sa fête, le 11 février, on nourrissait le bétail avec du pain béni et on lui faisait boire de l'eau bénite. Il protégeait également le bétail lors de la transhumance printanière. De même que Mokosha, il protégeait le commerce : une de ses statues était installée dans le bas quartier commerçant de Kiev. Dieu de troisième fonction, il était proche des hommes, ce qui explique qu'il n'ait pas figuré dans le panthéon de Vladimir. Le célèbre barde Boyan le Sage étant considéré comme un « petit-fils de Veles », ce dieu devait aussi être le patron des musiciens.

Les dragons russes ont également repris des caractéristiques de *Neptonos. Ils sont appelés *zmei* au masculin et *zmeya* au féminin. Ils ont une longue queue ondulante, qui a pu être celle d'un serpent, et trois ou six têtes. Cette triplicité est un signe permettant de les identifier sans erreur. Dans leur fonction de ravisseur de femmes, ils peuvent être remplacés

par le Vent, qui va jusqu'à enlever l'épouse ou les filles du roi. Comme les dragons, le Vent exerce une action desséchante. Il peut aussi apporter la maladie ou la mort. Dans une *bylina*, un chant épique, Élie (Ilya en russe) combat un personnage appelé Rossignol (Solovei), qui exerce un pouvoir sur les vents destructeurs. Il les appelle avec une voix ressemblant au hurlement du chien ou au sifflement du serpent. A la fois homme et oiseau, il vit dans un nid sur un chêne autrefois consacré à Perun. Au sujet des dragons, il faut encore signaler qu'ils sont des maraudeurs et des voleurs. Les Qiptchaq, voisins turcs des Russes aussi appelés Polovtsets, leur étaient assimilés parce qu'ils étaient des voleurs de bétail et qu'ils capturaient des esclaves. Ils étaient qualifiés de « serpents ». Croire que leurs méfaits ont influencé la représentation que les Russes se faisaient des dragons serait une grave erreur. Quand on essaie d'expliquer la formation des mythes par des faits historiques, on se trompe toujours : c'est nier l'ancienneté et la force du mythe comme représentation du monde. L'assimilation des Polovtsets aux dragons provient d'abord du fait que *Neptonos était identifié aux populations des confins. Elle a été facilitée par leur similitude de comportement. En tant que voleurs, les dragons dérobent également l'eau et la lumière du jour, c'est-à-dire qu'ils sont liés aux Ténèbres.

Comme tous les dragons indo-européens, ils dévoraient les hommes et le bétail. L'un de leurs ennemis était Saint-Georges. Personnage lié au printemps, il protégeait les troupeaux contre les bêtes sauvages et pouvait donc être rapproché de Volos, mais il apparaissait aussi comme un démon des forêts qui guidait les loups vers les animaux malades pour les dévorer. Cette contradiction ne peut s'expliquer que par le comparatisme indo-européen : elle provient de l'ambivalence de *Neptonos, dont Saint-Georges était un substitut. Bien qu'omniprésente en Russie, la forêt était considérée comme plutôt hostile, et les paysans refusaient de s'y aventurer en pleine nuit. Elle était le domaine du *leshii*, un démon assimilé aux animaux sauvages, aux plantes et aux arbres, mais qui pouvait aussi prendre une apparence humaine. Les bergers conduisant leurs animaux dans la forêt invoquaient Saint-Georges contre lui. Le *leshii* était une sorte de voleur : il enlevait les jeunes femmes, les enfants et les bébés. Il capturait aussi les âmes des morts pour peupler son royaume. Comme les dragons, qui torturaient les âmes des damnés selon une croyance influencée par le christianisme, il était donc lié aux Enfers. Doué d'une grande rapidité, il était associé aux vents violents.

Le Diable prenait souvent la forme d'un dragon et son principal ennemi était Ilya. Poursuivi par le saint armé de sa foudre, il se cachait sous des champignons vénéneux, dans des arbres ou des pierres, des animaux domestiques ou des hommes. En ce combat, A. N. Afanasyev a reconnu au XIX^e siècle la lutte de Perun contre des démons incarnant l'obscurité pour renouveler le pouvoir du Soleil. A cela, V. V. Ivanov et V. N. Toporov ont ajouté en 1974 que l'adversaire de Perun devait être Volos. Elizabeth Warner, à laquelle nous empruntons sa présentation des mythes russes, ne croit pas à la théorie d'Afanasyev, qu'elle qualifie de « quelque peu fantasque ». Selon elle, « tout rapprochement d'Ilya et de Perun reste du domaine de la spéculation ». Elle explique le combat d'Ilya par des croyances chrétiennes selon lesquelles Dieu lutte contre Satan avec des éclairs. Mais les déductions d'Afanasyev et de ses successeurs sont pleinement confirmées par des observations faites chez les Slaves des Balkans. Un de leurs mythes a été cité ci-dessus. On y voit Saint-Élie frapper un dragon de sa foudre pour permettre au Soleil de se lever. En 1875, M. S. Milojević a recueilli cette formule en Serbie : « Saint-Élie, le Perun puissant ». L'archange Michel était un ennemi du Diable en Russie, mais il l'était aussi en Bosnie. Dans le village de Zepče, on croyait que Lucifer se révolta contre dieu en dérobant le Soleil : « il enleva le Soleil, le descendit au bord de la mer ; avec ses ailes, il voila les rayons et la chaleur du Soleil afin que le froid et les ténèbres se propagent ». Envoyé par Dieu, Michel récupéra le Soleil à l'issue d'une ruse et d'un combat contre Lucifer. Par ailleurs, Saint-Élie est secondé par un certain Zmaj, qui « représente la plupart du temps la foudre personnifiée » selon une observation de Sima Trojanović. Ce nom n'est autre que l'appellation du dragon chez les Slaves des Balkans : elle est apparentée au

russe *zmei* (ainsi qu'au polonais *zmij*). En Slovénie, Zmaj est mis en relation avec Saint-Georges. Ainsi, Perun utilise le dragon assimilé à de la foudre pour lutter contre un dragon. Lors de sa fuite, ce dernier ne se cache pas en réalité sous des arbres, des animaux ou des hommes, mais il prend leur forme. C'est un mythe pleinement indo-européen. Les croyances russes n'ont pas été influencées par le christianisme, mais c'est plutôt l'inverse qui se serait produit.

Selon le conte d'Ivan Bykovich (« Ivan Fils du Taureau »), un roi et une reine adressèrent une prière à Dieu pour avoir un fils. Ils rêvèrent alors que dans un étang situé près du palais, un poisson aux écailles d'or vivait et que si la reine le mangeait, elle serait enceinte. A leur réveil, ils demandèrent à un pêcheur de le prendre. Dès qu'elle vit ce poisson, la reine s'empressa de le donner à sa cuisinière pour en faire la cuisson. Elle en mangea, mais sa cuisinière avala aussi quelques restes et une vache qui se trouvait dans la cour lécha un peu de bouillon. Toutes se retrouvèrent enceintes et donnèrent naissance à un fils au même moment. Le fils de la reine fut appelé Ivan Tsarevich (« Ivan Fils du Roi »). Les deux autres fils furent dénommés Ivan Fils de la Cuisinière et Ivan Bykovich. Leur ressemblance était si parfaite que seul leur comportement permettait de les discerner. Quand ils eurent dix ans, ils demandèrent à leur père de faire fabriquer un bâton en fer de huit cents kilogrammes. Personne ne pouvait le soulever, mais ils le faisaient tourner aussi facilement qu'une plume d'oie. Comme ils comparèrent ensuite leurs forces, Ivan Bykovich arriva en tête. Il fut désormais considéré comme l'aîné.

Plus tard, d'un coup de pied, Ivan fit rouler une énorme pierre. Elle renversa quelques arbres et s'enfonça dans le sol en ouvrant une sorte de cellule où se trouvaient trois grands coursiers, ainsi que des harnais semblables à ceux utilisés par les guerriers. Les triplés demandèrent alors à leur père l'autorisation de partir à la découverte des pays lointains.

Selon une version antérieure de ce conte appelée « Ivan Fils de la Vache », la reine fut enceinte après avoir avalé un « brochet aux ailes d'or ». Ce mode de fécondation existe aussi dans la mythologie irlandaise, où la mère du druide Tuân, qui était une reine, le conçut après avoir mangé un poisson que son époux avait fait pêcher. L'analogie est si frappante que l'on songerait volontiers à l'expliquer par une influence entre Celtes et Slaves. Cela n'est pas impossible, les Celtes ayant pu influencer les Slaves orientaux par l'intermédiaire des Scandinaves. Les Russes mettent cependant l'accent sur la triplicité d'Ivan, ce que ne font pas les Irlandais malgré l'habitude de leurs druides de se regrouper en trios. Comme dans la version de la naissance de Rémus racontée par Plutarque, ils font intervenir une servante. Si une troisième personne, la vache, est présente, c'est parce que la mère de *Neptonos le conçoit alors qu'elle a la forme d'une vache. Le poisson avalé n'est autre que la foudre-semence projetée par *Perk^wunos, identifiée à *Neptonos. C'est la raison pour laquelle il est ailé et doré, l'or étant un métal solaire.

La mythologie iranienne fournit un autre exemple de fécondation buccale. Duktav conçut Zarathuštra, l'archétype du prêtre iranien, quand une étincelle frappa son corps, mais également quand son mari lui donna à boire du lait issu de vaches qui avaient brouté l'herbe où était tombé du sperme... de Zarathuštra. On peut simplifier ce mythe en assimilant Duktav aux vaches qui ont avalé du sperme. Un sorcier, voulant faire périr le bébé, conseilla à son père de le mettre sur un bûcher, puis dans un défilé où passaient les taureaux, puis près d'une fontaine où s'abreuyaient les chevaux, puis dans le terrier d'une louve. A chaque fois, l'opération échoua. La fontaine est identifiable à la Grande Déesse.

2.5. Mythologie indo-iranienne.

Nous donnons ici la reconstitution du mythe indo-iranien de la libération de l'Aurore tel qu'il a été reconstitué par François Cornillot. Il est antérieur à la séparation des Indo-Aryens et des Iraniens et date donc du III^e millénaire avant notre ère. Il devait être très proche

du mythe indo-européen originel. Les noms propres sont tous précédés d'un astérisque parce que ce sont des reconstitutions. L'aboutissement de ces noms en védique, la langue des *Veda*, et en vieil iranien ou en avestique, la langue de l'*Avesta*, le livre sacré des Iraniens, est fourni.

La nuit, la déesse-rivière *Sindhu (védique Sindhu, vieil iranien Hindu) était enfermée dans une montagne. Elle pouvait être considérée comme unique ou septuple : **sapta Sindhawas*. Son mont carcéral était le dragon *Wrtra (védique Vritra) dont le nom dérivait du verbe **wr-* « enfermer, endiguer, retenir ». *Sindhu, dont les eaux étaient assimilées à des vaches, était considérée comme **asitā* « maculée, obscurcie ». Son libérateur était *Mitra, encore appelé *Sawitar « Émetteur » ou *Wiwahwant (védique Vivasvat, avestique Vīvahvant). Sous la forme d'un étalon solaire, il déversait dans les eaux de *Sindhu un sperme appelé **sawma* (védique *soma*, vieil iranien *haoma*) et imaginé comme un cheval ou une troupe de chevaux. Le nom du **sawma* dérive du verbe **saw-* « procréer, émettre ». Libérée, *Sindhu devenait l'Aurore ou *Sarasvatī, la « Riche en Fluide » (védique Sarasvatī, avestique Harax^vaitī) considérée comme **anasitā* « immaculée » (avestique *anāhitā*). Elle pouvait alors s'écouler pour former le Fleuve-Océan circumterrestre.

Du côté indien, Sindhu était aussi appelée Saranyū. Elle était la fille de l'artisan céleste Tvashtri. Selon l'hymne X du *Rig-Veda*, son père la maria à Vivasvat, le « Rayonnant de l'Aurore ». Elle mit au monde Yama et sa sœur jumelle Yamī. Yama fut le premier homme décédé. Il est surtout connu pour être le souverain des morts. Il a donc repris l'aspect nocturne de *Neptonos. Quant Yamī, elle était aquatique puisqu'elle a été identifiée à la rivière Yamunā. Après avoir engendré ces deux jumeaux, Saranyū prit la fuite sous l'apparence d'une jument, mais Vivasvat la poursuivit en prenant celle d'un étalon, et il parvint à la rattraper. De leur rencontre, naquirent deux garçons, les Nāsatya ou Aśvin. Le premier hymne du *Rig-Veda* déclare que ceux-ci sont fils de Sindhu, ce qui implique l'identité de Saranyū avec Sindhu, la déesse-rivière captive. Une tradition post-védique a tenu cette déesse pour l'Aurore, Ushas. Celle-ci est en fait Saranyū-Sindhu sous son aspect libéré et diurne. Elle est identique à Yamī et Sarasvatī. Yamī est fille de Saranyū comme Sarasvatī est fille de Sindhu.

Un fait important est que Vivasvat n'a pas fécondé Saranyū avec sa semence, mais avec celle de Tvashtri. Fabriquant d'armes, celui-ci forge en particulier le Tonnerre. Il façonne également l'un pour l'autre l'époux et l'épouse et fait croître l'embryon dans la matrice. Ce sont des fonctions qui correspondent bien à celles de *Neptonos en tant que donneur de fertilité-fécondité. Le fils de Vivasvat *alias* Mitra, mais en réalité de Tvashtri, est le dieu védique Apām Napāt (qui est en fait peu présent dans le *Rig-Veda*) *alias* Yama. Par ailleurs, Dyauh, héritier indien de *Dyēus, représentant le Ciel physique, a été identifié à Tvashtri. On peut donc dire qu'Apām Napāt est fils de Dyauh.

Les Nāsatya sont des jumeaux inégaux qui correspondent à Romulus et Rémus. Le mythe de la fuite de Saranyū sous la forme d'une jument n'expliquait originellement que la naissance de l'un des deux Nāsatya, celui qui est équivalent à Romulus et donc à *Perk^wunos. Il était sans rapport avec le mythe de l'Aurore. C'est la confusion de ces deux mythes qui a contraint Saranyū à être fécondée deux fois et à effectuer deux accouchements successifs, le premier pour donner naissance à Yama et Yamī, le second pour mettre au monde les Aśvin.

La seconde fécondation garde un souvenir de la conception de *Neptonos : tandis qu'il poursuivait Saranyū après avoir pris la forme d'un étalon, Vivasvat éjacula dans l'herbe. Saranyū ayant brouté cette herbe, elle se retrouva gravide. On retrouve le mythe iranien de Duktav broutant, sous la forme d'une vache, de l'herbe où était tombé du sperme. Le Nāsatya correspondant à *Neptonos, ou à Apām Napāt pour l'appeler par son nom védique, a donc été conçu de la même manière que Zarathuštra, par fécondation buccale de sa mère. Ce type de fécondation existant aussi dans la mythologie celtique et russe, il faut admettre qu'il était d'origine proto-indo-européenne.

Les hymnes du *Rig-Veda* décrivant le mythe de l'Aurore étaient destinés à être psalmodiés durant le sacrifice matinal, lequel réitérait la libération de Saranyū-Sindhu. Le rite

de base était le pressurage d'une plante que l'on appelait *soma* parce que son jus s'identifiait au *soma*, la semence émise par Vivasvat. Il s'agissait originellement de l'éphédra, abondante en Asie centrale mais absente de l'Inde. Pour cela, on faisait macérer les tiges, et quand elles étaient ramollies, on les broyait. La pâte obtenue était mélangée à du lait et de l'orge, puis après fermentation, elle était filtrée. Sa clarification la transformait en l'*Indu*, « la Goutte, l'Élixir Distillant ». C'était le sperme du *Savitar*, « l'Émetteur », dont le nom était apparenté au nom du *soma*. Sous la forme d'un étalon ou d'une troupe d'étalons, il était déversé dans les eaux de la cuve rituelle (le *samudra*), lesquelles se transmuaient en celles de Sindhu. Rendues blanches et lumineuses, ces eaux jaillissaient comme un flot de lumière à travers l'espace. C'est le mythe de l'Aurore dans toute sa splendeur.

Selon F. Cornillot, le nom du dieu Indra dérive du terme *Indu*. L'étymologie proposée se base sur ce vers du *Rig-Veda* : « Et il a aussi attelé pour y aller, les dix juments dorées du *svar* [lumière solaire] en disant : “ l'Indu est Indra ” » (*RV*, IX, 63, 9). Indra, le roi des dieux incarnant la deuxième fonction qui se battait avec une arme de jet symbolisant la foudre (le *vajra*), était donc originellement une goutte de sperme. Nous savons que cette « usurpation » était naturelle : dans la mythologie proto-indo-européenne, la semence qui se déversait dans les eaux de la Grande Déesse, identique à de la foudre, était *Neptonos. Elle était donc une divinité à part entière, doublée par surcroît d'un guerrier quasiment invincible. Dans la mythologie scandinave également, cette foudre-semence a été considérée comme une divinité combattante. Il s'agit de Thor. Il n'est pas surprenant que des points communs entre Indra et Thor aient été remarqués, mais dans l'ensemble, Indra s'était beaucoup mieux coulé dans le moule de la deuxième fonction que Thor.

Dans le *Rig-Veda*, l'émission du *soma* est décrite par des vers tels que ceux-ci : « En te clarifiant pour le régal des *deva* [les dieux], va, éclatant, conduit par les guerriers [les sacrifiants] au rendez-vous d'Indra ! Lancés au galop, accélérés par Dhī [l'Oraison, la Prière], les *Indu*, les coursiers, ont été lâchés vers le *samudra* » (*RV*, IX, 64, 15-16). Ou encore : « L'Inspiré a été enfanté par l'Oraison dans la cavité sinueuse des monts et le lieu de rassemblement des rivières. Attentif, il [Indra] observe de là, d'en haut, le *samudra*, de là où, agité, il se met en mouvement. Alors ils [les pressureurs] voient la lumière matinale de l'antique semen, qui est allumée à l'autre extrémité du ciel » (*RV*, VIII, 6, 28-30). La « cavité sinueuse » est la caverne dans laquelle les eaux sont séquestrées. L'Oraison n'est autre que la déesse-rivière Sarasvatī en tant que déesse de la Parole sacrée. Elle « accélère » les coursiers, c'est-à-dire les gouttes de semence qu'elle a reçues, lors de sa libération, quand elle jaillit hors du mont carcéral.

Signalons une curiosité : le **sawma* indo-iranien, devenu le *soma* en Inde et le *haoma* chez les Iraniens, a été identifié par les Alains à la bière. Ces gens étaient des Iraniens installés au nord du Caucase ; leurs descendants actuels sont les Ossètes. Dans l'une de leurs langues, le digor, le houblon est appelé *xumællæg*. C'est un reflet du terme alain **xumulak*, lequel provient de l'iranien **hauma-arya-ka*, où le terme *arya* « bienfaiteur » est un qualificatif de l'Émetteur. Ainsi, le houblon s'est substitué à l'éphédra tout en prenant son nom, qui était **hauma*. La bière était par conséquent chez les Alains une boisson sacrée. Dans plusieurs langues européennes, le nom du houblon dérive de l'alannique **xumula*, provenant lui-même de l'iranien **hauma-arya-ka* privé du suffixe *-ka. On peut citer le slave commun **xъmelъ*, le finnois *humala* et le francique **humilo*, devenu *humlone* en latin médiéval, puis *oubelon* vers 1600.

Il n'existe aucune raison de penser que l'éphédra ait été utilisé ailleurs que dans le monde indo-iranien. Si l'on met de côté le pressurage de cette plante, le sacrifice matinal s'explique bien par la mythologie proto-indo-européenne. Parallèlement au déversement du *soma* dans le *samudra*, un autre rite était effectué : le Feu (*Agni*) sacrificiel était produit par frottement de deux morceaux de bois, le bois mâle *pramantha* et le bois femelle *arani*. Selon un symbolisme sexuel évident, une extrémité du *pramantha* était introduite dans un orifice de

l'arani et tourné rapidement jusqu'à l'apparition d'un feu qui n'était autre qu'Apām Napāt. *L'arani* était identifiée à Saranyū-Sindhu, la mère de ce dernier. Cette méthode de production du feu était l'un des rites les plus sacrés des Indo-Européens. A Rome, si le feu de l'*aedes Vestae* s'éteignait, les Vestales devaient en produire un autre par frottement d'un morceau de bois pris à un *arbor felix*. Pour effectuer des rituels de purification, les Slaves allumaient par frottement un feu qualifié de « vivant ». En Serbie, cette tâche revenait à deux jumeaux ou deux homonymes. En Russie, on commençait par éteindre tous les feux du village ; ils étaient rallumés avec le feu « vivant », que seuls des hommes étaient autorisés à produire.

Lors de l'examen de la mythologie latine, nous avons donné l'interprétation des rites des *Matralia* proposée par G. Dumézil. Il s'était basé sur des hymnes du *Rig-Veda* dont voici quelques extraits. D'une part, l'Aurore (*Ushas*) refoule violemment les ténèbres : elle « chasse l'informité noire » ou « refoule l'hostilité, les ténèbres ». « L'Aurore marche, déesse, refoulant par la lumière toutes les ténèbres, les dangers ; voici que se sont montrées les Aurores brillantes ; ... la ténèbre s'en est allée à l'occident, la déplaisante » (*RV*, VII, 77, 2-3). D'autre part, l'Aurore accueille un bébé qui est l'enfant de sa sœur la Nuit (*Rātrī*), ou bien simultanément de sa sœur et d'elle-même : c'est le Soleil levant ou le Feu sacrificiel, l'un et l'autre étant identiques à Apām Napāt. La Nuit correspond donc à la déesse que nous avons appelée la Lune. Puisque les deux sœurs avaient la forme d'une vache, l'enfant était assimilé à un veau : « les deux sœurs jumelles ont revêtu des couleurs différentes, dont l'une brille, dont l'autre est noire. La sombre et la rouge sont deux sœurs... Léchant le veau de l'autre, elle a mugit... » (*RV*, III, 55, 11-13).

Chapitre 3

L'avènement de l'été

Comme il a été dit plus haut, le combat mené par *Perk^wunos à la fin de la nuit ou de l'hiver ne consistait pas à tuer le dieu des Enfers, *Neptonos, mais à le dissocier de la Grande Déesse. Il continuait donc à vivre durant tout le printemps et l'on peut croire qu'il conservait une part de ses caractéristiques négatives. Il restait un voleur, déroband en particulier l'élixir d'immortalité des dieux pour le donner aux hommes. Est-ce pour cette raison qu'un grave conflit éclata entre lui et les dieux conduits par leur souverain *Perk^wunos ? Cela semble probable. *Perk^wunos, qui ne possédait pas alors de foudre, se faisait avaler à moitié ou complètement par *Neptonos, lequel avait pris la forme d'un dragon. Le neveu de ce dernier offrait un festin à son oncle, où il se goinfrant tellement qu'il vomissait tout. Le festin était certainement constitué de bétail, *Neptonos étant un grand avaleur d'animaux domestiques et d'êtres humains. *Perk^wunos était sauvé, mais il n'était pas sorti intact de sa mésaventure : il avait au moins perdu un bras et un œil. Pour reconstituer son corps, il se rendait à une source au pouvoir curatif qui n'était autre que la Grande Déesse. On peut se demander si la déesse commençait à faire partie intégrante de lui-même à partir de ce moment.

*Neptonos se vengeait semble-t-il en « tuant » la Grande Déesse, c'est-à-dire en l'enfouissant sous un tumulus. Dès lors, elle n'existait plus en tant que source. De grandes lamentations avaient lieu. Bien que finissant par mourir comme sa sœur la Lune, elle avait un sort très différent : la Lune avait été inhumée sous un tertre funéraire, mais dans le plus grand secret. Puisqu'elle avait été la source de toutes les eaux de la Terre, sa « mort » provoquait une sécheresse accompagnée d'une famine.

Armé de la foudre, *Perk^wunos repartait à l'offensive et parvenait à vaincre son adversaire. C'était une grande bataille, la première du monde, appelée la « guerre de fondation ». *Neptonos disposait du soutien de ses nombreuses hypostases, qui formaient une véritable armée. Il avait de plus la capacité de créer un épais brouillard qui désorientait ses ennemis et il était invincible : les dieux pouvaient le frapper avec toutes les armes dont ils disposaient, le bombarder avec de la foudre et du feu sans lui causer de tort. Ses seuls points faibles étaient ses yeux. *Perk^wunos devait de plus crever l'un d'eux avec sa foudre, qui n'était autre que le neveu de *Neptonos. Elle prenait la forme d'une arme de jet, telle qu'une flèche ou une lance. Éborgné, déchu du Ciel, *Neptonos errait dans les forêts profondes et les montagnes ou retournait dans le Fleuve-Océan circumterrestre, régions assimilées aux Enfers. Son neveu venait le retrouver, le vainquait en duel et le décapitait. La Grande Déesse, en tant que partie féminine de *Perk^wunos, enterrait sa tête sous un tertre funéraire assimilé à une montagne. *Perk^wunos l'écorchait et transformait sa peau en un bouclier. Si *Neptonos était invulnérable, c'est peut-être parce que sa peau ne pouvait pas être transpercée. Elle formait donc une excellente protection. *Perk^wunos prenait également un os de *Neptonos transformé en une lance et il exécutait une danse en frappant son bouclier avec cette arme. Il tournait autour de la dépouille de son ennemi en sautant sur un pied. C'était une danse guerrière consistant probablement à s'approprier les vertus de son adversaire vaincu.

Le corps de *Neptonos était écartelé, c'est-à-dire réparti entre les quatre points cardinaux : son sang, semblable à de l'eau, coulait du sommet de son tumulus en entraînant dans les quatre directions, jusqu'au Fleuve-Océan circumterrestre, les morceaux de son corps. Son tertre funéraire pouvait être identifié à son crâne, or celui-ci était assimilable au Ciel. Les

fleuves continuant à couler, son tumulus était une montagne-source céleste. Elle était située au centre du monde. Lors de son jaillissement, son sang avait créé un véritable déluge. Il s'y était peut-être ajouté une pluie torrentielle. L'humanité était noyée, sauf un couple survivant qui la recréait. Dans une version amplifiée de ce mythe, tous les éléments de l'Univers naissaient du corps disloqué de *Neptonos, sauf la Terre qui leur était préexistante. Cela suppose qu'il les avait avalés. La « guerre de fondation » était donc une destruction cosmique suivie d'une reconstruction.

L'humidification de la Terre par le Déluge était symbolisée par celle d'une statuette en argile que les dieux, ou peut-être seulement le neveu de *Neptonos, avaient façonnée. L'eau absorbée par cette statuette n'était autre que la Grande Déesse, qui acquérait alors un corps et s'identifiait à la Terre. Devenue porteuse d'eau considérée comme source de vie, la Terre pouvait accueillir des semences données aux hommes par *Dyēus. La récolte obtenue mettait fin à la famine provoquée par *Neptonos. La Grande Déesse patronnait par conséquent les travaux des champs, mythe qui correspondait peut-être à une réalité : il se peut que, chez les Proto-Indo-Européens, les femmes aient pris en charge la culture des champs tandis que les hommes se soient occupés de l'élevage du bétail.

Le neveu, devenu l'unique *Neptonos en activité, collaborait avec *Perk^wunos à la construction d'une capitale au sommet de la montagne-source, où ils se fixaient. *Neptonos y était le servent cultuel de *Perk^wunos. C'était lui qui construisait l'enclos entourant cette cité. Il essayait d'effectuer cette tâche en une seule nuit afin d'obtenir une épouse. Celle-ci n'était autre que la Grande Déesse incarnée dans sa statuette. Elle symbolisait toutes les femmes, le début de l'été étant une période de mariage, que même *Neptonos représentait l'ensemble de la gent masculine. Il est probable que les Proto-Indo-Européens façonnaient réellement un « mannequin » en argile manipulé par des hommes lors d'une cérémonie. G. Dumézil pensait avoir trouvé un souvenir de cette cérémonie chez les Arméniens.

L'incarnation de la Grande Déesse n'était pas considérée comme un événement positif, car elle annonçait les souffrances de l'été : alors que le printemps était une période de paix et de bonheur, un véritable Âge d'Or, l'été était la saison militaire et celle des deuils. Tandis que le jeune *Neptonos avait été le Soleil montant vers le Ciel, la Grande Déesse était assimilée au Soleil descendant vers la Terre.

Les tertres funéraires de *Neptonos et de la Grande Déesse existaient réellement et faisaient l'objet d'un culte. On en trouvait des répliques en divers endroits. Les Proto-Indo-Européens croyaient sûrement qu'ils leur apportaient la fertilité-fécondité. De manière générale, c'était l'ensemble des tumulus (aujourd'hui désignés par le nom russe de kourganes), les éléments les plus caractéristiques de leur civilisation, qui étaient vénérés.

3.1. Mythologie romaine.

Le mythe de l'avènement de l'été s'est fortement dégradé à Rome, mais il est encore possible de reconnaître ses principaux éléments. *Neptonos y prend les traits de Numa Pompilius. Comme les Romains étaient accablés par des orages, Égérie conseilla à son compagnon de s'emparer de Picus et de Faunus, qui lui expliqueraient comment conjurer la foudre. Faunus était le protecteur des troupeaux. Il vivait dans les bois et rendait des oracles, comme *Neptonos. Les Romains ont fait de lui le fils de Picus, qui aurait été changé en un pic par Circé. Le fait que Numa ait dû s'emparer à la fois de Picus et de Faunus indique que le père et le fils pouvaient être confondus, et donc que le pic était l'une des formes de Faunus. C'est un oiseau associé aux arbres : il tape sur les écorces avec son bec pour en faire sortir les larves. Numa se rendit dans le bois sacré au pied de l'Aventin, sacrifia une chèvre près d'une source et y plaça des coupes de vin, puis il se cacha dans une grotte. Picus et Faunus arrivèrent et burent jusqu'à en tomber de sommeil. Numa les ligota et leur dit qu'il les libérerait s'ils lui donnaient une formule incantatoire pour faire descendre Jupiter du Ciel.

Ce fut une réussite : le grand dieu céleste apparut devant Numa, qui en mouilla presque son froc : « Le sang se fige dans tout son corps et ses cheveux se hérissent sur sa tête », a raconté Ovide. Malgré sa peur, Numa put demander à Jupiter le moyen d'expié la foudre. « Coupe une tête », lui répondit Jupiter. Il précisa ensuite qu'il désirait avoir la tête d'une homme, mais Numa s'arrangea pour lui donner la tête d'un oignon de son jardin, des bouts de cheveux et un poisson. « Bien, répondit Jupiter, que ce soit là les offrandes expiatoires de ma foudre, ô mortel bien digne de converser avec moi ». Il promit également à Numa de lui donner un gage de souveraineté. Les romains se rassemblèrent le lendemain, et quand le soleil fut au zénith, un objet appelé l'ancile tomba du ciel. C'était une sorte de bouclier ovale avec des échancrures latérales, en forme de 8.

Comme le sort de la souveraineté lui était attaché, par crainte d'un vol, Numa chercha un artisan, qui fut Mamurius Veturius, pour en faire onze copies indiscernables. Ces douze exemplaires de l'ancile étaient conservés dans la *Regia*, l'ancienne « maison du roi ». Les Saliens (*Salii*) étaient des prêtres danseurs qui utilisaient durant leurs cérémonies ces douze boucliers, ainsi que des javelines avec lesquelles ils les frappaient. Ils étaient subdivisés en deux groupes, les douze *Salii Palatini* et les douze *Salii Collini* (ou *Agonales*). Un premier groupe patronné par Mars ouvrait la saison militaire, le 19 mars, et l'autre groupe, patronné par Quirinus, la fermait le 19 octobre. Ils entonnaient un chant d'une telle ancienneté que ses paroles étaient incompréhensibles. Leur nom s'explique par les verbes *salire* « sauter » ou *salitare* « danser », ces deux verbes étant de toute façon proches. S'ils étaient des « Sauteurs », les Saliens dansaient peut-être sur un pied. Dans la mythologie grecque, après avoir tué le Minotaure, un homme à tête de taureau, Thésée effectua un sacrifice à Apollon et tourna autour d'un autel en effectuant la danse de la Grue (*Géranos*). Cet autel avait été bâti par Apollon avec des cornes gauches de chèvres fournies par Artémis. Comme l'a observé Aristote, les grues ont la particularité de dormir en se tenant alternativement sur un pied et sur l'autre, donc cette danse a pu être effectuée sur un pied. Pour le bétail, les cornes sont des substituts aux crânes.

On peut croire que Numa a réellement décapité quelqu'un. En creusant la colline du Capitole pour établir les fondations du temple de Jupiter Optimus Maximus, les terrassiers découvrirent une tête d'homme (*caput humanum*). Comme ce présage promettait à Rome la domination sur l'Italie, il avait une signification comparable à l'ancile. Le nom du Capitole était expliqué par la découverte de cette tête.

Il est impossible de ne pas rapprocher l'ancile de l'égide de la mythologie grecque, symbole de puissance souveraine. Ce devait être un bouclier en peau de chèvre, puisque son nom dérive de *aigís* « peau de chèvre ». Dans l'*Illiade*, l'épiclèse principale de Zeus est *Aigíkhos* « Monté sur une Chèvre ». Les Grecs l'interprétaient comme « Porte-Égide ». Zeus prêtait de temps en temps son Égide à Athéna ou à Apollon. La tête de la Gorgone Méduse, décapitée par Persée, y était fixée. Selon Euripide, Athéna tua Méduse durant une grande bataille appelée la Gigantomachie, que nous analyserons plus loin. L'orage qui accablait les Romains était sûrement un souvenir de cette bataille, au cours de laquelle *Neptonos était bombardé avec de la foudre.

Sous le règne de leur troisième roi, Tullus Hostilius, les Romains furent en guerre contre les Albains. Afin d'épargner des vies humaines, il fut décidé de régler ce conflit par un combat des champions. Chaque cité choisit un trio de frères, les Horaces du côté romain et les Curiaces du côté albain. Les seconds furent blessés, puis deux Horaces furent tués, mais finalement, le seul Horace survivant tua les trois Curiaces. Les morts furent enterrés. L'historien Tite-Live raconte que l'on pouvait encore voir leurs tombes de son temps. Horace reçut les armes et les manteaux des Curiaces. De retour chez lui, il tua sa sœur d'un coup d'épée en plein cœur, car elle avait été fiancée à l'un des Curiaces et s'était plainte de sa mort. L'enterrement des guerriers morts est chose normale. Par contre, le fait que les tombes des Curiaces aient encore été visibles au temps de Tite-Live, c'est-à-dire au début de notre ère, est

plus troublant. L'habitude des Indo-Européens de considérer certains de leurs mythes comme des faits historiques dont il existait de véritables traces archéologiques remonte sûrement aux origines de leurs civilisations. La terre des Proto-Indo-Européens ne manquant pas de kourganes, il leur était facile de croire que l'un deux (ou même que plusieurs d'entre eux) était la sépulture de *Neptonos, lequel était donc un personnage historique. Les manteaux des Curiaces étaient originellement leur peau. L'Horace survivant avait également reçu leurs lances : il existait un endroit que l'on appelait les « Lances d'Horace ». C'était là que les dépouilles de Curiaces avaient été suspendues.

Ce combat de triplés contre d'autres triplés apparaît dans d'autres mythologies indo-européennes. Il trouve son origine dans le duel entre *Neptonos et son neveu, à l'issue duquel il était décapité. La mythologie romaine met en scène un autre Horace, qualifié de « Borgne » : Horatius Coclès. Peu de temps après le renversement de Tarquin le Superbe, le septième et dernier roi de Rome, son compatriote étrusque Lars Porsenna décida de marcher sur Rome pour tenter de le remettre au pouvoir. Horatius Coclès se chargea de défendre le seul point faible de Rome, le pont Sublicius qui enjambait le Tibre. Il n'était secondé que par deux nobles romains aux noms étrusques, Spurius Larcius et Titus Herminius. Leur unique rôle était apparemment de constituer avec Horatius Coclès un trio de guerriers semblable aux Horaces et aux Curiaces. Horatius terrifia d'abord les Étrusques par son seul regard, puis ses ennemis se ressaisirent et firent tomber sur lui une véritable pluie de lances, mais il tint bon grâce à son bouclier jusqu'à ce que le pont fût coupé. Il sauta alors dans le Tibre et revint sain et sauf à Rome, où il fut fêté en héros. On érigea une statue en son honneur et on lui donna un terrain dont il fit le tour en une journée avec sa charrue. C'est un reflet du mythe de la fondation de Rome, selon lequel Romulus a tracé l'enceinte sacrée de la cité, le *pomerium*, avec une araire : dans la mythologie proto-indo-européenne, un enclos est construit après la grande bataille. En tant que bâtisseur de cité murée, Horatius est le neveu de *Neptonos. En tant que guerrier qu'une pluie de lances n'arrive pas à abattre, il est l'oncle de ce dernier, quasiment invulnérable et considéré comme borgne.

L'histoire ne s'arrête pas là. Privés d'accès à Rome, les Étrusques durent faire le siège de la cité. Avec l'autorisation du Sénat, le jeune noble Gaius Mucius se glissa dans le camp ennemi habillé en Étrusque. Armé d'un simple poignard, il se jeta sur une personne qu'il crut être Porsenna et la tua. Malheureusement, il s'était trompé. Il fut immédiatement capturé par les soldats. Porsenna le questionna sur son identité, menaçant de le brûler s'il ne répondait pas, mais Gaius Mucius mit de lui-même sa main droite dans un feu et déclara pendant qu'elle se consumait : « Le corps est peu de chose, pour qui n'aspire qu'à la gloire ». Porsenna fut tellement impressionné qu'il le relâcha et qu'il négocia la paix avec les Romains. Puisqu'il avait perdu sa main droite, il porta le surnom de *Scævola*, le « Gaucher ». En le jeune Mucius Scævola, on reconnaît *Perk^wunos laissant une partie de lui-même dans la gueule d'un dragon assimilable à un feu.

Les Romains ont conservé le souvenir de cette bataille sous d'autres formes. L'une d'elles est la guerre contre les Sabins. Après la fondation de Rome, Romulus prit subitement conscience d'une anomalie gênante pour la perpétuation de son peuple : il n'y avait pas de femme dans sa cité. Celle-ci avait d'abord été conçue comme un lieu d'asile où des habitants des cités environnantes venaient se réfugier. Ils y vivaient dans la pauvreté, un peu comme des sauvages. Romulus créa alors une fête en l'honneur de Consus, le dieu des moissons rentrées. Les Sabins arrivèrent avec femmes et enfants. Les Romains leur offrirent des spectacles, et quand l'attention des visiteurs fut absorbée, ils se jetèrent sur leurs femmes et les emmenèrent chez eux. Leur forfait déplut aux Sabins, conduits par le roi Titus Tatius, qui déclarèrent la guerre à Rome. Romulus eut d'abord le dessus, mais Titus Tatius, grâce à la richesse de son peuple, parvint à séduire Tarpéia, la fille du Romain qui gardait la citadelle du Capitole. Les Sabins ayant pu s'introduire dans Rome, Romulus dut se réfugier avec ses hommes sur la colline du Palatin, au centre de leur cité. Au comble du désespoir, il demanda l'aide de Jupiter

en rappelant au dieu souverain que c'était lui-même qui lui avait recommandé de fonder Rome à cet endroit. Jupiter daigna intervenir et sauva les Romains. Il ne leur accorda cependant pas la victoire, et comme les combats risquaient de s'éterniser, les Sabines s'interposèrent entre les belligérants. La paix fut alors conclue et les Sabins s'installèrent à Rome, qui dut être agrandie. L'histoire ne dit pas si chaque Sabine dut introduire un Romain et un Sabin dans son lit pour satisfaire tout le monde. Le mariage des Romains et des Sabines reflète en réalité la coutume proto-indo-européenne d'organiser des mariages au début de l'été : il n'y a pas eu de vol de femmes aux Sabins. Il faut donc chercher ailleurs la cause du conflit. On retrouve cette coutume dans l'Irlande ancienne, où la fête de Lughnasad, le 1^{er} août, était la saison des mariages. A Sparte, cité dorienne considérée comme conservatrice, les mariages étaient également organisés en été.

Il faut préciser que selon une version de ce mythe, Tarpéia n'a pas voulu causer la perte des Romains, mais des Sabins : elle leur demanda de se débarrasser de « ce qu'ils portaient au bras gauche ». Les soldats comprirent qu'il s'agissait de leurs boucliers et que Tarpéia cherchait à les laisser sans défense face aux Romains. Ils l'écrasèrent alors sous une montagne de boucliers, près de la roche dite tarpéienne. Si l'on suit à la lettre les historiens de Rome, il faut admettre qu'elle ne pouvait pas être une fille de Romain, puisqu'il n'y avait pas encore de femme dans cette cité. Elle était donc une Sabine qui trahissait son peuple, c'est-à-dire une parente de *Neptonos qui le trahissait. La montagne de boucliers qui l'écrasa est sans doute un souvenir de son tertre funéraire.

De plus, lorsque la guerre contre les Sabins éclata, la cité de Rome n'existait pas encore. Elle était en effet peuplée de réfugiés, de gens qui vivaient en-dehors de la société. On reconnaît les « jumeaux inégaux » *Perk^wunos et *Neptonos *alias* Romulus et Rémus lors de leur phase printanière d'errance, qui leur font parcourir le monde. Quand les Sabins se joignirent aux Romains, la cité doubla sa taille. Il faut comprendre qu'ils fondèrent la cité en construisant ses murailles. A cette occasion, Titus Tatius institua à Rome le culte de Quirinus et d'autres divinités relevant toutes de la troisième fonction. Les Sabins étaient d'ailleurs riches, caractéristique qui les rattache à cette fonction. Les textes nous invitent à penser que la mort de Tarpéia était antérieure à leur arrivée : elle fut tuée avant que la paix ne fût conclue.

Après la défaite des Curiaces, les Albains se joignirent de même aux Romains. Ceux-ci durent de nouveau agrandir leur cité. La victoire d'Horace s'accompagne de la mort d'une femme qui doit correspondre à Tarpéia. Le mythe d'un Horace faisant le tour de son terrain avec une charrue indique qu'une cité murée a en fait été construite. Albe la Longue était une sorte de « capitale religieuse » de l'ensemble du Latium. Le lac Albain était associé à Neptune, un héritier étymologique du *Neptonos proto-indo-européen. Ainsi, les Albains et les Sabins incarnaient respectivement la première et la troisième fonction, mais une caractéristique fondamentale de *Neptonos était de pouvoir réunir ces deux fonctions. C'est sa figure qui se dissimule derrière ces deux peuples.

Les historiens romains attribuent la fondation de leur cité à Romulus. C'est lui qui aurait tracé le *pomerium* avec une araire. Si l'on admet qu'il était *Perk^wunos, comme nous l'avons suggéré plus haut, ce récit n'est plus acceptable, car c'était *Neptonos qui était le grand spécialiste de la construction des murailles. On raconte que pour se moquer de son frère, Rémus sauta par-dessus les murs de la cité, qui étaient alors en construction, et que Romulus le tua en s'écriant : « Ainsi périsse quiconque franchira mes remparts ! ». En réalité, le saut effectué par Rémus le mit à cheval entre l'intérieur et l'extérieur de la cité. Il s'identifiait donc à *Neptonos en tant que dieu des passages. C'est donc lui qui a construit les remparts de Rome, et ce n'est pas à cette occasion qu'il a été tué. Sa mort correspond à celle des Curiaces.

3.2. Mythologie celtique.

Le « Livre des conquêtes de l'Irlande », *Lebor Gabála Éirenn*, relate les occupations successives de l'Irlande par plusieurs « races », la dernière étant celle des « fils de Míl », c'est-à-dire les Gaëls ou Irlandais. Ils furent précédés par les Tuatha Dé Danann, qui arrivèrent des îles du nord du monde. Leur nom signifie « Gens de la déesse Dana ». Nuada était leur roi. Il y avait aussi Manannán « plus grand encore » que Nuada, Ogma, le frère du roi, Dagda, le Dieu-Druide, son fils Aengus, le médecin Diancécht, le charpentier Luchta, le bronzier Credne et le forgeron Goibniu. Parmi les femmes, figuraient trois filles du Dagda, Banba, Fodla et Ériu. Il y avait aussi deux guerrières, Badb et Macha à la chevelure rouge, la sorcière Morrígan, associée aux tueries des champs de bataille, et la grande déesse Brigit, la patronne des poètes.

L'Irlande n'était pas déserte lors de l'arrivée des Tuatha Dé Danann : les Fir Bolg s'y trouvaient déjà. Leur roi Eochaid régnait à Teamhair, la capitale des rois suprêmes de l'Irlande (dont le nom a été déformé en Tara). Il fut le premier à instaurer la justice et semble donc avoir été un druide. Chaque peuple envoya un guerrier pour entamer le dialogue. Les Fir Bolg étaient représentés par Sreng et les Tuatha Dé Danann par Bres « Beau », un jeune dieu renommé pour sa beauté. Les nouveaux arrivants demandaient à recevoir la moitié de l'Irlande. Les Fir Bolg ayant refusé, tous se préparèrent à la guerre, mais elle n'éclata qu'après un an, dans une « Plaine des Piliers » (Magh Tuireadh, prononcé Moytura). Eochaid disposait de onze bataillons. Au fil des jours, chaque camp connut des fortunes diverses. Bien que Nuada eût la main droite coupée par Sreng, son peuple continua à se battre sans lui. Saisi par la soif, Eochaid quitta le champ de bataille, mais les druides des Tuatha Dé Danann cachèrent tous les cours d'eau de l'Irlande. Eochaid fut tué et les Fir Bolg subirent de lourdes pertes. Nuada fit alors une offre de paix à Sreng en lui demandant de choisir une des cinq provinces de l'Irlande. Sreng décida de s'installer dans la province occidentale du Connacht. On dit aussi que les Fir Bolg se retirèrent dans l'île de Man, à l'est de l'Irlande, dans celle de Rathlin, au nord, et dans celle d'Arran, à l'ouest.

Devenu manchot, Nuada ne pouvait plus régner. Les Tuatha Dé Danann élirent alors Bres comme nouveau roi, mais ce personnage se mit à les opprimer au profit des Fomoire. Il leur imposa un lourd tribut et leur prit leurs troupeaux de bovins. Le Dagda fut contraint à ériger des fortifications pour lui tandis qu'Ogma devait transporter des fagots de bois de chauffage. A ce moment, les Fomoire étaient dirigés par trois rois, Elatha, Indech et Tethra. Les noms du premier et du dernier signifient « Savoir, Science » et « Mer ». Il y avait aussi un roi suprême, Balor aux Souffles Puissants, qui portait le titre de « Roi des Îles ». Il vivait dans une tour de verre sur une île.

Diancécht fabriqua une main en argent à Nuada, mais son fils Miach fit mieux encore en greffant à l'ancien roi sa propre main, qui avait été conservée. Jaloux du talent de son fils, Diancécht le tua avec son épée. Jugeant que Nuada était redevenu apte à la royauté, les Tuatha Dé Danann se réunirent devant Teamhair et réclamèrent l'abdication de Bres. Celui-ci demanda un sursis de sept ans puis s'en alla chercher des alliés contre les Tuatha Dé Danann. Il aurait volontiers fait appel à son père s'il avait su qui il était. Il se rendit alors chez sa mère Ériu, qui lui révéla que son père était Elatha. Elle remit à Bres un anneau que son amant lui avait offert.

Avec Ériu et ses suivants, Bres se rendit chez les Fomoire. Comme ils s'approchèrent de l'une de leurs assemblées, ceux-ci leur demandèrent s'ils avaient des chiens car leur coutume était d'organiser des compétitions amicales avec les étrangers. « Nous avons des chiens », répondit Bres. Un concours eut alors lieu et les chiens des Tuatha Dé Danann battirent ceux des Fomoire. « Avez-vous des chevaux pour une course ? » demandèrent ensuite les Fomoire. « Nous en avons », répondit Bres. Et les chevaux des Tuatha Dé Danann se montrèrent supérieurs à ceux des Fomoire. Ceux-ci demandèrent alors une personne habile

à manier l'épée. Comme Bres saisissait la poignée de son arme, Elatha, qui était présent dans l'assemblée, reconnut l'anneau. A l'issue des présentations, Elatha conduisit son fils chez Balor.

Pendant ce temps, Nuada était en train de banqueter avec les Tuatha Dé Danann à Teamhair. Lug se présenta à la porte de la cité. Il descendait des Tuatha Dé Danann par son père, Cian. Sa mère Ethniu était la fille unique de Balor. Celui-ci l'avait jeté à la mer à sa naissance, car un druide lui avait prédit qu'il serait tué par son petit-fils. Lug avait été recueilli puis élevé par Manannán et par Tailtiu, la Terre. Il fut arrêté par les deux portiers de Teamhair, qui lui demandèrent ce qu'il savait faire car il fallait maîtriser un art pour entrer. Lug leur révéla qu'il était charpentier, forgeron, champion, harpiste, héros, poète et historien, médecin, échanson et artisan. L'un des portiers se rendit auprès de Nuada pour l'informer qu'un jeune homme devant appelé le « Possesseur de tous les Arts », *Samildánach*, se tenait à la porte. Nuada ayant proposé à Lug de jouer aux échecs avec lui (l'ancien *findchell* irlandais), Lug remporta la partie. C'est ainsi qu'il obtint l'autorisation d'entrer et de s'asseoir sur le siège du Savoir. Il y avait une très lourde dalle que vingt bœufs avaient du mal à soulever. Ogma, le champion des Tuatha Dé Danann, la lança si fort qu'elle retomba au-delà des murs de Teamhair. Lug la récupéra et la remit en place en la lançant. Il montra ensuite sa connaissance de la harpe (l'un des symboles de l'Irlande) en jouant trois airs : celui du sourire, celui de la lamentation et celui du sommeil. Nuada comprit qu'il aurait besoin de ses services pour vaincre les Fomoirs. Les échecs et la musique sont liés à la première fonction et l'artisanat relève de la troisième fonction. En lançant la dalle, Lug montra qu'il était le maître de la deuxième fonction, celle de la force physique. Il était donc trifonctionnel.

Plus tard, alors que Nuada présidait une grande assemblée sur une colline à l'ouest de Teamhair, une troupe armée arriva par l'est. Elle était conduite par un jeune homme au visage aussi brillant qu'un soleil levant, que personne ne pouvait regarder en face. C'était Lug aux Longs Bras armé de l'épée et de la cuirasse de Manannán, montant le cheval de son père en fostéage et accompagné de ses frères de lait. L'instant suivant, une autre troupe arriva (on dit même qu'elle arriva neuf fois). C'était neuf Fomoirs revêches et débraillés qui venaient réclamer les impôts. Saisis de terreur, tous les Tuatha Dé Danann se levèrent, mais Lug se jeta sur eux et les tua tous sauf un. Le survivant reçut la mission de retourner chez Balor pour lui rapporter cette révolte.

« Sais-tu qui est ce jeune homme ? » demanda Balor. « Je le connais bien, répondit son épouse Ceithlenn à la Dent Tordue. Il est le fils de ta fille et de la mienne. Et il a été prédit qu'à son arrivée en Irlande, nous n'y aurions plus jamais le pouvoir ». Balor réunit alors un conseil avec ses douze fils « à la bouche blanche » et les neuf poètes des Fomoirs. Bres et son père Elatha arrivèrent à ce moment et la guerre fut décidée.

Les deux armées se rendirent sur le champ de bataille, mais avant que l'affrontement ne commençât, un curieux événement se produisit. Le Dagda fut envoyé chez les Fomoirs pour demander une trêve. Ceux-ci la lui accordèrent, mais ils lui offrirent à cette occasion un festin pantagruélique. Ils remplirent un énorme chaudron avec du lait, de la graisse, de la farine, des moutons, des chèvres et des porcs entiers, puis ils firent bouillir le tout. Ils versèrent ensuite ce potage dans un trou et ils invitèrent le Dagda à se servir. Celui-ci ne se fit pas prier. Avec une louche dans laquelle un homme et une femme auraient pu s'allonger, il commença par avaler une moitié de porc. Il s'endormit après avoir terminé. La taille de son ventre fit rire les Fomoirs. Il se réveilla plus tard et revint chez les Tuatha Dé Danann, mais les empreintes de pas qu'il laissait étaient semblables à des fossés. Il rencontra une fille d'Indech qui lui promit d'utiliser sa magie contre son propre peuple.

Au dernier moment, les Tuatha Dé Danann voulurent écarter Lug du combat, par crainte de le perdre. Ils le ligotèrent avec de lourdes chaînes et le laissèrent à la garde de neuf tuteurs. La bataille commença dans une « Plaine des Piliers ». Le forgeron Goibniu et le charpentier Luchta fabriquaient continuellement des pointes et des manches de lance. Il y eut

des pertes des deux côtés, mais les Tuatha Dé Danann avaient un puits magique qui ressuscitait les morts. Quand ils apprirent son existence, les Fomoir le comblèrent. Nuada et Macha furent tués, puis le Dagda fut grièvement blessé par Ceithlenn, la reine des Fomoir.

C'est alors que Lug parvint à se libérer. Il se rendit à toute allure sur le champ de bataille et se trouva opposé à Balor. Il vainquit son grand-père en crevant son œil unique, un œil venimeux qui suscitait des vents froids, des averses torrentielles, de la neige et de la grêle. L'aide de Goibniu lui fut cependant nécessaire : le forgeron saisit avec ses pinces une masse de métal incandescente, que ses cent cinquante aides n'avaient pas réussi à soulever, et il la jeta à Lug, qui l'attrapa au vol et la lança dans l'œil de Balor. Le roi des îles tomba en entraînant dans la mort vingt-sept de ses sujets. Selon une version de la bataille, Lug prit alors l'aspect « d'une vieille femme au côté tort, avec une jambe, une main, un œil, faisant le tour des armées respectives, prophétisant toute difficulté et toute mort aux Fomoir et disant des encouragements aux hommes d'Irlande ». Indech fut également tué. Morrígan plongea ses deux mains dans son sang pour le porter aux combattants et les encourager à son tour.

Les Fomoir furent vaincus, massacrés ou rejetés à la mer. Capturé, Bres trouva un moyen d'avoir la vie sauve : « Si tu m'épargnes, dit-il à Lug, les vaches d'Irlande auront toujours du lait ». Lug demanda l'avis d'un sage, qui exprima son scepticisme. Bres reprit alors : « Si tu m'épargnes, les hommes d'Irlande auront une récolte chaque trimestre ». Lug ne se laissa de nouveau pas convaincre, mais il demanda à Bres des conseils pour la culture des champs. Bres répondit qu'il fallait labourer un mardi, ensemer les champs un mardi et moissonner un mardi. Il fut alors relâché. Devenu roi d'Irlande, Lug maria sa mère Ethniu à Tadhg fils de Nuada. Sa mère en fosterage, Tailtiu, avait fait défricher la forêt de Cuan afin qu'une assemblée pût s'y tenir autour de sa tombe. Elle décéda aux calendes d'août et Lug instaura des jeux en sa mémoire.

Plusieurs rois des Tuatha Dé Danann eurent le temps de régner avant l'arrivée des fils de Míl. Tout commença quand Íth fils de Breogan monta sur une tour construite par son père en Brigantia, dans la péninsule ibérique, et aperçut une terre verdoyante au-delà de la mer. C'était l'Irlande. Il s'y rendit pacifiquement mais il fut assassiné par les trois rois des Tuatha Dé Danann, qui s'appelaient Mac Cuill « Fils du Noyer », Mach Cecht « Fils de la Charrue » et Mach Greine « Fils du Soleil ». Il fut vengé par les fils de son neveu Míl Espáine « Soldat d'Hispanie », une sorte d'aventurier qui avait vécu chez les Scythes, les Égyptiens et les Thraces avant de s'installer en Espagne, pays assimilé aux Enfers. Parmi ses huit fils, figuraient Eber Donn, Eber Finn, le druide Amergin et Eremon. Eber Donn, l'aîné, conduisit l'expédition punitive contre les Tuatha Dé Danann. Ceux-ci essayèrent d'empêcher les navires d'accoster en cachant toute l'Irlande sous un épais brouillard. Les fils de Míl parvinrent cependant à débarquer à l'ouest de la province du Munster. A cet endroit, ils rencontrèrent les épouses des trois rois, Banba, Fodla et Ériu. Elles leur donnèrent des conseils qui permirent leur victoire. Chacune leur demanda aussi que l'Irlande (Éire en irlandais) fut nommée d'après son nom. Ce fut le nom d'Ériu qui fut retenu. Amergin se rendit à Teamhair pour parlementer avec les trois rois. Il leur proposa un marché : les Gaëls allaient se retirer à neuf vagues de la côte, et s'ils parvenaient à accoster, la royauté sur l'Irlande leur reviendrait. Les fils de Míl rembarquèrent donc, puis grâce à leurs pouvoirs magiques, les Tuatha Dé Danann suscitèrent une violente tempête. Cinq fils, dont Eber Donn, furent noyés. Seuls Amergin, Eber Finn et Eremon purent revenir sur la côte.

De l'affrontement qui eut lieu à Tailtiu, les fils de Míl sortirent vainqueurs. Les Tuatha Dé Danann, ayant perdu leurs trois rois et leurs trois reines, furent contraints à vivre dans l'Autre Monde, le *Síd*. Aux yeux des hommes, c'était un monde invisible bien qu'il pût être matérialisé par les tertres funéraires. Chez les Gaëls, l'établissement de la royauté ne se fit pas sans problème : le trône devait normalement revenir à Eremon, mais Eber Finn l'obligea à accepter un partage de l'Irlande. Il régnerait au sud tandis que le nord reviendrait à Eremon. Plus tard, il attaqua son frère mais il fut tué. Eremon devint alors le roi suprême de l'Irlande.

Son épouse Tea mourut et fut enterrée à Teamhair. Selon le « Livre des conquêtes de l'Irlande », le nom de cette ville signifie « Mur de Tea ».

Tenu pour historique depuis sa rédaction, ce récit a été utilisé à des fins politiques, mais c'est de la pure mythologie. L'arrivée de Lug en provenance de l'est, semblable au Soleil levant, armé par son père adoptif et accompagné de ses frères de lait, correspond à l'avènement du printemps. Manannán tire son nom de l'île de Man, dont les habitants étaient assimilés aux Fomoiré : il est « le Mannois ». Lug est armé par Manannán de la même manière que Persée est armé par Hermès pour libérer l'Aurore.

Les deux batailles de la « Plaine des Piliers », c'est-à-dire des Menhirs, correspondent à l'avènement de l'été, ce qui implique l'identité des Fir Bolg et des Fomoiré. La soif ressentie par Eochaid, le roi des Fir Bolg, est l'une des caractéristiques de *Neptonos comme dieu des Enfers. L'épisode de l'immobilisation de Lug laissé à la garde de neuf tuteurs et celui du festin pantagruélique offert au Dagda sont liés. Le Dieu-Druide tient le rôle de *Neptonos. Il a avalé une part de *Perk^wunos et il doit être goinfré pour tout dégurgiter. Mais en vertu de l'ambivalence de *Neptonos, le Dagda est aussi un allié des dieux. Ceux-ci sont également aidés par une fille d'Indech : elle correspond à Tarpéia trahissant son peuple. Le forgeron Goibniu aidant Lug à crever l'œil de Balor au moyen d'une masse de métal incandescente, c'est Aengus crevant l'œil de Midir avec une branche de noisetier. Les textes irlandais ne considèrent pas Aengus comme un forgeron, mais ils autorisent son assimilation à un feu. Le dieu grec Héphaïstos est un trait d'union entre Goibniu et Aengus, puisqu'il est un forgeron comme le premier et un dieu-feu comme le second.

L'enterrement de la tête de *Neptonos a été préservé, mais pour s'en rendre compte, il faut faire une petite correction au « Livre des conquêtes de l'Irlande ». Rudolf Thurneysen (1857-1940), un linguiste suisse qui a contribué à la fondation des études celtiques, pensait que l'expression *Dé Danann* « de la déesse Dana » s'appliquait originellement à trois frères, Brían, Iuchar et Iucharba, des Tuatha Dé Danann qui ont vaincu trois Fomoiré lors de la seconde bataille de la Plaine des Piliers. On retrouve le combat des trois Horaces contre les trois Curiaces. Ces trois frères, fils de la déesse Dana, étaient aussi des ennemis mortels de Lug. Ils peuvent être rapprochés des « enfants de Don » de la mythologie galloise, parmi lesquels se trouve le druide Gwydion (Brían avait certaines caractéristiques d'un druide), le cultivateur Amaethon et un personnage au caractère violent, Gilvaethwy. Ce sont des hypostases de *Neptonos, Gilvaethwy reprenant une part de son aspect négatif. En Inde, ce *Neptonos négatif est appelé Vritra, or dans le *Rig-Veda*, Vritra est le fils de la déesse Dānu dont le nom correspond à celui de Don et de Dana.

Le fait que les Tuatha Dé Danann soient originellement identiques à *Neptonos considéré comme triple est pleinement confirmé par le dernier épisode du « Livre des conquêtes de l'Irlande », où ils sont vaincus par les fils de Míl. Ils sont en effet gouvernés par trois rois liés au noyer, l'arbre sacré des Irlandais, à la charrue, ce qui évoque le cultivateur Amaethon, et au Soleil. *Neptonos est aisément reconnaissable, en particulier grâce au Soleil, auquel il est identique. Par ailleurs, le nom d'Eremon correspond à celui du dieu indien Aryaman, lequel constitue une partie du *Mitra indo-iranien, héritier de *Perk^wunos. Autrement dit, le roi divin proto-indo-européen avait un deuxième nom qui a abouti à l'irlandais *Eremon* et au sanskrit *Aryaman*. Il s'en suit que le banissement des Tuatha Dé Danann dans l'Autre Monde, matérialisé par les tertres funéraires, correspond à l'enfouissement de la tête de *Neptonos sous un tumulus. Quant à son corps, il était découpé et rejeté aux quatre points cardinaux. On reconnaît l'expulsion des Fir Bolg vers trois îles situées à l'ouest, au nord et à l'est de l'Irlande. Il ne manque que le sud.

La bataille de Tailtiu n'est qu'une version supplémentaire des deux batailles de la Plaine des Piliers, où les Tuatha Dé Danann sont vainqueurs parce qu'ils sont identifiés au *neveu* de *Neptonos. C'est certainement l'alliance entre les vrais Tuatha Dé Danann et les dieux, dont le roi devait originellement être Lug, qui a conduit les Irlandais à considérer

l'ensemble de ces personnages comme des « Gens (*Tuatha*) de la déesse Dana ». De même que la fille d'Indech le trahit, trois reines de Tuatha Dé Danann trahissent leurs époux, mais elles passent de vie à trépas durant la bataille. Dans la mythologie originelle, la Grande Déesse, alliée de *Pek^wunos, était probablement « tuée » avant l'affrontement.

Après la défaite des Fomoir, Lug ne régna pas à Teamhair, mais à Naas (chef-lieu du comté de Kildare). On y reconnaît le nom de l'une de ses deux défuntés épouses, dont parlent les « *Dinnshenchas* métriques ». Il s'agit de deux sœurs appelées Bua et Nás, filles de Ruadri le Rouge. Elles moururent toutes les deux, mais pas de la même manière. Selon le poème consacré à Bua, Midir tomba sur elle et l'emporta. Il semble y avoir eu un combat, puisque le texte dit que la maison de Bua fut ravagée. Son corps fut caché sous la colline de Cnogba (à Knowth près de Drogheda), que l'on peut très bien considérer comme un tertre funéraire. Aengus partit à sa recherche, mais quand il la trouva, il ne put que se lamenter sur son tumulus. Quant à Nás, selon le poème qui lui est consacré, elle mourut après avoir effectué une action imprudente, mais on ignore laquelle. De Tailtiu où Lug avait allumé un feu, les Irlandais vinrent pour pleurer sur les sœurs. Le texte, qui n'est pas très clair, parle ensuite de l'assemblée de Tailtiu.

Il semble qu'il faille identifier Nás à Tailtiu, la mère adoptive de Lug. Après son décès, Lug l'enterra et éleva sur elle un tertre funéraire. Il fit allumer des feux et exécuter des complaintes. Il fonda également des jeux et des courses qui devaient se tenir chaque été en mémoire de Tailtiu : ce fut la fête de Lugnasad. Les tombes de Nás et de Bua étaient des lieux d'assemblée, mais le poème consacré à Bua nous invite à penser que cette déesse avait dû originellement être plus discrète que sa sœur. Seul Aengus venait se lamenter sur elle. Nás était probablement la Grande Déesse, morte après la victoire sur les Fomoir : comme l'indique son nom, qui signifierait « Présage, Augure », elle exerçait des fonctions prophétiques. Les gens venaient interroger l'avenir dans la ville de Naas le jour de Lugnasad.

Sans doute le puits ressuscitant les morts n'était-il autre que Nás : nous savons que la Grande Déesse était fondamentalement une source. Selon les croyances celtiques, l'eau avait un pouvoir curatif. Des sanctuaires étaient aménagés près de certaines sources en Gaule, comme celle de la forêt du Corgebin en Haute-Marne où résidait Atesmerta, une déesse de l'abondance. Durant les trois premiers siècles de notre ère, des pèlerins venaient y déposer des représentations de parties du corps humain qu'il fallait guérir ou qui l'avaient déjà été. Les pèlerins de Lourdes admettront sûrement la réalité de ces miracles. Selon les croyances russes, l'eau pouvait guérir un corps mutilé, or toutes les eaux provenaient d'une source unique en laquelle la Grande Déesse est reconnaissable. En Scandinavie, l'eau avait une valeur à la fois curative et oraculaire. Il est possible qu'originellement, ce n'était pas Diancécht ou son fils qui redonnait une main à Nuada, mais la source miraculeuse des Tuatha Dé Danann, identique à Nás. Nous avons vu Diancécht guérir l'œil crevé de Midir alors qu'il n'avait normalement pas à le faire, la perte de son œil étant pour Midir le début de sa défaite. L'épisode où les Fomoir comblèrent le puits correspond donc à la « mort » et à l'enterrement de Nás sous son tumulus. Lug régna dans une ville appelé Naas de la même manière qu'Eremon régna à Teamhair, cité à laquelle sa défunte épouse Tea avait donné son nom. De même que Lug, Eremon avait deux épouses, la seconde étant Odba.

Qui était alors Bua ?

Les lamentations poussées par Aengus sur sa tombe seraient tout à fait naturelles si elle était sa mère. Souvenons-nous qu'il était le fils de Boann et du Dagda, mais qu'il fut enlevé à sa mère dès sa naissance pour être donné en fosterage à Midir. Un jour, il apprit l'identité de ses deux parents. Il demanda alors à être conduit chez le Dagda, à qui il réclama un apanage. Son père lui proposa de prendre l'Auberge de la Boyne (*Bruig na Bóinne*), qui était le domaine d'Elcmar, matérialisé par le célèbre tumulus pré-celtique de Newgrange. Conformément aux instructions qu'il reçut, il se rendit en armes chez Elcmar un soir de Samhain, période de paix et d'amitié entre les hommes d'Irlande, et il menaça de le tuer s'il

ne pouvait pas régner sur le Bruig pendant un jour et une nuit. Elcmar accepta de lui céder sa place et revint le lendemain matin pour la reprendre, mais Aengus refusa de lui rendre son domaine. Ils firent appel au Dagda, lequel jugea qu'Aengus devait conserver l'Auberge de la Boyne. « Tu as été pris par surprise, un jour de paix et d'amitié. Tu as donné ta terre pour ta vie car ton âme t'est plus chère que ton pays », expliqua-t-il à Elcmar. Un an plus tard, Midir visita Aengus, or deux troupes de jeunes gens étaient en train de se battre. Il voulut les séparer mais il reçut une branche de noisetier dans l'œil. Selon une variante de ce mythe, ce fut Aengus qui creva son œil.

De toute évidence, la bagarre entre les deux troupes de jeunes gens est une version supplémentaire de la bataille de la Plaine des Piliers. Goibniu et Balor y sont remplacés par Aengus et Midir. C'est la première guerre du monde, survenue après une période de paix. Il convient d'identifier Elcmar et Midir : l'éviction d'Elcmar de son domaine et « l'accident » arrivé à Midir sont les dédoublements d'un seul et même événement. Comme il a été dit plus haut, il semble bien qu'Aengus tue son oncle Midir, or cet événement se produit après qu'Aengus apprend l'identité de ses parents. C'est peut-être la raison de leur inimitié : Aengus sait que Midir a tué sa mère Boann, qui devait aussi s'appeler Bua.

Aengus et Bres sont tous les deux des personnages d'une grande beauté. Ils ont été élevés sans savoir qui était leur père. Bres se rend chez sa mère, apprend qu'il est le fils d'Elatha, puis il va chez les Fomoiré, comme Aengus va chez Elcmar, et il joute contre eux. Il gagne deux fois grâce à ses chiens et ses chevaux. Alors qu'il s'apprête à tirer son épée, Elatha le reconnaît. Le père et le fils resteront désormais ensemble, même après le massacre des Fomoiré, comme le Dagda et Aengus. La vague ressemblance observée entre Aengus et Bres n'est pas l'effet du hasard : ils sont tous les deux des avatars du neveu de *Neptonos, qui est beau parce qu'il est le Soleil levant. La nomination de Bres comme roi des Tuatha Dé Danann après la première bataille de la Plaine des Piliers reflète en réalité la collaboration de *Perkunos et du neveu à l'aménagement d'une capitale après la guerre. L'épisode où Bres explique à Lug les bases de l'agriculture après la seconde bataille de la Plaine des Piliers reflète exactement le même mythe. Bres est épargné parce qu'il se trouvait originellement du côté des vainqueurs.

Selon la « Courtise d'Étain », Midir retrouva son œil grâce à Diancécht, mais Aengus dut lui payer un prix de compensation. Son oncle demanda à recevoir un char, un beau manteau et la plus belle fille d'Irlande. Celle-ci était Étain, fille d'Ailill, roi de l'Ulster. Le souverain refusa de céder sa fille sans contrepartie : Aengus dut défricher douze plaines afin que l'on pût y construire des maisons, puis creuser douze canaux à travers des marais pour irriguer le pays. Il effectua ces travaux en pleine nuit avec l'aide du Dagda. Après avoir donné le poids d'Étain en or et en argent à Ailill, il put enfin prendre la fille pour la donner à Midir. Précédemment, nous avons vu Midir se rendre chez le roi Eochaid Airem à Teamhair, jouer aux échecs avec lui et effectuer des travaux d'aménagement du territoire. Il existe une histoire semblable au sujet d'Aengus, mais sans jeu d'échecs. Cormac, le roi suprême de l'Irlande, se trouvait à Teamhair dans le Hall du Jugement. Il avait l'habitude d'y lire les lois et de réfléchir à leur application. Soudainement, il vit Aengus. Il le reconnut grâce à la description que son peuple avait faite de lui. Aengus se présenta et eut avec lui une conversation durant laquelle il lui prédit son avenir. Il était extrêmement beau, « il y avait des ornements d'or sur sa robe ; dans ses mains il tenait une harpe d'argent avec des cordes en or rouge, et le son de ses cordes était plus doux que toute musique sous le ciel ; et sur la harpe se trouvaient deux oiseaux qui semblaient jouer dessus ». Généralement, il était accompagné par quatre oiseaux.

Midir ou Aengus se rendant dans la capitale des rois suprêmes de l'Irlande, c'est le prêtre *Neptonos commençant après la mort de son oncle à remplir son office de serviteur culturel, mais aussi de législateur, auprès du roi *Perkunos. La capitale est déjà bâtie. Cependant, les textes irlandais ont conservé le souvenir de sa construction à l'emplacement d'une forêt qu'il fallait défricher et de marais qu'il fallait assécher. Ils parlent de même du

défrichage de la forêt de Cuan auprès la victoire remportée par Lug sur les Fomoiré. Cette tâche revient en fait au roi, à savoir Lug, Ailill, Eochaid Airem ou Cormac, tandis que la construction des murailles de la cité est du domaine du prêtre, Midir ou Aengus en l'occurrence. Il y a une collaboration entre ces deux personnages.

Quand Aengus effectue des travaux chez Ailill en une seule nuit, c'est en vérité pour obtenir la main d'Étain et non pour donner cette jeune fille à Midir, auquel il vient de crever l'œil. Midir effectue également des travaux en une seule nuit pour avoir la main de cette même Étain. La suite de la « Courtise d'Étain » nous ramène à une période antérieure à l'avènement de l'été, durant le printemps. Midir put amener son épouse à Brí Léith, mais seulement comme concubine car il était déjà marié à une certaine Fuamnach. Celle-ci la chassa avec l'aide du druide Bresal. Étain connut alors une période d'errance durant laquelle Aengus lui tint compagnie. Le jeune dieu s'était brouillé avec son oncle et père adoptif lors de l'expulsion d'Étain. En tout endroit où il s'arrêtait, il mettait sa protégée dans une « chambre du Soleil ». Ce vagabondage dura jusqu'au jour où Fuamnach apprit avec quels égards sa rivale était traitée. Elle persuada alors Aengus et Midir de se réconcilier, et quand Aengus quitta la chambre du Soleil, elle y arriva avec son druide et changea Étain en une mouche qu'un souffle de vent emporta. Quand Aengus revint, il trouva la chambre vide et chercha Fuamnach pour la décapiter. Selon une variante, ce fut Manannán qui tua à la fois Midir et Fuamnach.

Selon les croyances germaniques et russes, les âmes des morts prenaient parfois des formes d'insectes. Il se peut donc que le druide Bresal ait tué Étain et que l'âme de l'infortunée jeune femme se soit envolée sous la forme d'une mouche. Elle aurait même été tuée deux fois, car lorsqu'elle fut expulsée de Brí Léith par Fuamnach (avec la science de Bresal), c'était déjà sous la forme d'une mouche pourpre. La « Courtise d'Étain » précise que « c'était le plus bel insecte de toute la terre. Plus doux que le son des *pipes*, des harpes et des cornes était le son de sa voix et le bruissement de ses ailes. Ses yeux brillaient comme des pierres précieuses dans l'ombre ». Mille et douze années plus tard, Étain tomba dans une coupe que l'épouse d'Étar s'appêtait à boire. Devenue enceinte, cette femme accoucha d'Étain, qui fut dès lors considérée comme sa fille. Il s'agit clairement d'une réincarnation, ce qui signifie que la mouche était bien l'âme d'Étain.

On ne comprend pas pourquoi Aengus s'est fâché contre Midir, puisque Fuamnach et son druide sont les seuls coupables. Le mythe devient plus clair si l'on met le personnage de Fuamnach de côté et si l'on identifie Midir à Bresal. Ce n'est pas très difficile, puisqu'ils sont tous les deux des druides. Par conséquent, Midir a tué Étain et Aengus l'a puni de son crime en le décapitant. Ici, Étain correspond donc à Bua. L'errance d'Aengus équivaut à la période durant laquelle il cherchait la sépulture d'Étain. Celle-ci a rapidement été tuée : c'est son expulsion de Brí Léith sous forme de mouche qui correspond à sa mort.

La mythologie celtique ne figure pas que dans les textes irlandais et gallois. Il est également possible d'en trouver des traces en France, l'ancienne terre des Gaulois. C'est dans les régions évangélisées de manière incomplète, situées à l'écart des grandes voies de communication, qu'il faut la chercher. Jean d'Arras a effectué cette tâche à la fin du XIV^e siècle pour écrire le roman de Mélusine. Il a recueilli des traditions populaires « au pays de Poitou et ailleurs ».

Tout commence avec la rencontre du roi Elinas avec la fée Pressine, qui se baignait dans une source au milieu de la forêt. Ils se marièrent, mais Elinas ne devait pas voir son épouse quand elle serait en couches. Poussé par le fils qu'il avait eu d'un premier mariage, il entra dans la pièce où Pressine venait de mettre au monde leurs trois filles, alors qu'elle était en train de les baigner. Elle s'enfuit avec ses enfants sur l'île enchantée d'Avalon, « l'île aux Pommes ». Devenue grande, l'aînée de ses filles, Mélusine, se vengea de cet exil en enfermant par magie Elinas sous une montagne. Pour la punir, Pressine la condamna à se transformer en serpent tous les samedis, jusqu'à la fin des temps. Si elle épousait un mortel, elle pourrait

échapper à cette malédiction en devenant mortelle, mais à condition que son mari ne la vît jamais sous forme de serpent. Ce fut Raymondin qui l'épousa : il la rencontra alors qu'elle se baignait dans une source. Après son mariage, Mélusine accomplit une œuvre de bâtisseuse de châteaux et de villes. Elle travaillait exclusivement la nuit et se faisait aider par toutes sortes de gnomes. Elle apporta également aux siens la richesse, la santé et des terres fertiles. Un samedi, le comte de Forez, frère de Raymondin, lui rendit visite et insinua que Mélusine effectuait des choses répréhensibles dans la pièce où elle s'enfermait. Raymondin perça avec son épée la porte en fer de cette pièce et vit son épouse dans son bain, sous la forme d'une femme qui se peignait les cheveux, mais avec une énorme queue de serpent au-dessous du nombril. En l'agitant, elle faisait jaillir de l'eau jusqu'au plafond. Les deux époux se turent d'abord, mais à la suite d'un méfait commis par son fils Geoffroy « à la grande dent », emporté par la fureur, Raymondin accusa sa femme d'être un serpent auquel ses héritiers n'apporteraient aucun salut. Mélusine poussa un grand cri de douleur et s'enfuit.

Pressine et Mélusine, que leurs futurs époux rencontrent alors qu'elles se baignent dans une source en pleine forêt, sont toutes les deux des formes gauloises de la Grande Déesse. Quant à Elinas, son nom contient la racine *el*, qui se rapporte au cerf (*cervus elaphus* en latin) et que l'on retrouve dans le gallois *elain* « biche » ou dans le français *élan*. Avant sa rencontre avec Pressine, il chasse le cerf, et c'est une grande soif qui l'amène à la fontaine de sa future épouse. La soif est l'une des caractéristiques de *Neptonos comme dieu des Enfers. Le druide Merlin étant lié au cerf, il forme avec sa compagne aquatique Viviane, la Dame du Lac, un couple comparable à Elinas et Pressine. De même que Merlin se fait emprisonner pour l'éternité par son égérie, Elinas est enfermé sous une montagne par sa fille Mélusine, laquelle s'identifie à son épouse Pressine. Cette montagne était en réalité un tertre funéraire, dont les Gaulois puis les Français ont pu conserver le souvenir. Mélusine a sans doute subi un sort comparable à celui d'Elinas, peu de temps après lui : sa perte d'immortalité additionnée à sa transformation régulière en un serpent, animal par essence chthonien, peut signifier qu'elle était morte et qu'elle habitait désormais l'Autre Monde. Quant à son mariage avec Raymondin, il est probablement lié à l'ancienne coutume irlandaise d'organiser des mariages durant la fête de Lughnasad, réputée avoir été fondée par Lug pour commémorer un décès. La fondation de la capitale du roi suprême de l'Irlande est à la fois liée à l'acquisition d'une épouse par son constructeur et au décès d'une déesse, qui donne son nom à la cité. De même, Mélusine est tuée et mariée en même temps.

C'est au Pays de Galles que Merlin apparaît pour la première fois, sous le nom de Myrddin Wyllt « Merlin le Sauvage ». Il devint fou en regardant la bataille d'Arfderydd, où le roi Rhydderch Hael tua son seigneur Gwenddolau. Se considérant comme responsable de ce désastre, il s'enfuit dans la forêt de Celydon (la forêt calédonienne) où il mena une existence misérable parmi les bêtes sauvages. Malgré sa folie, il conserva ses dons de prophétie. Il put voir sa propre mort : les bergers du roi Meldred le capturèrent, le frappèrent avec des bâtons et le jetèrent dans une rivière où son corps fut transpercé par un pieu. La plupart des textes affirment plutôt qu'il fut enfermé dans une prison sur la nature de laquelle ils ne s'accordent pas : une demeure percée de soixante-dix portes et soixante-dix fenêtres, un chêne, un buisson d'épines, une prison d'air, une tour de verre, une grotte ou un caveau de pierre sous l'eau. Les grottes ont un rapport avec les montagnes et donc avec les tertres funéraires, or dans les croyances irlandaises, ceux-ci sont équivalents à la mer : les Enfers sont à la fois matérialisés par les tumulus et par la mer. La grotte est donc un lieu équivalent au caveau de pierre sous l'eau.

Nous avons utilisé le folklore français. Nous aurions également pu faire appel au folklore irlandais, qui fournit quelques informations très intéressantes. Lug doit affronter un serpent-dragon-taureau connu sous plusieurs noms : Bellua, Ollphéist ou Bôlan Môr. Bellua est un serpent dévoreur de bétail qui répand partout la terreur. L'Ollphéist, de sexe féminin, est à la fois humaine et animale et apte à toutes les métamorphoses. Elle peut être aérienne

mais elle vit surtout dans les marais ou les grottes. Son nom se traduit par « Grand Ver ». Avec l'évangélisation de l'Irlande, Lug a été remplacé par des saints tels que Saint Patrick ou Saint Kerril. On raconte que le premier bannit tous les serpents de l'Irlande, mais que Bolân Môr parvint à s'échapper. Il avala Saint Patrick à Loch Dearg, mais le saint troua l'estomac du monstre avec son bâton et sortit. Un fait important est que ce combat est situé en été, durant la fête de Lughnasad. Les textes irlandais expliquent la création de cette fête par la seule mort d'une déesse telle que Tailtiu ou Bua.

3.3. Mythologie grecque.

Juste à l'est du sanctuaire de Delphes, se trouvait la source de Castalie aux eaux purifiantes. Située dans une gorge profonde surplombée par les Roches Phaedriades, elle était ombragée par un platane millénaire, réputé avoir été planté par Agamemnon. La tradition y plaçait le gîte du serpent Python. Selon l'*Hymne homérique à Apollon*, c'était un monstre horrible qui terrorisait le pays, causant du tort au bétail comme aux hommes. Cherchant un lieu pour installer son oracle, Apollon n'arriva sur le site de Delphes qu'après une longue errance. Il passa à Thèbes, qui était alors couverte de forêts et dépourvue de chemins, puis à Onchetos, dans le bois sacré de Poséidon. De là, il parvint à Amartos « pleine d'herbe », puis il vit la source de Telpouse. Il commença à bâtir les fondations de son temple, mais irritée, la nymphe lui demanda de s'installer ailleurs. Elle prit comme prétexte que le trépignement des chevaux rapides venant s'abreuver à la source troublerait son culte. Sur son conseil, Apollon alla s'établir au pied du mont Parnasse. Il y plaça donc les fondations de son temple, et là-dessus, deux fils d'Erginos construisirent le seuil de pierre. Apollon tua Python en ce lieu, avec son arc. « Déchirée par de rudes souffrances, la Bête gisait à terre en poussant de grands râles et se roulait sur place ; puis il y eut une clameur prodigieuse, inexprimable ; le monstre se tordit furieusement ici et là dans la forêt et rendit l'esprit en exhalant un souffle ensanglanté. Alors Phoibos Apollon dit fièrement : « Maintenant, pourris ici, sur la terre nourricière d'hommes ». » C'est à Hélios, le Soleil, qu'est attribué le pourrissement de Python. Apollon se rendit ensuite à la source de Telpouse et l'obstrua en y poussant un rocher. Il bâtit un temple, « et là, tous les hommes invoquent le Prince (ou Seigneur) sous le nom de Telpousien parce qu'il a humilié les eaux sacrées de Telpouse ».

Apollon devait maintenant trouver des prêtres. Il jeta son dévolu sur un bateau conduit par « des Crétois de Cnossos, ville de Minos, ceux qui sacrifient au Prince et annoncent ses décrets ». Ces hommes se rendaient à Pylos pour y faire du commerce. Prenant la forme d'un dauphin, Apollon se jeta sur le navire et le détourna jusqu'au golfe de Crissé. Il sauta du bateau en prenant l'apparence d'un météore, jaillit sur son sanctuaire et alluma les trépieds. Revenant ensuite devant les Crétois sous un aspect humain, il les convainquit d'officier comme prêtres. Son sanctuaire porta le nom de Delphes parce qu'il les y avait conduits sous la forme d'un dauphin (*delphis*).

Il y a beaucoup à tirer de ce récit. Avant la fondation du sanctuaire de Delphes, Apollon paraît errer dans une nature encore vierge, boisée et herbeuse, qui est par excellence le domaine de *Neptonos. Il passe d'ailleurs par le bois de Poséidon, qui est l'un des héritiers de cette divinité. L'épisode durant lequel il conduit les Crétois semble être une répétition de cette même errance, le navire passant par de nombreux endroits avant d'arriver au golfe de Crissé. Il ne s'agit évidemment pas des Crétois historiques, fondateurs au II^e millénaire avant notre ère de la civilisation dite minoenne, mais d'un peuple périphérique considéré comme hypostase de *Neptonos. Ceci explique que Cnossos soit dite « couverte de forêts », alors qu'elle est censée être une ville. Ensemble, Apollon et les Crétois « revenaient du côté d'Éos et d'Hélios », c'est-à-dire de l'Aurore et du Soleil. Hélios, qui semble être un allié d'Apollon contre Python, est une forme du neveu de *Neptonos, identique au Soleil levant : il est un personnage omniscient, qui sait tout ce qui se passe dans l'Univers, mais il est aussi un

éleveur qui fait paître son bétail sur une « île du Trident ». On peut donc considérer Apollon et les Crétois comme les jumeaux inégaux, *Perk^wunos et le jeune *Neptonos voyageant ensemble avant de pouvoir se fixer dans les murs d'un temple. Le premier est un défricheur et un fondateur de villes, mais c'est *Neptonos qui en bâtit les murailles et les portes. C'est sa silhouette qui se profile derrière les deux fils d'Erginos construisant le seuil de pierre. Il pourrait sembler étrange qu'Apollon ait choisi des commerçants pour en faire des prêtres, mais *Neptonos était à la fois un prêtre et un protecteur du commerce, qui apportait la richesse aux hommes.

La mort de Python est un préalable à la construction du sanctuaire, mais l'*Hymne homérique à Apollon* n'explique pas pourquoi. Le texte dépeint seulement Python comme un fléau pour les hommes et les brebis. Il est *Neptonos en tant que dieu des Enfers, qui bloquait une source durant la nuit et qui n'a pas été tué lors de la libération des eaux. Le thème du blocage des eaux par un dragon a été repris par plusieurs légendes de la Grèce ancienne ; Python est parfois décrit comme assis sur la source de Telpouse. Originellement, Apollon le tuait à l'issue d'une guerre dont le souvenir s'est presque totalement perdu. Au sujet des premiers temps du sanctuaire de Delphes, certains récits évoquent seulement une « première guerre sacrée ».

Un souvenir plus net de cette guerre figure dans l'histoire de Cadmos, le fondateur et le premier roi de Thèbes. Après la mort de sa mère Argiope « Visage Blanc », il se rendit à Delphes. L'oracle lui conseilla de suivre une vache et de fonder une cité là où elle tomberait d'épuisement. Des bergers lui vendirent une vache marquée d'une pleine lune blanche sur chaque flanc. Quand il arriva sur le site de sa future cité, il voulut puiser de l'eau à la Source d'Arès pour préparer le sacrifice de la vache à Athéna, mais un dragon, qui la gardait, tua la plupart de ses compagnons. Cadmos le vainquit et lui écrasa la tête sous un rocher. Ce dragon était fils d'Arès, le dieu de la Guerre. Après le sacrifice, Athéna conseilla à Cadmos de jeter par terre les dents du dragon. Des hommes en armes sortirent de la terre, et selon Phérécyde d'Athènes, Cadmos lança des pierres contre eux. Ils s'entretuèrent, les uns pensant avoir été pris pour cible par les autres, si bien qu'il n'en resta plus que cinq. Les survivants offrirent leurs services à Cadmos. Ce mythe traduit clairement la lutte de *Perk^wunos et de *Neptonos contre l'oncle de ce dernier. Le rocher écrasant la tête du dragon est équivalent aux pierres lancées sur les hommes en armes. Parmi ces soldats, il y a des représentants de l'oncle, identique au dragon, et du neveu. Les pierres ne visent en réalité que les premiers. Les cinq survivants de cette bataille sont des représentants du neveu, allié de Cadmos.

Le parallélisme avec l'histoire d'Apollon va très loin. Cadmos chercha un endroit pour bâtir une ville tandis qu'Apollon chercha un lieu pour ériger son sanctuaire (mais sans suivre de vache lunaire). Ils durent tuer le dragon gardien d'une source, mais en punition de ce crime, ils furent condamnés à accomplir une période de servitude. Cadmos l'effectua auprès d'Arès, et quand il la termina, Athéna lui procura la royauté sur Thèbes. Quant à Apollon, il fut condamné à se purifier dans le val de Tempé, en Thessalie. A l'occasion du meurtre des trois Cyclopes Brontès, Stéropès et Argès, il fut envoyé comme esclave auprès d'Admète, le jeune roi de Thessalie. Ce personnage n'était autre qu'une figure anthropomorphisée du dieu des Enfers, Hadès, lequel était un ami d'Arès.

Si ce dernier était mal aimé de tous les dieux sauf d'Hadès et d'Aphrodite, ce n'est peut-être pas parce qu'il représentait la brutalité et le carnage durant la guerre, mais parce qu'il incarnait l'un des aspects négatifs de *Neptonos et que celui-ci pouvait passer pour un véritable anti-dieu. Le dragon tué (ou plutôt écrasé sous un rocher) par Cadmos, n'était pas un fils d'Arès, mais Arès lui-même. Dans l'*Illiade*, alors que celui-ci lutte aux côtés des Troyens, Athéna lui lance un gros bloc de pierre qui l'atteint au cou. Il est lié à Borée, le Vent du Nord, qui est lui-même frère des Vents du Sud (Notos), de l'Est (Euros) et de l'Ouest (Zéphyr). Leur mère est l'Aurore (Éos). Borée habite une caverne sur le mont Haemos, là où Arès loge ses chevaux. Souvent représenté comme un cheval, mais ayant aussi des serpents en guise de

pieds, il prit la forme d'un étalon à crinière noire pour s'unir à trois mille juments qui passaient près du Scamandre. De cette union, naquirent douze poulains si légers qu'ils galopèrent sur les blés sans courber leurs épis et sur la crête des vagues sans en troubler l'écume. Ils sont strictement identiques aux chevaux immortels promis à Héraclès en échange de la libération de l'Aurore (Hésioné). On identifie Python au Vent du Nord, ce qui implique l'identité de Python, d'Arès et de Borée.

Que signifient alors les périodes de servitude de Cadmos auprès d'Arès et d'Apollon auprès d'Admète *alias* Hadès ? Mais s'agissait-il réellement de servitude ? La punition d'Apollon s'est plutôt bien déroulée : à la manière grecque, il a entretenu un amour pédérastique avec Admète. Leur étroite relation provient du fait qu'ils constituaient des jumeaux inégaux. Ce fait explique également qu'Apollon soit lié au Vent du Nord : il allait en Hyperborée (« Au-delà de Borée ») chaque hiver. *Perk^wunos et *Neptonos étaient de grands amis pendant leur errance printanière, mais aussi durant l'été, quand ils s'installaient dans leur cité après la « guerre de fondation ». En la servitude de Cadmos et d'Apollon, se trouve donc peut-être un reflet de leur collaboration avec les héritiers grecs de *Neptonos. Elle peut aussi conserver un souvenir de la défaite de *Perk^wunos face à *Neptonos, avant la guerre.

L'ambivalence de *Neptonos, ennemi de *Perk^wunos quand il est le dieu des Enfers mais allié quand il est le neveu de celui-ci, est parfaitement illustrée par le mythe des Aloades. Ces deux divinités étaient les fils de Poséidon et d'Iphimédée. Leur nom vient d'Aloée, le mari d'Iphimédée, qui était le fils du Soleil (Hélios) et le père des Vents. Ils se rendirent en Thrace pour y capturer Arès, puis ils l'enfermèrent dans une jarre qu'ils cachèrent dans la maison de leur belle-mère, Iphimédée étant morte. Le malheureux Arès n'en ressortit que treize mois plus tard, à moitié mort. On reconnaît sa défaite finale et son écrasement sous une montagne. Les Aloades apparaissent donc ici comme des avatars du neveu de *Neptonos. Mais ils partirent également à l'assaut de l'Olympe et ne purent être vaincus que grâce à une intervention d'Artémis. Celle-ci se comporta donc face à eux comme Athéna face à Arès. Les ombres des Aloades descendirent au Tartare, où elles furent attachées à un poteau avec des cordes faites de vipères vivantes. Dans cette partie de leur mythe, les Aloades sont des avatars de *Neptonos en tant que dieu des Enfers.

On peut aussi voir en les deux Aloades, Otos « Oiseau de Nuit » et Éphialtès « Cauchemar », les deux versions de *Neptonos, l'oncle et le neveu. Otos voulait violer Artémis et Éphialtès désirait outrager Héra. Pendant le siège de l'Olympe, Artémis envoya un message à Otos pour lui dire qu'elle acceptait de s'abandonner à lui dans l'île de Naxos. Éphialtès fut jaloux de son frère, si bien que les deux Aloades en vinrent à se détester. Comme Artémis passait entre eux sous la forme d'une biche blanche, ils lui lancèrent chacun une javeline, et de la sorte, ils s'entretuèrent. Ils font penser aux guerriers nés des dents d'Arès, sur le site de la future Thèbes, qu'Athéna poussa à s'entretuer. Éphialtès fait partie des Géants qui attaquèrent l'Olympe au cours d'une guerre appelée la Gigantomachie. Il réussit à vaincre Arès, mais il fut tué par Apollon et Héraclès : le premier lui décocha une flèche dans l'œil gauche et le second creva de la même manière son œil droit. Il est donc équivalent à Balor à cette différence près qu'il a deux yeux. Durant cette grande bataille, de même que dans l'*Iliade*, Athéna se comporta comme une écraseuse : elle écrasa le luxurieux Géant Pallas sous une pierre et lança l'île de Sicile sur Encélade. Les Moires avaient une massue avec laquelle elles brisaient le crâne des Géants.

Au début de cette bataille, Porphyryon essaya d'outrager Héra. Il lui arracha sa robe mais il fut foudroyé par Zeus. Ce comportement de violeur de *Neptonos semble être une particularité de la mythologie grecque. On le retrouve dans l'histoire du Géant Tityos, qui essaya de violer Lété, la mère d'Apollon et d'Artémis, dans le sanctuaire nouvellement construit de Delphes. Les deux enfants de la déesse accoururent et le criblèrent de flèches. Au Tartare, les bras et les jambes de Tityos furent fixés au sol et deux vautours lui dévoraient le foie. Son corps ne couvrait pas moins de neuf acres : il était écartelé.

Voilà donc autant de versions de la bataille menée par *Perk^wunos contre *Neptonos, avec l'aide du neveu de ce dernier et de la Grande Déesse. Celle-ci est très nettement responsable de l'emprisonnement de *Neptonos sous une montagne rocheuse. Elle tient ce rôle dans le mythe de l'Aurore (Éos) qui enferme son amant Tithonos dans sa chambre. Ce devait être Athéna et non pas Cadmos qui écrasait la tête du dragon Arès sous un rocher et qui lançait des pierres sur les guerriers issus des dents de cette créature. Ce même thème se retrouve dans l'histoire de Persée : il pétrifia deux cents guerriers avec la tête de la Gorgone, laquelle n'était autre qu'Athéna. L'écrasement sous des pierres a été changé en pétrification. Dans l'histoire d'Héraclès, Télamon ayant ouvert une brèche dans les murs de Troie et pénétré dans la cité avant son chef, il se mit à entasser des pierres pour construire un autel. Il prétendit qu'il le dédiait à Héraclès. Le neveu de *Neptonos est reconnaissable en Podarcès, le seul membre épargné de la famille de Laomédon.

Ce n'est pas un hasard si Achille a été tué à la fin de la guerre de Troie : il était *Neptonos, et Pâris, qui l'a abattu d'une flèche, jouait ici le rôle de son neveu. On dit qu'Apollon guida la flèche de Pâris, voire même qu'il prit son apparence pour abattre Achille : c'est *Perk^wunos utilisant le neveu de *Neptonos comme une arme de jet. Touché au seul endroit vulnérable de son corps (considéré par Homère comme le talon), Achille mourut dans d'affreuses souffrances : c'est le supplice de *Neptonos. Les Grecs brûlèrent son corps et enterrèrent ses cendres sous un très haut tumulus : c'est le tertre funéraire de *Neptonos assimilé à une montagne. Homère a fait de lui le roi des morts, tout en précisant qu'il n'était pas satisfait de cette condition : *Neptonos était destiné à devenir le dieu de Enfers.

Comme Éphialtès ou Porphyryon, Achille fut pris de désir sexuel durant la bataille : il tua Penthésilée, la reine des Amazones venue appuyer les Troyens, mais il tomba ensuite amoureux d'elle et viola sa dépouille. Ce cadavre ne devait pourtant pas être très beau à voir, car Thersite lui avait crevé les yeux. Certains racontent que Penthésilée avait tué Achille mais que Zeus l'avait ressuscité. Un tel exploit fait de la reine des Amazones l'égale d'Athéna. Selon une version alternative de sa mort, Achille tomba amoureux de Polyxène, fille de Priam et d'Hécube. La jeune fille apprit de lui qu'il était vulnérable au talon et les Troyens organisèrent une embuscade durant laquelle Pâris tira sa flèche fatale. Ce sont deux manières de mourir à cause d'une femme.

Étant un avatar de *Neptonos, Achille aurait dû se trouver du côté des Troyens. Le fait qu'il ait été un allié des Grecs s'explique par un simple confusion avec son neveu. Celui-ci était jeune, or au début de la guerre, Achille n'avait que quinze ans. Il était presque encore un enfant. De fait, Achille n'était pas vraiment grec. Il était lié au peuple fantastique des Myrmidons, qui combattit à ses côtés durant la guerre.

Pour raconter l'histoire de ce peuple, il faut commencer par parler d'Éaque. Il naquit de l'union de Zeus et d'Égine sur l'île d'Enone. Il devint le roi de cette île, à laquelle il donna le nom de sa mère. Apprenant la nouvelle infidélité que Zeus avait commise, Héra se vengea en exterminant tous les habitants d'Égine. Pour cela, elle envoya un serpent qui pondit des milliers d'œufs. Ses descendants empoisonnèrent les eaux. Une épaisse obscurité s'abattit sur l'île et un mauvais vent souffla. Éaque, l'un des quelques survivants, demanda à Zeus de repeupler son île. Celui-ci changea en hommes des fourmis (*myrmekes*) qui transportaient des grains de blés sur le tronc d'un chêne sacré. Cet arbre provenait d'un gland de Dodone, où se trouvait le plus ancien oracle de la Grèce. Les prêtres interprétaient le bruissement des feuilles de chêne sous le vent. Le peuple créé par Zeus à Égine fut appelé les Myrmidons. La métamorphose des fourmis en hommes s'était produite durant le sommeil d'Éaque. A son réveil, les serpents avaient disparu et il vit une armée avancer vers lui. Les soldats portaient une armure brune en souvenir de leur origine.

Éaque rassemblait certaines caractéristiques de *Neptonos. Il fortifia son île avec des rochers et il aida Poséidon à construire les murailles de Troie. Il était très réputé pour sa piété. Lors d'une famine dont la Grèce était frappée, il gravit le mont Panhellénios en portant sa

robe de prêtre de Zeus, il sacrifia et fit des prières. Le tonnerre gronda alors et la pluie tomba sur toute la Grèce. A sa mort, il devint l'un des trois juges des Enfers, les deux autres étant Minos et Rhadamante. Ces trois juges n'étaient autre que *Neptonos en tant que personnage triple. Minos étant roi de Crète, on voit que les Grecs associaient cette île aux avatars de *Neptonos.

Le mythe des Myrmidons est intéressant à plus d'un titre. Le chêne où vivaient les fourmis est sûrement un héritier de l'Arbre Cosmique proto-indo-européen, qui était un chêne. Ces insectes doivent correspondre aux abeilles habitant cet arbre, qui étaient l'une des formes de *Neptonos. L'accent a été mis sur son aspect ouvrier et guerrier. Le sanctuaire de Dodone, dédié à Zeus, existait sans doute dès le II^e millénaire avant notre ère ; il a été supplanté au I^{er} millénaire par celui de Delphes. Par ailleurs, ce mythe reproduit celui du Déluge. Les serpents envoyés par Héra engendrent une race considérée comme mauvaise. Une étrange pluie de fourmis tombe du chêne sacré. Lorsque chaque insecte touche terre, il devient un soldat en armure brune. Les serpents disparaissent suite à cette pluie. Nettoyée de ses mauvais habitants, l'île se repeuple grâce aux Myrmidons.

Les fonctions de souverain des Myrmidons puis de roi des Enfers exercées par Éaque ainsi que par son petit-fils Achille fournissent deux raisons d'identifier ces deux personnages. Un lien d'Achille avec Troie apparaît alors, Éaque ayant contribué à la construction des murailles de cette cité. Au contraire de son grand-père, Achille n'a jamais été décrit comme un prêtre, mais Phœnix fils d'Amytor lui apprit l'art de l'éloquence, caractéristique de la première fonction. Ulysse, qui maîtrise également cet art, et Achille ne sont pas des guerriers ordinaires. Ils ne sont pas dominés par la *mania*, la folie guerrière qui aveugle les Grecs. Cela n'empêche pas Achille d'être un très grand combattant. Il en est de même d'Éaque, puisque les plus nobles guerriers de Sparte et d'Athènes aspiraient à combattre sous son commandement.

Pélée, fils d'Éaque et père d'Achille, eut comme eux l'occasion de commander les Myrmidons. Grâce à leur soutien, il prit Iolcos et tua son roi Acaste. Ces trois personnages se confondent bien entendu. Pélée et Télamon tuèrent leur frère Phocos avec un disque de pierre et une hache. Télamon construisit *durant la nuit* une digue devant l'île d'Égine, sur laquelle il s'installa pour plaider sa cause : il expliqua à son père Éaque que la mort de Phocos était accidentelle. On retrouve le meurtre de *Neptonos par son neveu, qui construit ensuite une muraille en une seule nuit. De son côté, Pélée possédait des troupeaux qu'il laissa errer dans la campagne. Un féroce loup les dévora jusqu'à en devenir presque incapable de bouger. Quand il se trouva face à Pélée et Thétis, cette dernière la regarda d'un air menaçant en tirant la langue, ce qui eut pour effet de le changer en une *pierre*. Elle reprend très exactement le rôle de la tête de la Gorgone Méduse *alias* Athéna, qui tire souvent la langue sur les représentations que l'on dispose d'elle (les plus anciennes remontant au VII^e siècle avant notre ère). Rappelons qu'elle changea en pierre deux cents guerriers assaillant Persée. Le mythe de Pélée fait apparaître le thème de la goinfrerie de *Neptonos qui permet à *Perk^wunos de s'échapper. Comme dans le festin du Dagda précédant la seconde bataille de la Plaine de Piliers, le repas est constitué d'animaux entiers.

Ce thème resurgit dans l'histoire d'Ulysse et du Cyclope Polyphème, mais encore une fois, *Perk^wunos en est absent. Homère a dû l'extraire du fonds mythologique grec pour l'inclure dans son récit du retour de Troie, d'ailleurs d'une manière un peu maladroite. Ulysse entra de sa propre initiative dans la grotte. Ses compagnons le supplièrent de prendre les fromages, les agneaux et les chevreaux et de retourner aussi vite que possible à leur bateau, mais il désira rester sur place pour goûter à l'hospitalité de Polyphème. De la part d'une personne réputée pour son intelligence, ce n'était vraiment pas malin. Le Cyclope lui fit très vite regretter sa décision en dévorant deux de ses compagnons. Après avoir perdu d'autres hommes, Ulysse proposa à Polyphème d'arroser son repas de viande humaine d'un peu de vin. Il lui tendit l'auge, que le Cyclope vida d'un trait. Après plusieurs autres rasades, le monstre

tomba dans un profond sommeil et Ulysse en profita pour lui crever son œil avec un pieu chauffé au feu. Comme Polyphème ouvrit sa grotte à l'aube pour faire paître son troupeau, Ulysse s'échappa en se cachant sous le ventre d'un mouton. On s'étonne que le Cyclope n'ait pas essayé d'attraper Ulysse *avant* de conduire ses animaux à leur pâturage, quand sa grotte était encore fermée. Les créatures de sa race étant comparées à des montagnes, la grotte de Polyphème a pu être identique à son estomac. Nous avons donc peut-être un souvenir du mythe de *Neptonos libérant *Perk^wunos en dégurgitant son repas de moutons. Ulysse tient le rôle de son neveu : c'est lui qui l'a gavé.

Revenons maintenant à Cadmos et à sa mère Argiope, épouse d'Agénor. Outre Cadmos, ce couple eut quatre fils, Phœnix, Cilix, Thasos, Phinée, et une fille, Europe. Pour enlever cette dernière, Zeus prit la forme d'un taureau blanc. Après avoir été violée dans un bois de saule, elle accoucha de trois fils, Minos, Rhadamante et Sarpédon. Allié des Troyens, le dernier fut tué par Patrocle, qui avait revêtu l'armure d'Achille et avait reçu le soutien des Myrmidons. Nous avons déjà rencontré les deux premiers comme juges des Enfers avec Éaque.

Après l'enlèvement d'Europe, Agénor envoya ses fils à sa recherche en leur interdisant de revenir sans elle. Phœnix partit vers l'ouest jusqu'à Carthage, où il donna son nom aux Phéniciens. Cilix donna son nom à la Cilicie, située au sud-est de l'Anatolie. L'assimilation de ces personnages aux peuples des confins montrent qu'ils étaient des avatars de *Neptonos. La déesse qu'ils recherchaient était en vérité la Lune. Les noms d'Argiope, « Visage Blanc », et d'Europe, qui se traduit par « Visage Large » (*op-* étant le visage ou l'œil) étaient en effet des qualificatifs de la Lune. Argiope était aussi appelée Téléphassa « Qui brille au loin », nom qui renvoie encore à la Lune. Rappelons que pour trouver le site de sa future cité, Cadmos avait suivi une vache marquée d'une pleine lune blanche sur chaque flanc. Derrière cette quête, se cache donc le mythe du jeune *Neptonos cherchant la tombe de sa mère, la Lune.

A Argos, Io était le nom sous lequel on vénérât la Lune. Elle était une prêtresse d'Héra argienne. Selon Ovide, Zeus s'unit à elle en se dissimulant dans un brouillard parce qu'il craignait la jalousie d'Héra. Il transforma ensuite sa maîtresse en une vache blanche, mais son épouse réclama cette génisse et la confia au berger Argos *Panoptès* « Celui qui voit tout », à qui elle demanda de l'attacher en secret à un olivier. Zeus chargea Hermès de ramener Io. Puisqu'elle se trouvait dans un lieu secret, celui-ci dut logiquement la chercher, mais le souvenir de cette quête a disparu du présent mythe. On sait seulement que, durant le trajet, il prit la forme d'un pic. Il trouva Io et tua le géant Argos en lui lançant une grosse pierre. Selon une variante de ce mythe, il ferma les yeux d'Argos avec un sort (le géant en possédait cent !) puis il le décapita avec sa serpe. On raconte aussi qu'il endormit Argos en jouant de la flûte. Certains éléments du mythe d'Ulysse et de Polyphème sont reconnaissables, en particulier l'aveuglement du géant. Hermès était appelé *Argeiphontès* « Tueur d'Argos ». Certains préfèrent traduire cette épiclèse par « À la lumière blanche » ou « Éblouissant », ce qui convient bien à *Neptonos comme dieu solaire. Suite à la mort d'Argos, Héra affligea Io d'un taon, un véritable missile à tête chercheuse, qui la harcelait en permanence. Dans sa fuite, elle parcourut d'abord toute l'Argolide, puis elle se rendit à Dodone et sur la mer ionienne, qui porte son nom. Toujours poursuivie par le taon, elle se dirigea vers le mont Haemos (où logeaient Borée et les chevaux d'Arès). Elle quitta ensuite la Grèce et parcourut presque tous les pays que les Grecs connaissaient. Sa fuite s'acheva en Égypte, où elle mit au monde l'enfant de Zeus, Épaphos.

Certaines versions moins connues de cette histoire sont plus proches du mythe originel. Selon l'une d'elles, Zeus-Picos envoya ses serviteurs pour enlever Io, fille d'Inachos. Après avoir accouché d'une fille appelée Lybie, Io prit la fuite jusqu'au mont Silpium en Syrie, où elle mourut de honte et de chagrin. Inachos envoya ses frères à sa recherche, en leur demandant de ne pas revenir sans elle. C'est quasiment mot pour mot le mythe de l'enlèvement d'Europe par Zeus. Comme Io, elle fut recherchée par ses frères. Elle ne fut pas

transformée en une vache blanche, mais c'est Zeus qui prit l'apparence d'un taureau blanc. L'un des frères d'Io, Phoronée, découvrit l'usage du feu et inventa les marchés. Le groupe de frères et de parents envoyé à la recherche d'Io était conduit par Triptolème, le héros qui enseigna aux hommes la culture des céréales. Celui-ci peut être rapproché d'Éaque, qui mit fin à une famine. Comme Éaque, Triptolème était parfois considéré comme l'un des juges des Enfers. Il avait un frère, Démophon, que la déesse Déméter plongea chaque nuit dans le feu pour le rendre immortel. Cette longue opération fut interrompue quand Métanire, la mère de Démophon, entra dans la chambre de Déméter pour voir ce qui s'y passait. Thétis effectua sur son fils Achille une opération semblable, consistant à brûler les parties mortelles de l'enfant, mais elle fut interrompue par Pélée. Celui-ci donna à Achille une cheville non carbonisée qui fut son seul point vulnérable.

Ces personnages, Phoronée, Triptolème, Démophon et Achille, se partagent des caractéristiques de *Neptonos, lequel est donc considéré comme le frère de la Lune et part à sa recherche. Quand il la trouve, elle est déjà enterrée sous un tumulus assimilé à une montagne. Lorsque Triptolème et ses compagnons trouvèrent le fantôme d'Io, sous la forme d'une vache, au mont Silpium, ils fondèrent une ville à cet endroit. Elle fut appelée Iopolis puis Antioche. Les habitants d'Argos pleuraient Io chaque année.

L'analyse de ce mythe peut être poussée plus loin. Hermès était né de l'union nocturne de Zeus et de la nymphe Maia *dans une caverne*, or le géographe Strabon rapporte qu'Io mit au monde Épaphos, le fruit de son union avec Zeus, *dans une caverne* d'Eubée. Elle mourut ensuite rapidement à cause d'une piqûre de taon. Ceci est une première raison d'identifier Io à Maia. De plus, Hermès était parfois considéré comme le fils de Zeus-Picos, où *picos* est l'oiseau pic. Ce même Zeus-Picos enleva Io *alias* Europe pour lui donner un fils (Épaphos) ou trois fils en lesquels *Neptonos est reconnaissable. Rhadamante, par exemple, était renommé pour sa sagesse et sa sagacité, et pour son talent de législateur, ce qui caractérise l'archétype du prêtre. Il ressemblait à Éaque, qui fut comme lui un juge des Enfers. On peut donc considérer les trois fils de Zeus et d'Europe comme issus de la triplification d'Hermès. Io *alias* Europe, mère de ces trois enfants, doit par conséquent être identique à Maia, mère d'Hermès.

Les textes grecs font donc apparaître la Lune comme la mère de *Neptonos, qui porte en l'occurrence le nom d'Hermès ou de Rhadamante. Elle apparaît cependant aussi comme la sœur de *Neptonos, appelé en l'occurrence Phœnix, Phoronée ou Triptolème. On observe la même ambiguïté qu'avec la Grande Déesse, qui peut être la tante ou la sœur de *Neptonos.

Si l'on se tourne à présent vers la mythologie irlandaise, on remarque que la mère d'Aengus, Boann, porte un nom signifiant « Vache Blanche », qui évoque Io. Puisque celle-ci correspond à Boann, elle devrait être la mère d'Hermès de même que Boann est la mère d'Aengus. Quand Zeus a enlevé la Lune (Io *alias* Europe), ce n'était pas pour lui faire des enfants, mais pour la tuer. Il s'est plus exactement produit une confusion entre la fécondation de la Lune par Zeus, ou plutôt par sa semence, et l'enlèvement de la déesse suivi de son meurtre. Le véritable auteur du rapt est le Géant Argos. Quand Hermès (ou Phœnix ou Triptolème) part à la recherche de la Lune, elle se trouve déjà sous terre. Le taon qui pique Io est en fait l'âme de la déesse condamnée à une longue errance, comme dans la mythologie irlandaise. Argos est décapité et enterré sous une montagne réduite à une grosse pierre. On se souvient qu'Andromède fut condamnée à être avalée par un monstre marin et que Persée décapita cette créature avec la serpe d'Hermès. Il s'agit en fait de la décapitation d'Argos, associée par erreur à la libération de l'Aurore. Lors de l'avènement du printemps, personne ne devrait être tué.

Zeus est un personnage envahissant. Son omniprésence rend difficile l'analyse des mythes grecs. Si son nom provient de celui de *Dyēus, il n'a pas vraiment la personnalité du grand dieu céleste, qui est une figure plutôt lointaine. Bien que celui-ci soit un géniteur, il ne semble pas être marié. Originellement, Héra n'était donc pas d'épouse de Zeus et le thème de sa jalousie n'est pas un héritage indo-européen. Ce n'est pas la jalousie qui a poussé la déesse

à réclamer Io et à la laisser sous la garde d'Argos. Elle était même sans doute apparentée à Io, puisqu'elle était dite « aux yeux de vache » et « aux bras blancs ». Son symbolisme est donc celui de la vache blanche. Elle était surtout vénérée à Argos, cité dorienne du Péloponnèse à laquelle Io était également liée. Elle retrouvait sa virginité en se baignant dans la source de Canathos près d'Argos, ce qui signifie sans doute qu'elle était originellement vierge comme Athéna. Cette dernière se baigna dans la source du mont Hélicon et aveugla Tirésias, or l'aveuglement de ce personnage est aussi attribué à Héra. De ceci, on peut conclure qu'Héra et Io étaient proches parce qu'elles étaient respectivement la Grande Déesse et la Lune, considérées comme sœurs.

Fatiguée des infidélités de Zeus, Héra complota contre lui. Avec l'aide de Poséidon, d'Apollon et des autres dieux de l'Olympe, elle le fit ligoter avec des lanières de cuir tandis qu'il dormait sur sa couche. Privé de sa foudre, il était totalement impuissant. On commença à discuter de sa succession. Craignant une guerre sur l'Olympe, Thétis demanda à Briarée aux cents bras de le délivrer. Zeus infligea une punition à Héra, puis les dieux lui firent le serment de ne plus jamais s'insurger contre lui. Apollon et Poséidon furent envoyés comme esclaves auprès de Laomédon. C'est à cette occasion que Poséidon construisit les murailles de Troie. Le mythe de l'avènement de l'été a été préservé dans ses grandes lignes, à ceci près que Zeus a pris la place de *Perk^wunos. Il est capturé et ligoté par un adversaire qui était sans doute Poséidon. La divinité qui le libère, Briarée, fait partie d'un trio de frères, les Hécatonchires, eux-mêmes frères des trois Cyclopes personnalisant la foudre. C'est le neveu de *Neptonos. Il y a ensuite un risque de guerre, mais la paix s'instaure et Poséidon (en réalité son neveu) construit une cité murée. La punition que Poséidon aurait dû subir a été reportée sur Héra. Il s'agit d'un écartèlement : Héra fut suspendue au ciel par les poignets avec une enclume à chaque cheville.

Il existe une autre version de ce mythe où les Hécatonchires aident également les dieux. Le Titan Cronos, le père de Zeus, avalait tous les enfants que son épouse Rhéa lui donnait. Elle mit au monde Zeus en cachette et accrocha son berceau à un arbre, de sorte que Cronos ne devait trouver son fils ni dans le ciel, ni sur terre, ni dans la mer. Il y a une analogie évidente avec le mythe de la naissance d'Apollon : Lété accoucha de lui entre un olivier et un dattier sur l'île de Délos où elle s'était réfugiée pour échapper à Python. C'était un endroit situé à l'écart du monde, que le Soleil n'éclairait pas. Tandis que Zeus se trouvait dans son berceau, les Courètes « Jeunes Gens » dansaient autour de lui en frappant leurs boucliers de leurs lances afin de couvrir ses vagissements. C'est probablement un souvenir de la danse de *Perk^wunos, dont Zeus avait repris les fonctions. Rhéa recouvrit une pierre de langes et la donna à avaler à Cronos. Devenu grand, Zeus s'arrangea pour devenir échanson auprès de son père. Il lui donna un breuvage qui lui fit dégorger ses enfants, ainsi que la pierre qui l'avait remplacé. Les dieux commencèrent alors une guerre contre les Titans, lesquels étaient au nombre de douze selon Hésiode. C'est un chiffre caractéristique de *Neptonos. Ce conflit est appelé la Titanomachie. Au bout de dix ans, les dieux reçurent l'aide des trois Hécatonchires et des trois Cyclopes. C'est à cette occasion que ces derniers donnèrent la foudre à Zeus. Les Titans purent alors être vaincus.

Zeus a également pris la place de *Perk^wunos dans le mythe de Typhon. L'*hymne homérique à Apollon* considère ce monstre comme le fils adoptif de Python. Il aurait été engendré par Ouranos, le Ciel, et Gaia, la Terre (comme les Hécatonchires), mais à l'instigation d'Héra. Ses bras et ses mains étaient des serpents. Il avait pour épouse Échidna « Vipère », une créature monstrueuse avec une tête de femme et un corps de serpent. Parmi leurs enfants, on peut citer le chien à trois têtes Cerbère et le chien à deux têtes Orthros « Matinal ».

Quand Typhon attaqua l'Olympe, les dieux épouvantés s'enfuirent en Égypte sous des formes animales. Seule Athéna ne recula pas. Elle encouragea Zeus à reprendre sa forme habituelle et à affronter Typhon. Un détail important est que Zeus n'utilisa pas sa foudre, mais

la faucille avec laquelle Cronos avait castré son père Ouranos. Typhon lui coupa les tendons des mains et des pieds et le traîna dans sa caverne. Il confia la garde du pauvre dieu, totalement paralysé, à Delphyné *alias* Échnida (et *alias* Python, considérée comme de sexe féminin). Hermès ou Pan vinrent alors au secours de Zeus, mais les sources ne s'accordent pas sur le moyen qu'ils utilisèrent. Selon certaines, Delphyné fut endormie. Quoiqu'il en soit, Zeus retrouva ses tendons, prit sa foudre et repartit à l'attaque. Entre temps, les trois Moires, les déesses du Destin, avaient effectué une intervention providentielle : elles avaient donné des fruits à Typhon en lui faisant croire qu'ils lui conféreraient l'immortalité, mais ils avaient pour effet de l'affaiblir. Vaincu et blessé par Zeus, Typhon s'enfuit en Sicile où son adversaire l'écrasa sous le Mont Etna.

Pour terminer cette étude de la mythologie grecque, revenons sur Hermès et Rhadamante. Le premier fabriqua une flûte avec un roseau ; il l'échangea avec Apollon contre une baguette en or à triple feuille, protectrice et gage de richesse. Près de la tombe de Rhadamante à Haliartos, se trouvait une plantation de roseaux dont on faisait des javelines et des flûtes. Son esprit agitait ces roseaux de manière oraculaire. Par ailleurs, il était né dans un bois de saules ou de platanes *près d'une source*. Les saules sont, comme les roseaux, des végétaux poussant au bord de l'eau. Le saule (*hélisé*) a donné son nom au mont Hélicon, où se trouvait une source en laquelle nous avons reconnu Athéna. Il était utilisé par une prêtresse pour toutes les opérations magiques, mais il avait aussi un rapport avec la fertilité. Quant au platane, il était consacré selon Callimaque et Théocrite à Héléne, la déesse solaire. Le nom du saule semble apparenté à celui du Soleil, *Hélios* en dialecte de l'attique. Cet astre avait les caractéristiques d'un prêtre car il était omniscient. Il était aussi un pasteur. La baguette d'Hermès avait sans doute un rapport avec le Soleil, puisqu'elle était en or, métal solaire.

Le grec n'est pas la seule langue qui rapproche le saule du Soleil. La ressemblance entre les deux substantifs français existait déjà en latin, où le saule et le Soleil étaient respectivement *salix* et *Sōl*. En vieil irlandais, le nom du Soleil, *súil*, a pris le sens de « œil » ; ce terme est à rapprocher du moyen irlandais *sail* « saule ». En germanique commun, le nom du saule, **sálh-a-* ou **salg-á-* (devenu *sealh* en vieil anglais et *salha* en francique, la langue des Francs), ne ressemble pas vraiment à celui du Soleil, **Sunnō*. Il en est ainsi parce que les Germains n'ont pas pris telle quelle la désignation du Soleil héritée de l'indo-européen commun, qui était **Seh_awel-* ou **Suh_an-*, mais y ont ajouté un suffixe **-tōn-* ou **-ten-*.

La mythologie grecque nous invite à penser que le saule était l'arbre de **Neptonos* et de la Grande Déesse en tant que divinités solaires, et que le roseau pouvait être un substitut aux branches de saule. Étant lié à la première et à la troisième fonction, cet arbre avait une fonction oraculaire. Une telle hypothèse s'appuie également sur les coutumes des Scythes et des Alains, qui faisaient de la divination avec des baguettes de saule. Ils utilisaient également des écorces de tilleul. Quatre noms d'arbres interviennent fréquemment dans la mythologie scandinave : le frêne (parce qu'il était l'Arbre Cosmique), le tremble, le tilleul et le saule. Ceci est à mettre en rapport avec un culte du Soleil – ou du feu – et de l'eau, en particulier des sources, très profondément enraciné dans la mentalité nordique. Peut-être la baguette d'or à triple feuille d'Hermès avait-elle été, dans un lointain passé, en bois de saule.

3.4. Mythologie hittite.

Dans ce paragraphe et dans le suivant, deux nouveaux venus dans la famille indo-européenne, les Hittites et les Koutchéens, sont introduits. Ils ont tous les deux été découverts au début du XX^e siècle. Les premiers vécurent en Anatolie, la partie asiatique de l'actuelle Turquie, durant le II^e millénaire avant notre ère, et ils y fondèrent un empire détruit vers -1190. En arrivant sur place, ils avaient trouvé un peuple non indo-européen appelé les Hattis, disposant d'une culture très évoluée, avec lequel ils s'étaient métissés. Le hattis devint une langue liturgique.

Le plus important dieu des Hittites était celui de l'Orage, Tarhunt. On retrouve dans son nom la même racine *tar- que dans celui du dieu gaulois du Tonnerre, Taranis. Le mythe de son combat contre Illuyanka, dont le nom signifie « Serpent » en hattî, a été raconté par Killa ou Kella et noté par le scribe Pihaziti. Killa, désigné par le terme « oint », était le prêtre d'une version locale du dieu de l'Orage, celle de la ville de Nerik. L'objet de son récit était d'expliquer les rites d'une fête agraire appelée *purulli* ou *wurulli*, dont le nom provenait du hattî *wur* « terre, pays » et qui était consacrée à ce dieu.

Tarhunt affronta le serpent Illuyanka à Kiskilussa, mais il fut vaincu et dut appeler les dieux à l'aide. La déesse Inara recruta un mortel, Hupasiya, qui accepta de l'aider s'il pouvait coucher avec elle. Après leurs ébats, Inara se rendit avec Hupasiya près du trou dans lequel Illuyanka habitait. Ayant demandé au mortel de se cacher, elle invita le serpent à faire la fête. La créature sortit avec ses fils. Ils mangèrent et burent tellement de vin qu'ils furent incapables de redescendre dans leur trou. Hupasiya arriva alors pour ligoter le serpent avec un cordon, puis le dieu de l'Orage le tua. Par la suite, Inara se construisit une maison sur un piton rocheux et y installa Hupasiya. Elle lui interdit de regarder par la fenêtre quand elle se rendait à la campagne. Au vingtième jour, il enfreignit l'interdiction et vit sa femme et ses enfants. Il supplia Inara de le laisser rentrer chez lui. Le texte, qui est malheureusement dégradé, laisse entendre qu'il fut tué et que la maison fut détruite. Le dieu de l'Orage sema du cresson à sa place. Inara revint ensuite à Kiskilussa et remit une « maison du flot » dans la main du roi. C'était pour lui un acte d'investiture. Kella parle ensuite d'un mont Zalinu qui faisait tomber de la pluie sur Nerik. Comme il permettait les récoltes, « l'homme du sceptre » lui offrait un pain en guise de récompense.

La suite du texte, après une importante lacune, donne une autre version de ce combat. Illuyanka vainquit le dieu de l'Orage et lui prit son cœur et ses yeux. Ce dernier épousa alors la fille d'un homme pauvre. Il obtint de la sorte un fils qui épousa plus tard la fille d'Illuyanka. Chaque fois que son fils se rendait chez sa belle-famille, il lui demandait de lui ramener son cœur et ses yeux. Les ayant obtenus, il vainquit Illuyanka, mais il tua également son fils, présent à côté du serpent. C'est lui-même qui avait demandé à son père de ne pas l'épargner.

Décrivant alors les rites de *purulli*, Kella parle de plusieurs prêtres portant des images de dieux. Ils devaient s'asseoir sur des trônes en diorite, celui qui tenait l'image de Zalinu prenant place sur le trône « posé au-dessus de la source ». Il y avait ensuite un tirage au sort, mais on ne sait pas exactement pour quelle raison. Kella ajoute une précision importante : « La récolte de Zalinuisa est grande. Et Zalinu étant sa femme, Zashapuna est grand aux yeux du dieu de l'Orage de Nerik ».

Les deux versions du combat contre Illuyanka sont en fait deux éléments d'un même mythe, celui de l'avènement de l'été. Tarhunt, l'héritier hittite de *Perk^wunos, a dû être partiellement dévoré par son adversaire, épisode qui rappelle le vol des tendons de Zeus. C'est en définitive une déesse qui cause la perte d'Illuyanka : sa fille ou Inara. Cette dernière organise avec un mortel la goinfreterie qui sauvera le dieu de l'Orage. Par la suite, elle construit une maison où elle installe son compagnon, mais celui-ci finit par être tué. C'est une inversion du mythe originel, selon lequel *Neptonos construit un enclos et sa sœur, la Grande Déesse, est enterrée sous un tumulus et devient son épouse. Peut-être cette inversion est-elle due au fait qu'Inara n'est pas une déesse hittite, mais une déesse hattie empruntée par les Hittites.

Il est quasiment certain que l'important dieu Zashapuna est la version hittite de *Neptonos. Il est étroitement associé au dieu de l'Orage de Nerik, de même que *Neptonos constitue une paire de jumeaux avec *Perk^wunos. Il a pour épouse la déesse Zalinu (et pour concubine une certaine Tazzuwasi), laquelle est liée à une montagne et à une source. De même, la Grande Déesse est une source située au sommet d'une montagne. Enfin, Zalinu effectue les récoltes, ce qui est précisément une fonction de la Grande Déesse en été. La fête *purulli* doit être équivalente à Lugnasad, qui possède de nombreux aspects mais qui est avant

tout une fête agraire durant laquelle il est censé pleuvoir. La première fête est celle du dieu de l'Orage de même que la seconde est celle de Lug.

3.5. Mythologie koutchéenne.

La province la plus occidentale de la Chine, le Xinjiang, est essentiellement peuplée de Ouïghours, un peuple de langue turque et de confession musulmane, depuis un millénaire. C'est seulement au cours du XVIII^e siècle qu'elle a été intégrée à la Chine. Elle est constituée de deux grandes zones géographiques, le bassin du Tarim au sud et la Dzungarie au nord, que sépare la chaîne des Monts Célestes (Tian Shan en chinois). Le bassin du Tarim est en grande partie occupé par le désert du Taklamakan. Au nord de ce désert, au pied des Monts Célestes, s'étend une ligne d'oasis dont la plus grande est celle de Koutcha. Plus à l'est, se trouve l'oasis de Karachahr. Avant l'arrivée des Ouïghours, qui étaient venus de l'actuelle Mongolie, les cités de Koutcha et de Karachahr étaient les capitales de deux royaumes. Des expéditions archéologiques conduites au début du XX^e siècle ont révélé que ces peuples étaient indo-européens et qu'ils s'étaient convertis au bouddhisme au début du I^{er} millénaire. Les Koutchéens et les Agnéens (habitants de la région de Karachahr) étaient étroitement apparentés, mais ils parlaient des langues qui n'étaient plus mutuellement compréhensibles à l'époque où ils ont laissé des documents écrits, dans la seconde moitié du I^{er} millénaire. Ils formaient un groupe de la famille indo-européenne qualifié de « tokharien ». Cette appellation est controversée et ne devrait de toute façon s'appliquer qu'aux seuls Agnéens.

Bien qu'étant parlés dans la partie orientale de l'Asie centrale, le koutchéen et l'agnéen étaient proches des langues européennes, comme le celtique, le latin ou le germanique. C'est avec le germanique et avec le grec que ces langues avaient le plus de vocabulaire en commun. Elles différaient en revanche beaucoup de l'iranien, qui était sa voisine au sens géographique du terme. Les linguistes admettent que leurs locuteurs ont quitté le foyer des Indo-Européens au cours du IV^e millénaire avant notre ère et qu'ils ont vécu séparés de tous les peuples indo-européens jusqu'au I^{er} millénaire avant notre ère. Ils reçurent alors une influence iranienne. Après leur conversion au bouddhisme, ils empruntèrent beaucoup à la culture indienne. Ils conservèrent toutefois leur personnalité, continuant à vénérer leurs anciens dieux et gardant une classe de prêtres semblables aux brahmanes et aux druides. Au VII^e siècle, la dynastie chinoise des Tang (618-907) parvint à les soumettre. S'ils furent conquis militairement par les Chinois, ils entreprirent leur conquête culturelle. De tous les royaumes du bassin du Tarim, c'était celui de Koutcha qui était le plus peuplé, le plus puissant et qui avait le plus fort rayonnement. La musique koutchéenne fit fureur à Chang'an, la capitale de l'empire des Tang.

Les textes koutchéens que les archéologues ont trouvés sont d'inspiration bouddhique. On y trouve néanmoins les noms de deux divinités sûrement très importantes, Ylaiñäkte et Kaun-ñäkte. Le terme *ñäkte* signifie « dieu » ; *Kaun* est le Soleil. Le dernier terme ne dérive pas de la désignation du Soleil en indo-européen commun, **Seh_awel-* ou **Suh_an-*, mais du verbe **keh_{au-}* « brûler » qui a engendré le verbe grec *kaío* « brûler ». On trouve cependant un reflet de **suh_an-* dans le terme koutchéen *swāñco* « rayon de soleil, rayon de lumière ». L'eau de pluie était appelée « eau d'Ylai », ce qui montre qu'Ylaiñäkte était au minimum un dieu de la pluie. Le terme *ylai* dérivant probablement du verbe indo-européen **welh₂₋* « frapper », Ylaiñäkte serait le « Dieu Frappeur ». Il serait ainsi un dieu du Tonnerre dispensateur de pluie. Il se peut également qu'*ylai* provienne l'indo-européen **weleh_{a-}* « souverain », auquel cas ce terme serait apparenté à la désignation koutchéenne du roi, *walo*. Justement, les Koutchéens considéraient Ylaiñäkte comme le roi des dieux. Les deux significations possibles d'*ylai* font donc de lui un héritier de **Perk^wunos*. Les Koutchéens le considéraient d'ailleurs comme équivalent à Indra, le roi des dieux de la mythologie indienne. De lui, on sait encore qu'il pouvait rendre visite aux hommes en changeant d'apparence, de la même manière qu'Odin.

Le document B 408 mentionne simultanément Kaun-ñäkte et Ylaiñäkte et les associe

tous les deux au Bouddha, appelé l'Omniscient. Cette feuille de papier étant malheureusement déchirée, comme c'est souvent le cas, il est difficile de comprendre la signification exacte du texte. Il décrit un événement censé se dérouler en Inde et relatif à la vie du Bouddha. On peut lire : « Ils allèrent en avant ; le monde résonnait de joie. Ils parlaient ainsi : “ Le Dieu-Soleil de l'Omniscient s'est levé ”. De cette façon, du Dieu-Ylai de l'Omniscient, les dieux, les hommes, les rois, les ministres, les chefs de famille, les marchands... ». Nous ne savons pas ce que les expressions « Dieu-Soleil du Bouddha » et « Dieu-Ylai du Bouddha » signifiaient dans l'esprit des Koutchéens : elles étaient propres à leurs croyances. Quoi qu'il en soit, ces associations parallèles d'Ylaiñakte et du Dieu-Soleil au Bouddha nous invitent à penser que ces deux divinités se trouvaient au sommet du panthéon de même que *Perk^wunos et *Neptonos, le second en tant que Soleil levant.

Les textes koutchéens ne nous apprennent rien de plus utile sur la mythologie de cette civilisation morte (à première vue) sans postérité, mais certains mythes koutchéens sont arrivés en Chine, où ils ont été notés. L'un d'eux figure dans le *Youyang zazu*, un ouvrage compilé vers 860. La traduction suivante est de Sylvain Lévi (1863-1935), qui fut l'un des premiers « tokharologues » : il publia des textes koutchéens en France peu de temps après leur découverte. Il y est question d'un souverain légendaire de Koutcha dont le nom semble être d'origine turque :

« Jadis, le roi de Koutcha, Atchour, avait une force surnaturelle ; il pouvait soumettre les dragons venimeux. Or il y eut des marchands qui vinrent pour vendre aux gens de l'or, de l'argent, des pierreries, des marchandises ; pendant la nuit, toute la monnaie d'un seul coup se transforma en charbon ; dans l'intérieur du pays, un grand nombre de personnes perdirent leur or et leurs bijoux. Le roi avait un fils qui était entré en religion et avait atteint le fruit d'*arhat*. Le roi interrogea l'*arhat* ; l'*arhat* lui dit : “ C'est un dragon qui a fait cela ; il habite dans la montagne du Nord, il a la tête comme un tigre. En ce moment, il se tient en tel et tel endroit pour dormir. ” Le roi changea de vêtement, prit son sabre ; sans bruit, il sortit et se rendit à l'endroit où était le dragon. En voyant le dragon couché, il voulut d'abord le mettre à mort ; mais il se dit : “ Si je frappe le dragon pendant son sommeil, qui saura que j'ai eu une force surnaturelle ? ” Et alors il provoqua le dragon. Le dragon surpris se leva et se transforma en un lion. Le roi alors monta sur lui. Le dragon irrité fit le bruit du tonnerre et s'élança dans l'espace. Arrivé à vingt *li* au nord de la ville, le roi s'adressa au dragon et lui dit : “ Si tu ne descends pas, je te coupe la tête. ” Le dragon, craignant la force surnaturelle du roi, se transforma en homme et dit : “ Ne me tue pas ! Je fournirai au roi un véhicule pour le conduire à son gré où il le désirera. ” Le roi accepta, et dans la suite il chevaucha régulièrement un dragon pour circuler ».

Dans le bouddhisme, un *arhat* est une personne qui a atteint l'Éveil. La petite incursion de cette religion dans le mythe du roi Atchour n'en a pas changé la signification. C'est un roi, et non pas un héros quelconque, qui lutte contre le dragon. Sur ce point, les Koutchéens sont restés fidèles à la mythologie originelle.

L'or et les bijoux transformés en charbon symbolisent le Soleil. Ils sont volés, *durant la nuit* et de manière allégorique, par le dragon. C'est la victoire des ténèbres sur la lumière. Quand le roi arrive dans son antre, le dragon est en train de dormir, signe qu'il fait nuit. Atchour se déplace d'ailleurs sans bruit, comme Zeus se rendant furtivement dans la grotte de Maia, en pleine nuit. Le dragon se métamorphose une fois avant d'être vaincu. Le bruit du tonnerre marque l'instant précis de sa défaite. Ce n'est pas exactement lui que le roi chevauche, mais son neveu. Le dragon quittant la grotte en emportant Atchour, c'est le Soleil s'élançant dans le Ciel. La « chevauchée » qui s'en suit est un souvenir de la période d'errance printanière où *Perk^wunos et *Neptonos voyagent ensemble.

Dans la mythologie grecque également, le Soleil levant est assimilé à un cheval ailé susceptible de porter un cavalier. Il s'agit de Pégase. Le héros Bellérophon l'enfourcha pour monter au Ciel, mais Zeus envoya un taon qui piqua sa monture. Tombé par terre dans un

buisson épineux, Bellérophon erra en boitant, aveugle et solitaire, jusqu'à sa mort. Le souvenir de la déchéance de *Neptonos, ou de sa chute du Ciel, est reconnaissable dans l'histoire du roi Atchour. C'est l'avènement de l'été. Le dragon a en réalité été décapité, de même que le monstre marin suscité par Poséidon a été décapité par Persée, et c'est son neveu qui lui succède. Dès lors, une collaboration s'instaure entre le roi et son prêtre. De manière similaire, le roi guerrier Romulus et le riche sabin Titus Tatius collaborent dans la cité de Rome après s'être durement affrontés, le second instituant le culte de quelques divinités.

Il est aussi question de l'aptitude du roi à dompter les dragons dans un ouvrage du moine chinois Xuanzang. Au cours du VII^e siècle, il se rendit en Inde en passant par les oasis de l'Asie centrale et il laissa un récit très riche en renseignements sur les royaumes traversés. Stanislas Julien l'a traduit en français dans les années 1850 sous le titre *Mémoires sur les Contrées Occidentales*. A l'heure actuelle, la meilleure traduction a été effectuée en anglais par Thomas Watters, en 1904. On y trouve quelques légendes koutchéennes, l'une d'elles mettant en scène des dragons.

A l'est du royaume, à proximité d'un temple du Ciel (*tianci*), il y avait un réservoir où vivaient des dragons. Prenant la forme de chevaux, ils s'unirent à des juments qui donnèrent naissance à des chevaux-dragons, animaux violents et difficiles à dompter. Seuls leurs descendants purent être domestiqués et attelés, et depuis ce temps, le royaume produit en grand nombre d'excellents chevaux. Un roi appelé Fleur d'Or parvint à dompter les dragons eux-mêmes, grâce à des ordonnances royales et à son impartialité judiciaire, et à les utiliser comme montures. Quand il voulut mourir, il toucha l'oreille de son animal avec un fouet. Par ailleurs, se métamorphosant en hommes, les dragons s'unirent aux femmes d'une cité (qui venaient apparemment chercher l'eau au réservoir). Leurs fils furent des hommes braves qui couraient aussi vite qu'un cheval au galop. Peu à peu, par contamination, tous les habitants de la cité furent de la race des dragons. Fiers de leur force, ils n'obéissaient plus aux ordres royaux. Le roi fit alors appel aux Turcs, qui les massacrèrent tous, et de cette ville, il ne reste plus que des ruines envahies par la végétation. Ces hommes-dragons aussi rapides que des chevaux étaient des hypostases de *Neptonos assimilé au vent ; leur massacre correspond à celui des Fomoirs dans la mythologie irlandaise.

Le réservoir où vivaient les dragons joue le rôle d'une source. On retrouve de la sorte le lien des dragons, assimilables à des chevaux, avec les sources. La mythologie grecque illustre ce lien grâce à ses « Sources du Cheval », comme celles d'où Pégase a jailli. L'existence d'un culte des sources est attesté chez les Koutchéens. C'est autour d'une source qu'ils aménagèrent l'un de leurs plus importants sanctuaires bouddhiques, celui de Kyzyl. Au début du XX^e siècle, elle faisait toujours l'objet d'un culte : les Ouighours continuaient à y déposer des offrandes. Ce type de culte, contraire à l'islam, trouvait son origine dans le passé indo-européen de Koutcha.

Les rois Atchour et Fleur d'or utilisent deux moyens opposés de dompter les dragons, la force et le droit (ou l'exercice de la souveraineté), qui correspondent respectivement à la deuxième et à la première fonction. Les deux lieux de résidence privilégiés du Dragon sont également représentés : la montagne et l'eau. Ayant dompté les dragons, les rois l'utilisent comme moyen de transport. Il s'agit sûrement d'un mythe très archaïque. Si l'on considère les dragons comme des incarnations du vent, les rois apparaissent comme des « chevaucheurs de vents », exactement comme Lug, le « chevaucheur de tempêtes ». On retrouve aussi le lien d'Apollon et de Borée, le Vent du Nord. Les spécialistes du comparatisme indo-européen pensent que *Perk^wunos était le dieu des tempêtes. C'est exact, mais il faut préciser que les tempêtes étaient des formes désincarnées de *Neptonos, le frère du dieu souverain.

Un auteur chinois du XVI^e siècle, Wu Cheng'en, a écrit un roman intitulé *Xiyou ji* « Le voyage en Occident », qui est resté extrêmement célèbre jusqu'à nos jours. Il a utilisé des récits populaires qui se sont agrégés dès le X^e siècle autour du récit du voyage de Xuanzang en Inde. Les Chinois les avaient fidèlement conservés et en avaient fait des représentations

théâtrales à partir du XIII^e siècle. Le *Xiyou ji* commence par parler du singe Sun Wukong (Sun « Conscience du Vide »). Ce personnage naquit d'un œuf de pierre issu du mont des Fleurs et des Fruits, œuf qui fut fécondé par le vent. Il était lui-même en pierre et son regard était étincelant, mais il perdit bientôt cette « lueur métallique » et grandit avec le peuple des singes, dont il devint le roi. Il s'installa dans la Caverne des Stores d'Eau, au Mont des Fleurs et des Fruits, où il trouva des sièges, des tables et des bols de pierre. Par crainte de la mort, il chercha la voie de l'immortalité. Il trouva un maître qui lui donna son nom et lui permit d'acquérir certains pouvoirs magiques : se multiplier ou voler très rapidement sur un nuage. Il apprit les soixante-douze transformations. S'étant métamorphosé en un *pin* par vantardise devant ses condisciples, il fut chassé par son maître. Revenu chez lui, il entraîna son peuple à la guerre avec des armes en bois. Pour avoir des armes en métal, il pilla une cité. Les six Rois-Fantômes, ceux des Buffles, des Dragons sans Cornes, des Oiseaux-Baleines, des Lions, des Gorilles et des Singes Velus, ainsi que les seigneurs des soixante-douze cavernes, vinrent lui rendre hommage. Le Mont des Fleurs et des Fruits fut désormais un État « fort comme un chaudron de fer, un mur de bronze ». Chez le Roi-Dragon de la Mer Orientale, Sun s'empara d'un bâton de fer pesant 13 500 livres avec lequel le roi Yu avait fixé la profondeur des mers et des rivières, ainsi que d'une toque en or rouge garnie de plumes de phénix (le roi des oiseaux) et d'un justaucorps en mailles d'or jaune.

Les troubles qu'il avait provoqués poussèrent l'Empereur de Jade, le souverain du Ciel, à l'inviter chez lui afin de le tenir sous surveillance. On lui confia la garde des écuries célestes. Il s'acquitta très bien de ce travail, mais ayant compris qu'il occupait seulement un poste subalterne, il retourna au Mont des Fleurs et des Fruits. Corne Unique, le roi des Gui « Fantômes, Démons », vint faire allégeance et reçut le titre de maréchal. Il lui suggéra de demander à recevoir le titre de Grand-Saint Égal-du-Ciel. L'Empereur de Jade envoya des guerriers célestes conduits par Vaiśravaṇa (*alias* Kubera, l'un des quatre Rois Célestes) et son fils Nezha pour l'arrêter. Il y eut un duel au cours duquel le Singe Sun et Nezha apparurent tous les deux avec trois têtes et six bras, mais les troupes célestes furent repoussées et l'on décida de donner au Singe le titre qu'il revendiquait. La garde du Verger des Pêchers de la déesse Xiwanmu lui fut confiée. Ses fruits conféraient l'omniscience et l'immortalité. Sun profita bien sûr pour en manger, mais il apprit en même temps la préparation d'un grand festin, dans la Tour du Trésor, où ces fruits devaient être consommés. Il se rendit sur place et but une grande quantité de jus de jade et de vin de rubis, qui étaient des élixirs d'immortalité. Il en vola également et redescendit au Mont des Fleurs et des Fruits pour en donner à son peuple. Le festin qu'il organisa, auquel les singes et les seigneurs des soixante-douze cavernes participèrent, fut appelé « l'Assemblée du Vin d'Immortalité ».

Son forfait provoqua l'intervention des troupes de l'Empereur de Jade, constituées de cent mille soldats que dirigeaient Vaiśravaṇa et les trois autres Rois Célestes. Ce fut une grande bataille. Corne Unique et les seigneurs des soixante-douze cavernes furent capturés, mais Sun et ses singes résistaient toujours. La *bodhisattva* Guanyin, la déesse de la Miséricorde du bouddhisme chinois, proposa à l'Empereur de Jade de faire appel à son neveu Erlang. Il était un magicien, fils de la sœur du souverain du Ciel et d'un mortel. Il habitait un temple près de la Rivière-des-Libations où il recevait les encens brûlés par les mortels. Son arme favorite était une sorte de trident magique et il était toujours représenté avec son Chien-Céleste Hurlant (*Xiao tianquan*). Avec lui, se trouvaient ses frères, qui étaient mortels, et « un millier de divinités à têtes de plantes disposant de grands pouvoirs magiques ». Tous partirent au front dans un tourbillon de vent magique avec des arcs, des faucons au poing et des chiens en laisse. Erlang affronta Sun en duel. Un moment, ils devinrent tous les deux des géants de cent mille pieds de haut. Les deux bras d'Erlang, brandissant chacun un trident, « étaient semblables aux pies qui couronnent le Mont des Fleurs ». Sun, qui avait pris l'apparence exacte de son adversaire, para le formidable coup qu'il reçut avec son bâton de fer « semblable dans son énormité au pilier solitaire qui se dresse en haut du mont Kunlun ». Les

singes furent « anéantis devant cette apparition fantasmagorique et leurs mains tremblaient si fort qu'ils ne pouvaient plus agiter les oriflammes de guerre. [...] Les divinités à têtes de plantes s'élançèrent, l'arc au poing, lâchant chiens et faucons dans la mêlée ».

Voyant la débandade de ses troupes, Sun abandonna son apparence de géant et prit la fuite. Il sauta dans une rivière sous la forme d'un poisson mais Erlang le poursuivit en prenant celle d'un cormoran. Au moment où il allait être pris, le Singe sauta hors de l'eau et se transforma en une buse tachetée. Reprenant son apparence normale, Erlang le toucha avec sa fronde et le fit rouler en bas d'une montagne. Arrivé à l'endroit où il aurait dû trouver le Singe, il ne vit qu'un temple bouddhique. Il devina que c'était son adversaire : l'entrée du temple était la bouche de Sun, les deux battants de la porte étaient ses dents et les deux fenêtres rondes étaient ses yeux. Sun reprit sa fuite et se rendit au temple de la Rivière-des-Libations déguisé en Erlang. Celui-ci le retrouva grâce à un miroir magique qu'il avait confié à Vaisravana. Il revint donc chez lui et affronta de nouveau le Singe. Il finit par l'encercler grâce à ses frères et à sa meute de chiens. Guanyin eut l'idée de jeter à la tête de Sun sa jarre et son rameau de saule pour le faire trébucher, mais ce fut Laozi (Lao-tseu en transcription française) qui intervint en lançant son piège.

Capturé, Sun fut emmené sur le lieu de son supplice, où l'on espérait pouvoir le hacher menu. Des guerriers célestes le ligotèrent à un poteau et le frappèrent avec des haches, des piques et des sabres, sans pouvoir lui faire le moindre mal. On essaya également de le brûler et de lui lancer de la foudre, sans plus de résultat. En désespoir de cause, Laozi le mit à cuire dans son « chaudron des huit trigrammes ». Après quarante-neuf jours, il devait être réduit en cendres et rendre l'élixir d'immortalité qu'il avait avalé, mais il ressortit presque intact du chaudron, non sans le renverser. De son épreuve, il garda des yeux de feu. Recommençant à se battre, il fut cerné dans la Salle des Brouillards Magiques par Wang Lingguan, un dieu armé d'un fouet de métal, et par les trente-six ducs du Tonnerre. Il avait pris la forme d'un géant à trois têtes et six bras « tournoyant comme la roue d'un rouet de fileuse ». En fin de compte, l'Empereur de Jade appela le Bouddha à l'aide. Celui-ci, grâce à des pouvoirs surnaturels que personne ne pouvait égaler, l'enferma dans une tombe de pierre sous le Mont des Cinq Éléments. Ayant néanmoins de la compassion pour lui, il demanda au gardien de le nourrir avec des dragées de fer et du jus de cuivre. Plus tard, Sun fut délivré par Guanyin pour être donné comme compagnon de route à Xuanzang.

De son vrai nom, Erlang s'appelait Yang Jian. Son nom de famille Yang 楊 « Saule, Peuplier », est également attribué à Xiwangmu, la Reine-Mère d'Occident. Cette dernière, connue des Chinois dès le IV^e siècle avant notre ère, était la déesse des Enfers et du Destin. Elle était aussi une prophétesse. Elle était mise en rapport avec le Mont des Trois Dangers, appelé ainsi à cause de ses trois pics, situé dans la partie occidentale de la province du Gansu, à proximité du Xinjiang. C'était là que les oiseaux se rendaient pour effectuer leurs mues : ils y dispersaient et renouvelaient leurs plumages. Cette montagne était donc aussi appelée le Mont des Plumes (*Yu Shan*). Les Trois Miao y auraient été bannis. Ils sont décrits soit comme des hommes ailés, soit comme un hibou à une tête et à trois corps. Le roi Yu les aurait soumis en effectuant une danse avec des plumes, armé *d'une lance et d'un bouclier*. Il serait également devenu hémiplégique. Comme l'un de ses pieds ne pouvait pas dépasser l'autre, sa démarche sautillante fut appelée le « Pas de Yu ». Le taoïste Ge Hong nous apprend qu'il s'agissait en fait d'une technique de danse. Une autre curiosité doit être remarquée : la désignation chinoise du saule, *yang* 楊, évoque le mot *yang* 陽 à la fois par sa prononciation et sa graphie. Or ce terme *yang* 陽, qui désigne le principe masculin dans la philosophie chinoise et qui est opposé au principe féminin, le *yin*, peut être traduit par « soleil ». Comme en domaine indo-européen, il y a un rapport entre le saule et le Soleil. Liés au saule, Erlang et Xiwangmu peuvent aussi être liés au Soleil.

Il existe de bonnes raisons d'identifier la *bodhisattva* Guanyin, telle qu'elle est décrite

dans le *Xiyou ji*, à Xiwangmu. Ce personnage était originellement un homme. Il apparaît pour la première fois dans un texte bouddhique du II^e siècle, le chapitre 25 du « Sūtra du Lotus », rédigé au nord-ouest de l'Inde. Il tourne son regard (*guan*) vers les appels (*yin*) qu'il entend. Toute personne en péril peut lui demander secours, mais les femmes peuvent aussi lui demander d'avoir des enfants. Il prend trente-trois formes dont celle d'une femme. Ses attributs sont le lotus et le vase à eau. Un texte du Cachemire connu des Chinois vers 900, le *Karandavyūha-sūtra*, explique qu'il aurait fait jaillir l'eau de son corps alors qu'il se trouvait dans les Enfers, et formé des rivières dans lesquelles les âmes des morts se désaltéraient et « recouvraient leur corps ». Sa version chinoise, Guanyin, possède deux particularités : elle a échangé sa fleur de lotus contre un rameau de saule et elle a été totalement féminisée au début du II^e millénaire. Le contenu de son vase a été interprété comme un élixir d'immortalité (*ganlu* « rosée douce »). La plus ancienne représentation de Guanyin au rameau de saule est datée du VII^e siècle. Son style est koutchéen. Elle a été trouvée par Paul Pelliot lors de son expédition au Xinjiang et au Gansu, de 1906 à 1909, et elle est conservée au Musée Guimet.

Ces observations nous invitent à supposer que la féminisation de Guanyin et son association au saule proviennent de son identification à la déesse Xiwangmu. Cette identification a dû commencer chez les Koutchéens, et non en Chine, parce que Xiwangmu était leur version de la Grande Déesse et qu'elle avait certains points communs avec Guanyin. Elle devait être la déesse des Enfers et de la fécondité, identifiée à une source au pouvoir régénérant. Ses pêches d'immortalité étaient équivalentes aux pommes d'immortalité de la déesse Héra.

Un mythe arrivé en Chine durant l'Antiquité faisait de Xiwangmu la geôlière d'un monstre triple, les Trois Miao. Assimilé à un oiseau, vaincu par un roi, il était condamné à effectuer sa mue sur (ou sous ?) une montagne. C'est très exactement ce qui est arrivé à Merlin. Nous avons vu que les textes ne s'accordent pas sur la nature de sa prison. Selon deux récits intitulés le *Mauregis de Portlesguez* et le *Didot-Perceval*, ce fut un éplumoir. Claude Sterckx explique qu'il s'agit d'« une cage obscure, sans aucun jour, où l'on enferme les petits rapaces de fauconnerie pour qu'ils y renouvellent cycliquement – tous les ans – leur plumage ». Merlin était donc assimilé à un oiseau et condamné à faire sa mue. Cette correspondance celto-koutchéenne montre que si *Neptonos était tué et enterré sous un tumulus, il connaissait une sorte de mue dans les Enfers, grâce à sa geôlière. En lançant sa jarre sur Sun Wukong, Guanyin se comportait exactement comme Athéna, qui lançait un bloc de pierre ou une île sur un avatar de *Neptonos et l'enterrait ainsi. Ce n'est bien sûr pas le Bouddha qui a enfermé le Singe sous le Mont des Cinq Éléments, mais Guanyin *alias* Xiwangmu. Le personnage de Laozi, ajouté par les Chinois, n'intervenait pas dans la version originelle de ce mythe.

Erlang, « le Deuxième (Fils) », est un excellent représentant de *Neptonos. Il censé recevoir les encens brûlés par les mortels, mais il en brûle lui-même avant de lire le message qui lui demande de combattre Sun. L'encens, dont la fumée monte au Ciel, est l'instrument de la communication avec les dieux. Erlang est ainsi l'archétype du prêtre. Il est un chasseur. Le Chien Céleste Hurlant qui l'accompagne correspond aux chiens de chasse de Pan, dont ce dieu a fait don à la chasseresse Artémis. Pan pousse lui-même des hurlement qui font dresser les cheveux sur la tête. L'armée de plantes qui lutte aux côtés d'Erlang apparaît également dans les mythologies celtiques. Au Pays de Galles, elle est constituée d'arbres et mise en rapport avec le druide Gwydion. Erlang est un magicien lié aux pies, or en Russie, les pies ont un rapport avec la sorcellerie.

Le singe Sun Wukong est ainsi un avatar *Neptonos, mais en tant que guerrier. Il peut paraître étonnant que le beau Achille corresponde à un singe, mais c'est pourtant le cas. Deux fragments du mythe de l'avènement de l'été se sont égarés dans l'histoire de la lutte de Sun contre Erlang : sa fuite devant Erlang sous diverses formes animales et sa cuisson dans un chaudron. Originellement, cette opération le rendait invulnérable, comme Achille trempé dans

le feu par sa mère Thétis : il déclare lui-même que « ma tête et mes épaules sont devenues dures comme acier ». La cuisson donne également à Achille son immortalité, au contraire de Sun Wukong. Dans le *Xiyou ji*, le Singe devient immortel grâce aux formules ésotériques enseignées par un maître taoïste : le récit a été contaminé par les croyances chinoises. De manière assez curieuse, il est incapable de fabriquer des armes en métal, si bien qu'il doit en voler, mais il est de nature métallique. Wu Cheng'en insiste sur l'éclat métallique de son regard. Il écrit que son État est « fort comme un chaudron de fer, un mur de bronze ». De plus, Sun est nourri avec du fer et du cuivre. Il a donc pu être lui-même une arme en métal, également identifiée à un feu puisqu'il avait des yeux de feu. Il est donc comparable à la masse de métal incandescente que Lug a lancée dans l'œil de Balor. La toque en or rouge garnie de plumes de phénix et le justaucorps en mailles d'or jaune qu'il a dérobés rappellent qu'il est solaire et assimilé à un oiseau. Dans le *Xiyou ji*, il déclare être capable de « faire souffler la tempête sur la mer ». Il commande donc aux vents.

Ce n'est pas un hasard si, deux fois de suite, le Singe prend l'aspect d'Erlang. Ce duel est celui de *Neptonos contre son neveu. Il oppose donc deux personnages identiques. Un certain Sun Erlang, considéré comme un maître des vents, apparaît d'ailleurs dans le *Xiyou ji* (mais sans être rapproché d'Erlang). Avant de combattre Erlang, le Singe fut opposé à Nezha, et durant ce duel, chacun des combattants eut trois têtes. C'est une version du combat des Horiaces contre les Curiaces. Les mythes chinois mentionnent un gouverneur de la province méridionale du Sichuan durant l'Antiquité, Li Bing, qui est aussi appelé Erlang. Il combattit le dragon d'une rivière en prenant exactement la même forme que son adversaire, celle d'un buffle. Le dragon fut décapité avec l'aide d'un suivant.

Un conte de la dynastie des Tang intitulé « Le Singe Blanc » met en scène un précurseur de Sun Wukong. Ce curieux personnage volait des objets précieux et enlevait des femmes pour les garder dans sa montagne boisée. Il avait de longs poils blancs et portait des vêtements blancs. « Très érudit, il se montrait d'une éloquence magnifique et pénétrante ». L'éloquence était justement une caractéristique d'Achille comme de tous les prêtres indo-européens, dont le blanc était la couleur. Il aimait lire des tablettes de bois portant une écriture indéchiffrable. Il était aussi un redoutable guerrier, armé de deux épées, au « corps de fer et de pierre » comme Sun Wukong. De même que ce dernier, il était capable de s'envoler et de parcourir de très grandes distances en peu de temps. Il fut trahi par ses propres femmes et vaincu par les hommes du général Ouyang He. Ceux-ci lui offrirent un grand festin de chiens copieusement arrosé de vin, puis les soldats le frappèrent à son seul point vulnérable, sous le nombril. Dans le *Xiyou ji*, le Singe n'est pas un amateur de femmes mais les analystes de ce roman ont retrouvé le souvenir d'un Sun Wukong marié. Durant son voyage vers l'Inde, il est d'ailleurs accompagné d'un personnage mi-homme mi-porc, Zhu Bajie, qui a séquestré une jeune femme et qui est un véritable glouton.

Le Singe affronte un personnage au caractère royal détenteur de la foudre. Il s'agit de Wang Linguan (le « Fonctionnaire Divin » Wang) et des trente-six ducs du Tonnerre. Le mot *wang* est un nom de famille, mais c'est aussi un substantif qui signifie « roi » ; un *guan* est un fonctionnaire. Ce personnage, une sorte de général céleste, lutte contre les fantômes et les démons pouvant nuire aux hommes. Son combat contre Sun Wukong aurait eu lieu dans la Salle des Brouillards Magiques. On peut sans doute comprendre qu'il s'est déroulé dans le brouillard, une forme d'intempérie que *Neptonos est capable de créer. Selon le « Livre des conquêtes de l'Irlande », les Tuatha Dé Danann recouvrent leur île d'une nappe de brouillard à l'approche des fils de Míl. Dans la mythologie indienne, la gueule de Vritra diffuse un épais brouillard. Lors de la guerre de Troie, c'est Apollon qui est responsable de la mort de Patrocle, or quand il le frappe, il est enveloppé dans un brouillard ténébreux. Il détache ensuite la cuirasse de sa victime. Dans une version antérieure de ce mythe, il lui enlevait peut-être sa peau. Apollon est en tout cas connu pour avoir écorché le Satyre Marsyas après l'avoir attaché à un pin, ce qui peut signifier que Marsyas était assimilable à un pin comme Sun

Wukong. Wang Lingguan utilise un fouet métallique. Chez les Koutchéens, Ylaiñakte devait être armé d'une corde ou d'un lacet. Au début de l'été, ils mimaient un combat contre des démons représentés par un homme en marche. Cet individu marchait probablement parce qu'il était mobile comme le vent. On jetait sur lui de l'eau boueuse et l'on essayait de l'attraper avec des lacets munis de crochets. Dans la mythologie indienne, le lacet est l'arme de Varuna, l'un des héritiers de *Perk^wunos.

Ce dieu est un véritable policier. Selon le *Xiyou ji*, c'est aussi le cas du dieu du Tonnerre, qui a pu avoir un rapport avec Ylaiñakte. L'invoquant en effet pour faire tomber la pluie sur la capitale d'un royaume appelé Char-Lent, Sun Wukong s'écria : « Et maintenant, dieu du Tonnerre, fais ton œuvre ! Frappe tous les fonctionnaires vils et corrompus, tous les fils désobéissants et mal élevés, pour que cela serve d'avertissement au peuple ! ». La pluie, « eau d'Ylai » en koutchéen, tomba durant toute une matinée.

L'origine indo-européenne des légendes composant le passage du *Xiyou ji* résumé ici est hors de doute. Les ressemblances vont jusque dans les plus petits détails. Il est quasiment certain qu'elles ont été données aux Chinois par les Koutchéens. Nous savons que la culture koutchéenne a été diffusée en Chine, la musique mais aussi certains mythes, comme celui du roi Atchour. Le *bodhisattva* Guanyin, d'origine indienne, est arrivé en Chine en passant par le royaume de Koutcha, et c'est apparemment là qu'il a échangé sa fleur de lotus contre un rameau de saule. Au Nouvel An, les Koutchéens organisaient des danses avec des masques de chien et de singe, animaux associés ou identiques à Erlang et Sun Wukong qui représentaient probablement le Soleil levant. On peut aussi procéder par élimination : ces légendes ont pu être données aux Chinois par les Indiens ou les Iraniens, mais chez aucun de ces deux peuples, on ne trouve de mythe qui corresponde à l'histoire racontée dans le *Xiyou ji*. N'étant ni indien ni iranien, cette histoire était forcément d'origine koutchéenne.

On pourrait songer à Hanuman, le roi des singes de la mythologie indienne, qui intervient dans la grande épopée intitulée le *Rāmāyana*. De fait, il est comme Sun Wukong un héritier de *Neptonos. C'est son séjour prolongé en Asie leur a donné la forme d'un singe. Fils de Vayu, le Vent, Hanuman était doué d'une très grande force, au point de pouvoir soulever des montagnes, et d'une extrême rapidité. Il est devenu le patron des lutteurs. Prenant le Soleil pour un fruit mûr, il essaya de le saisir pour le manger, mais Indra le frappa avec la foudre, si bien qu'il tomba par terre en se brisant le menton. C'est clairement une résurgence d'un mythe védique selon lequel Indra combattait Vritra pour permettre au Soleil de se lever. Quand il se présenta devant Rāma, Hanuman avait l'apparence d'un brahmane. Ce singe était donc un prêtre. Rāma était à la recherche de son épouse Sītā (« Sillon »), que Rāvana, le roi des démons Rākshasa, avait enlevée pour l'emmener sur l'île de Lankā. Désormais lié à Rāma, Hanuman l'aida à retrouver sa femme et à lutter contre les Rākshasa. C'est une histoire tout à fait différente de celle du *Xiyou ji*. Hanuman est un personnage bienfaisant qui n'a jamais volé d'élixir d'immortalité et n'a jamais été enfermé sous une montagne.

Les Koutchéens étant un peuple géographiquement oriental mais culturellement occidental, leur mythe ressemblaient à ceux des Indo-Européens occidentaux. La mythologie grecque comprend un voleur du même acabit que Sun Wukong : Tantale était l'ami intime de Zeus et se rendait avec lui aux festins de l'Olympe, mais un jour, il déroba le nectar et l'ambrosie des dieux pour en donner à ses amis. C'est justement lors de la préparation d'un festin que Sun déroba l'élixir d'immortalité. Selon Pausanias, Zeus écrasa Tantale sous le mont Sipylos en Lycie. Une autre version de son supplice est plus connue : selon Homère, il était placé au milieu d'un fleuve sous des arbres fruitiers, mais il ne pouvait ni boire, ni manger. On prête également à Tantale le vol du dogue en or qui avait veillé sur Zeus durant son enfance et qui gardait son temple à Dicté. Il jura ensuite par Zeus qu'il n'y était pour rien. Quand son vol et son parjure furent découverts, Zeus lança sur lui un rocher du mont Sipylos.

Selon un conte intitulé *Baolian deng*, la « La précieuse lanterne en forme de lotus », la sœur d'Erlang quitta le Ciel pour épouser Liu Yanchang, un érudit mortel. Elle eut un fils

appelé Chenxiang « Bois d'Aloès ». Erlang la retrouva. Elle essaya de se défendre mais elle fut vaincue et emprisonnée sous le Mont des Fleurs. Erlang enferma Chenxiang dans son palais. Quand l'enfant apprit sa véritable identité, il s'échappa bien qu'il fût encore très jeune et partit à la recherche de sa mère avec une lanterne magique. Après maintes aventures, il gagna le soutien de Sun Wukong, qui lui indiqua la direction du Mont des Fleurs. Il s'y rendit mais il dut d'abord affronter Erlang. Sa hache magique lui permit de vaincre son oncle puis de libérer sa mère. Ce mythe est très brièvement rapporté dans le *Xiyou ji* : la sœur de l'Empereur de Jade s'unit à un mortel et donna naissance à Erlang. D'un coup de hache, celui-ci fendit le Mont des Fleurs. C'est donc Erlang qui tient ici le rôle de Chenxiang.

Erlang et Sun Wukong pouvant être permutés, ils constituent bien deux faces d'un même personnage. Dans le *Xiyou ji*, Sun est un guerrier voleur qui est vaincu à l'issue de son duel avec Erlang. Dans la *Baolian deng*, Erlang est un personnage plutôt maléfisant qui est vaincu lors de son duel avec Chenxiang. Celui-ci a reçu l'aide de Sun, le bienfaisant roi des singes. Il est le neveu de *Neptonos, dont la mère a été enlevée et enterrée par son oncle, lequel joue également le rôle de père adoptif. La montagne sous laquelle elle a été emprisonnée, le Mont des Fleurs, a pu être un tumulus. Il est d'ailleurs possible que les fleurs aient été liées aux Enfers, puisque dans la mythologie grecque, ceux-ci sont considérés comme un champ d'asphodèles. Quand il apprend qui est sa mère, le neveu part à sa recherche et trouve sa sépulture. Il vainc ensuite son oncle en duel avec une hache. Le Mont des Fleurs qu'Erlang a fendu d'un coup de hache était probablement son oncle assimilé à une montagne, mais les Chinois ont oublié ou n'ont pas compris la signification de ce geste. Nous retrouvons de la sorte l'histoire d'Hermès, qui a été reconstituée à grand peine : il était le fils de Io. Sa mère ayant été enlevée et enterrée par une divinité qui n'était pas Zeus, mais Argos, il chercha la tombe, la retrouva et décapita le coupable. Aengus fit de même avec Midir, son oncle et père adoptif. Il était aussi appelé Bres. Sa mère s'était unie avec un personnage, Elatha, dont le nom signifie « Savoir, Science » et qui évoque donc le père de Chenxiang, un érudit. Ce mythe a été mieux conservé en Irlande qu'en Grèce, mais encore mieux chez les Koutchéens qu'en Irlande.

3.6. Mythologie des Rong-Chiens.

Au moins depuis le XI^e siècle avant notre ère, les Chinois furent confrontés à un peuple guerrier appelé les Quanrong, où le terme *rong* était appliqué à un ensemble de barbares occidentaux. Le mot *quan* signifiant « chien », cette appellation peut être à moitié traduite par « Rong-Chiens ». Ce peuple joua un rôle très important dans la partie orientale de l'Asie centrale durant la fin de l'âge du bronze. Originaires du bassin du Tarim, certaines de ses tribus s'installèrent dès le début du I^{er} millénaire en plein cœur de la Chine, au nord de la rivière Wei, un affluent du Fleuve Jaune. En -771, elles participèrent au renversement de la dynastie chinoise des Zhou occidentaux (créée vers -1045). Selon le *Hanshu*, l'œuvre maîtresse de l'historien Ban Gu (32-92), des Rong-Chiens auraient également vécu au Hunan, une province méridionale traversée par le Fleuve Bleu – ordinairement appelé Yangtsé Kiang en français.

Il existe de très bonnes raisons de considérer les Rong-Chiens comme les ancêtres des Koutchéens, et c'est la mythologie qui les fournit. Le *Shanhai jing*, « Livre des Monts et des Mers », un ouvrage chinois qui se présente comme un traité de géographie mais qui recense de nombreux mythes d'origine étrangère, les décrit en ces termes : « Au pays des Rong-Chiens, les gens ont l'aspect de chiens. Il y a là une jeune fille agenouillée qui présente à boire et à manger. Les chevaux pommelés y ont une robe blanche, une crinière rouge et des yeux semblables à des pépites d'or. On les appelle *jiliang* (« force diligente »). Si on les monte, on peut vivre mille ans. ». Ces chevaux sont aussi appelés *jihuang* « jaune diligent » ou *jiguang* « lumière diligente ».

Des animaux fantastiques existent également chez un peuple appelé les Bai « Blancs ». Toujours selon le *Shanhai jing*, ces gens « ont un corps blanc et des cheveux tressés (ou tombant sur les épaules) ; il y a là des *chenghuang* (« montures jaunes »), ils ressemblent à des renards et ont des cornes sur le dos ; les prendre pour monture donne une longévité de deux mille ans ». Les textes chinois identifient ces montures à des chevaux célestes à une corne appelés *qilin*. Ces animaux sont aussi appelés *feihuang* « (animal) jaune (rapide comme le) vent ». Au sud des Blancs, sur des hauteurs, vivent des poissons-dragons servant également de monture : « C'est eux que chevauchent les esprits et les saints lorsqu'ils se déplacent sur les Neuf terres incultes », c'est-à-dire dans le désert. On les décrit aussi comme des chats sauvages ou comme des animaux à une corne.

Évidemment, les Rong-Chiens et les Blancs avaient exactement le même type de monture fantastique, identifiée au vent et dont la couleur jaune renvoie à l'or et au Soleil. Leurs yeux étaient dorés, or en koutchéen, il existe un mot, *naumiye* « joyau », dont un adjectif dérivé, *naumikke*, s'applique aux yeux. Une identification des yeux à des pépites d'or était donc possible chez les Koutchéens. Plus encore, les Chinois désignaient ces derniers comme des « Blancs ». Ils attribuaient en effet le nom de famille Bai « Blanc » aux souverains koutchéens et l'on connaît un musicien koutchéen que les Chinois appelaient Bai Mingda. Il se trouve que les Chinois avaient pour habitude de donner aux étrangers comme « nom de famille » celui de leur pays. Ils ont donc pu considérer le royaume de Koutcha comme un « pays blanc ». L'habitude des « esprits et des saints » de chevaucher des poissons-dragons rappelle la coutume des rois koutchéens d'utiliser des dragons comme montures.

Le blanc était une couleur importante pour les Rong-Chiens : ils avaient pour ancêtre mythique un chien blanc hermaphrodite, avec une tête mâle et une tête femelle, ou un couple de chiens blancs jumeaux. Ces animaux évoquent irrésistiblement un couple de divinités représenté dans des tombes du IV^e au VII^e siècle de la région de Tourfan, située à l'est de Karachahr. La langue koutchéenne y était probablement parlée. Les Chinois connaissent ces deux divinités sous les noms de Fuxi et Nüwa. L'une de ces images est reproduite en première page. Elles représentent deux divinités qui ont une forme humaine jusqu'aux hanches et dont le bas du corps se termine par ce qui semble être une queue de serpent. De sexes opposés, ils forment un couple indivis, leurs queues étant entrelacées. L'homme tient une équerre et la femme tient un compas. Deux soleils sont représentés comme des disques rouges avec des rayons, l'un en haut et l'autre en bas de l'image. Les soleils possèdent des couronnes d'étoiles et d'autres étoiles sont figurées comme de gros points, tout autour des deux divinités.

L'équerre et le compas représentent très probablement le Ciel et la Terre. Le Ciel est donc carré et associé à Fuxi, divinité masculine, tandis que la Terre est ronde et associée à Nüwa, divinité féminine. Ce couple de dieux correspond à deux divinités hittites appelées le dieu Soleil du Ciel et la déesse Soleil de la Terre, dont les images ont parfois été placées dans des tombes. Le premier d'entre eux était le Soleil levant, comme le montre un texte du roi hittite Muwatalli, qui a régné au XIII^e siècle avant notre ère : « Dieu Soleil du Ciel, monseigneur, berger de l'humanité, tu te lèves de la mer, dieu Soleil du Ciel, et ensuite tu vas au ciel. Dieu Soleil du Ciel, mon seigneur, toi qui prononces quotidiennement, ô dieu soleil, le jugement sur l'homme, sur le chien, sur le cochon et sur les animaux des champs, voici que moi, Muwatalli... ». La mer dont il est question est celle qui entoure le monde, le Fleuve-Océan circumterrestre. Le « jugement » prononcé sur les hommes et les animaux des champs montre que le dieu Soleil du Ciel était le souverain de la justice.

Fuxi 伏羲 « Souffle Caché, Vapeur Cachée » était associé aux animaux domestiques et à la végétation. Il élevait des animaux, mais il était aussi un chasseur et un pêcheur. Il enseigna la chasse et la pêche aux hommes, notamment la pêche avec un filet. C'est en regardant les araignées, symboles du tissage et des activités féminines, qu'il aurait confectionné les premiers filets. Il jouait un rôle d'entremetteur, rôle qui a été occulté dans les textes plus récents, et il était donc pleinement de troisième fonction. On lui doit l'invention de

la cithare ainsi que de chants.

C'est à lui que l'invention de la divination par l'achillée est attribuée. Elle consistait initialement à obtenir des séries de six chiffres par comptage de baguettes d'achillée (une plante à laquelle Achille a donné son nom). Ces séries de chiffres ont été réduits à des colonnes de traits pleins ou brisés, appelées hexagrammes. Par la suite, des séries de trois traits, les trigrammes, ont été introduites. Comment Fuxi a-t-il mis au point cette méthode de divination ? Selon certains textes, il observa le Ciel et la Terre, les oiseaux et les animaux. Selon d'autres textes, il était assis au sommet d'un tertre carré (symbolisant la Terre) quand il entendit les souffles des huit vents. Il sut alors tracer les huit trigrammes, qui correspondent chacun à une direction cardinale. C'est un mythe reconstruit, puisque les trigrammes sont issus d'une évolution tardive de la divination par l'achillée. Néanmoins, le rapport de Fuxi avec les vents ne saurait être mis en doute, car son nom de clan était Feng 風, or ce mot *feng* ne signifie rien d'autre que « vent ».

Un autre nom de cette divinité est Fuxi 伏羲, où *xi* 犧 signifie « animal offert en sacrifice, victime ». La clé 牛 écrite devant le caractère 犧 signifie « bœuf ». Si l'on ajoute la clé *ri* 日 « soleil » à *xi* 羲, on obtient un caractère qui se prononce encore *xi* et qui signifie « éclat du soleil, lumière du soleil ».

Fuxi était aussi appelé Mixi 宓 羲. Dans les inscriptions des Zhou occidentaux, le terme *mi* 宓 a le sens de « salle intérieure abritant un autel ancestral (dans un temple) ». Il signifie également « calme, paisible ». Le caractère *mi* 密, qui s'obtient en ajoutant l'élément *shan* 山 « montagne », se traduit par « secret, retiré, paisible ». Le *Shuowen jiezi*, le plus ancien dictionnaire chinois, écrit vers l'an 100 par Xu Shen, explique *mi* 密 comme suit : « montagne qui ressemble à un sanctuaire ». De la sorte, Fuxi semble être un personnage à caractère religieux qui vit dans des sanctuaires à l'écart du monde. Il est d'ailleurs un devin.

Enfin, sous le nom de Taihao 太皞, la « Suprême Blancheur », Fuxi était considéré comme la divinité de l'Est et du printemps. Il était donc lié au Soleil levant. Le caractère *hao* 皞 signifie « blancheur éclatante » et comporte deux fois le caractère *bai* 白 « blanc ». La blancheur de Fuxi est confirmée par le *Shiyi ji*, un ouvrage rédigé par Wang Jia sous la dynastie des Jin (265-316) : « Ses sourcils portaient des poils blancs ». Il aurait institué le don d'une peau de cerf blanc lors des rites d'offrande.

Quant à Nüwa 女 媧, la sœur de Fuxi, elle avait un caractère aquatique : elle était la déesse de l'eau bienfaisante. Par ailleurs, elle était qualifiée de « grand sage » et elle avait un caractère royal puisqu'elle était une « impératrice divine ». Un poème intitulé *Tianwen* « Questions Célestes », daté du III^e siècle avant notre ère, pose une question essentielle au sujet de cette déesse : « Nüwa eut un corps, mais qui en décida le façonnement ? ». Cette interrogation signifie qu'elle n'eut pas toujours un corps et qu'il fut modelé par un artisan dont l'identité n'est pas connue. Comme elle créa elle-même les premiers hommes en les façonnant dans de l'argile, elle les imagina peut-être à son image.

La mythologie grecque comprend des mythes correspondant à ceux de Nüwa. Ils tournent tous autour de Prométhée. Il y a d'abord la création de Pandore, une femme façonnée dans de l'argile par Héphaïstos à laquelle Athéna insuffla la vie. Zeus la donna comme épouse à Épiméthée, le frère de Prométhée, en punition du vol du feu que celui-ci avait commis. La boîte contenant tous les maux qu'elle ouvrit était en fait un *pithos*, une très grosse jarre à col étroit et à fond pointu que l'on enfonçait dans le sol. On y stockait des denrées non périssables, telles que des grains ou des liquides. Pandore est ainsi doublement liée à Athéna, celle-ci étant l'inventrice des labours. Ayant pu être une déesse nourricière, elle évoque la mystérieuse jeune fille agenouillée des Rong-Chiens qui offrait à boire et à manger. Était-elle agenouillée parce qu'elle devait être en contact avec la Terre ? Son mythe porterait alors la même symbolique que le *pithos* enfoncé dans le sol. C'est la Terre qui fournit aux hommes leurs céréales. D'autres textes que le *Shanhai jing* précisent que cette jeune fille donnait à

manger aux Chiens ou qu'elle présentait une coupe de jade. Ils évoquent un air de musique koutchéen intitulé « La femme de jade fait circuler la coupe ».

Prométhée fut le père de Deucalion. Celui-ci épousa sa cousine Pyrrha, fille d'Épiméthée et de Pandore. Les fils du roi d'Arcadie Lycaon offrirent à Zeus un potage composé de viandes de mouton et de chèvre auxquelles ils avaient mélangé les chairs de leur propre frère Nyctimos. Écœuré, Zeus repoussa son plat et décida d'anéantir l'humanité par un déluge. Averti par son père, Deucalion construisit une arche dans laquelle il embarqua avec son épouse. Après avoir flotté sur les eaux durant neuf jours, leur bateau échoua au sommet du Parnasse. Ils reconstituèrent l'humanité en jetant derrière eux, par-dessus leurs épaules, des pierres considérées comme les os de Gaïa, la Terre. Ces projectiles se changèrent en hommes ou en femmes selon qu'ils étaient jetés par Deucalion ou par Pyrrha. La pierre aurait-elle été substituée à l'argile ? Il est permis de le penser, puisque selon un autre mythe, Prométhée créa les hommes avec une motte d'argile.

Entre Tantale et Prométhée, il y a des points communs mis en évidence par G. Dumézil dans son *Festin d'immortalité*. De même que les fils de Lycaon, Tantale servit aux dieux un repas de chair humaine : il les invita, mais comme ses provisions étaient insuffisantes, il découpa son fils Pélops pour ajouter un peu de sa chair au potage. Les dieux s'en détournèrent avec horreur. Le châtement subi par Tantale, son écrasement sous une montagne, est proche de celui de Prométhée, enchaîné sur le Caucase avec un aigle qui lui dévorait le foie. De manière similaire, le Géant Tityos, tué à Delphes par Apollon et Artémis, fut fixé au sol et deux vautours lui dévoraient le foie. Ce sont des souvenirs du châtement final de *Neptonos.

Auparavant, Lycaon avait sacrifié un jeune garçon à Zeus, et pour le punir de son crime, celui-ci l'avait transformé en un loup. Ces animaux jouent un rôle dans le mythe du déluge, puisque selon Pausanias, les habitants d'une cité appelée Parnassos furent réveillés par leurs hurlements. Ils échappèrent aux eaux en suivant les loups au sommet d'une montagne. La nouvelle cité qu'ils construisirent, Lycoréa, porta le nom des loups (*lykos* en grec). Dans une version antérieure du mythe, le couple rescapé du déluge prenait sans doute la forme de loups et engendrait un peuple d'hommes assimilés à des loups. Les chiens étant proches des loups, on retrouve ainsi le mythe de la genèse des Rong-Chiens. Les ancêtres de ce peuple étaient deux chiens blancs susceptibles de fusionner pour constituer une créature hermaphrodite, car ils n'étaient autre que *Neptonos et la Grande Déesse. Cette fusion se produisait la nuit, ce qui explique que dans les peintures tourfanaises, Fuxi et Nüwa soient entourés d'étoiles.

Fuxi était blanc et il était aussi assimilable à un chien. Selon le *Shiyi ji*, il vivait sous le mont de la Porte du Dragon en compagnie d'un porc et d'un chien (ce qui rappelle le dieu Soleil du Ciel des Hittites). Le caractère *fu* 伏 qui sert à écrire la première syllable de son nom et que nous avons traduit par « caché » est composé des caractères caractère *ren* 人 « homme » et *quan* 犬 « chien ». Ce terme se traduit également par « se prosterner, se cacher, se tenir en embuscade », toutes actions qui, selon Victor H. Mair, sont typiques des chiens. Ce même universitaire a remarqué que l'expression *futian* 伏天, où *tian* est le ciel, désignant les jours les plus chauds de l'année, correspond au latin *dies caniculares* « jours du chien » (d'où provient le français *canicule*).

Un célèbre chien-ancêtre de la Chine du Sud est appelé Panhu. Depuis Fan Chuo, auteur vers 863 d'un livre intitulé *Manshu*, le « Livre des Man », qui décrit les coutumes et les croyances des peuples du Sud, on admet que Panhu a été l'ancêtre des Rong-Chiens. Fan Chuo fut secrétaire du gouverneur du Vietnam, alors sous domination chinoise et appelé Annam. Il avait donc une bonne connaissance des mythes de cette région. L'identification de Panhu à Fuxi semble inévitable. Une transformation continue permet d'ailleurs de passer de l'un à l'autre. Le nom de Panhu 盤瓠 peut être en effet être changé en Paohu 匏瓠 (où *pao*

est une « calebasse »), puis en Baoxi 包羲 (où *bao* signifie « sac »), en Paoxi 庖羲 (où *pao* est la « cuisine ») et finalement en Fuxi. Nous avons vu que des Rong-Chiens avaient vécu dans l'actuelle province du Hunan, or dans le district de Wuling au nord-ouest de cette province, il y avait des « grottes de Panhu » avec des tables et des sièges de pierre qui témoignaient de son passage. Elles évoquent étonnamment la Caverne des Stores d'Eau de Sun Wukong, au Mont des Fleurs et des Fruits, où se trouvaient des sièges, des tables et des bols de pierre. Panhu était un chien tandis que Sun Wukong était un singe, mais chez les Koutchéens, il existait une équivalence entre chien et singe : au Nouvel An, ils organisaient des danses d'individus déguisés en chiens et en singes.

Le Singe Blanc, que nous avons identifié à Sun Wukong, aimait manger des chiens. Cela signifie non pas qu'il existait pour quelque obscure raison un antagonisme entre les singes et les chiens, mais que ce personnage était proche des chiens. *Neptonos aimait en effet dévorer les êtres ou les éléments auxquels il pouvait lui-même être assimilé. Le monstre Typhon a des têtes de lion qui mangent des lions et des têtes de serpent qui avalent des serpents. Sun Wukong mange du métal parce qu'il est lui-même en métal.

Fuxi et Erlang sont évidemment identiques. Ils sont des prêtres et des chasseurs liés à la végétation. Le premier était connu des Chinois dès l'Antiquité tandis que le second est arrivé en Chine beaucoup plus tardivement, à la fin du I^{er} millénaire. A la différence d'Erlang, Fuxi n'est pas arrivé directement du bassin du Tarim. Deux voies de pénétration sont envisageables : la province du Hunan et celle du Shandong, une péninsule située au nord-est de la Chine. Les *Tianwen*, cités ci-dessus, sont inclus dans une anthologie de poèmes intitulée les « Chants de Chu ». Le royaume de Chu était né dans l'Antiquité de la rencontre d'une aristocratie chinoise avec des autochtones du cours moyen du Fleuve Bleu, parmi lesquels devaient se trouver de nombreux Miao (Hmong dans leur langue). Sa capitale, Ying, se trouvait non loin de Wuling. Les *Tianwen* portent des traces d'influences venues de l'Asie centrale, le foyer des Rong-Chiens. Leur auteur se demande ainsi pourquoi Hai, considéré comme le « premier pasteur », a été assassiné tandis qu'il faisait paître ses bœufs et ses moutons. C'est une activité caractéristique des peuples de l'Asie centrale, des Rong-Chiens en particulier, qui n'était guère pratiquée par les Chinois et les ethnies méridionales. Les *Tianwen* mentionnent également le chaudron tripode, très utilisé en Asie centrale durant l'âge du bronze. Par ailleurs, les « Chants de Chu » parlent d'une fresque représentant Fuxi et Nüwa.

L'histoire de Panhu est racontée en détail dans le *Fengsu tongyi* « Signification détaillée des coutumes », écrit par Ying Shao à la fin du II^e siècle de notre ère. Les Rong-Chiens commettant des actes de vol et de pillage, l'empereur mythique Gaoxin promit la main de sa fille à qui les châtierait. Il avait un chien domestique au pelage de cinq couleurs, qui était Panhu. Celui-ci partit, et trois mois plus tard, il rapporta la tête du chef des Rong-Chiens dans sa gueule. Gaoxin eut l'intention de ne pas tenir sa promesse, mais sa fille la lui rappela. Panhu prit la princesse sur son dos et partit dans les montagnes du Sud. Il s'installa dans une grotte de pierre, en un lieu dangereux où personne n'était jamais allé. Gaoxin qui regrettait sa fille, envoya des gens à sa recherche, mais ils rencontrèrent des vents, de la pluie, des tremblements de terre et une *obscurité* qui les empêchèrent d'avancer. La princesse avait enlevé ses anciens habits, s'était fait une coiffure *pujian* (de chien) et avait revêtu une robe *duli* (à queue de chien). Trois ans après leur mariage, six garçons et six filles naquirent. Ils se marièrent entre eux. Ils s'habillaient avec des écorces d'arbres teintées avec des fruits, car ils aimaient les vêtements de cinq couleurs. Ils portaient tous des queues de chiens. Avec leur mère, ils furent convoqués à la cour. Gaoxin leur permit de vivre dans les endroits qu'ils affectionnaient, les régions de montagnes et de ravins. Ils n'avaient aucun goût pour les terrains plats. Les Man qui vivaient dans le district de Wuling à l'époque des Han orientaux (de 25 à 220), disaient être leurs descendants.

L'attachement de *Neptonos aux montagnes, aux arbres et aux régions périphériques

et sauvages est superbement illustré. Ce récit reproduit le mythe de la fusion de *Neptonos et de la Grande Déesse, présentement considérée comme une fille de roi enlevée par son amant, au début de la nuit ou de l'hiver. A cette occasion, la déesse se transforme en une chienne. Une queue de chien est également attribuée à la déesse Xiwangmu, qu'il est possible d'identifier à Nüwa. Comme cette dernière, Xiwangmu a un caractère royal : quand elle est entrée dans la mythologie chinoise, c'était en tant que souveraine d'une principauté imaginaire du bassin du Tarim. Ces deux déesses ont aussi un caractère solaire, elles sont associées comme Athéna aux instruments de musique à vent et elles sont des donneuses de fécondité. Le meurtre du roi des Rong-Chiens par Panhu est un élément du mythe de « l'avènement de l'hiver » qui n'est pas étudié dans le présent ouvrage. On retrouve également la genèse du peuple des Rong-Chiens par Fuxi et Nüwa assimilés à deux chiens blancs. Ce mythe, partie intégrante de l'avènement de l'été, s'est largement répandu en Chine du Sud et au nord de la péninsule indochinoise.

Lors de son étude sur les rites agraires des Cambodgiens, Evelyne Porée-Maspéro a remarqué l'existence d'un thème mythologique présent chez des minorités du Vietnam du Nord appelées les Dao (Yao en chinois, Mien dans leur propre langue). On le retrouve chez d'autres peuples de l'Asie du Sud-Est, dont les Miao. Tout commence par une lutte entre deux génies, dont l'un est parfois le dieu du Tonnerre et l'autre adopte des formes variées : il est le dieu des Plantes, les Trois Maîtres du Ciel, un animal aquatique ou un dragon qui engloutit les hommes dans sa gueule comme dans une caverne. Le dieu du Tonnerre est capturé et enfermé, mais deux enfants de son adversaire, qui correspondent à Fuxi et Nüwa, le libèrent. Il s'en suit un déluge qui noie toute l'humanité mais auquel le frère et la sœur échappent en se réfugiant dans une citrouille ou un autre fruit de cucurbitacée. Ils échouent au sommet d'une montagne puis ils sont obligés de s'unir pour recréer l'humanité. Comme leurs descendants souffrent d'une famine ou ne peuvent pas se nourrir correctement, un dieu céleste donne des céréales à Fuxi. L'agriculture est alors fondée. Selon certaines versions, leurs descendants montent sur une tour pour apercevoir les terres qu'ils se partageront. Dans la mythologie irlandaise, Íth monte sur une tour d'où il aperçoit l'Irlande.

On n'aura guère de difficulté à reconnaître le mythe de l'avènement de l'été. Le dieu du Tonnerre correspond évidemment à *Perk^wunos. Son adversaire prend certaines caractéristiques de *Neptonos, puisqu'il est associé à la végétation, au Ciel, qu'il est triple et qu'il peut avoir la forme d'un dragon avaleur d'hommes. Fuxi, considéré comme son fils, est en fait le neveu de *Neptonos. Chez les Miao de l'ouest du Hunan, le culte de Fuxi et Nüwa, appelés Nuogong et Nuomu (« Père et Mère de l'Exorcisme »), est toujours vivant. On raconte qu'ils donnèrent de l'eau au dieu du Tonnerre pendant que celui-ci était prisonnier. Le dieu retrouva sa force et parvint à briser sa geôle. Le geste de Nuogong et Nuomu remonte sûrement à la guérison de *Pek^wunos par les eaux de la Grande Déesse, devenue Nüwa chez les Rong-Chiens et les Miao. Ces derniers la vénéraient comme donneuse de pluie.

A ceux qui s'étonneraient de trouver de la mythologie indo-européenne au Vietnam, il convient de signaler qu'un peuple originaire de l'Asie centrale a migré durant l'âge du bronze dans la province actuellement chinoise du Yunnan, non loin de ce pays. Les vestiges qu'il a laissés ont été découverts par les archéologues chinois en 1956. On y voit la représentation de deux hommes de type européen portant des habits semblables à ceux des peuples de l'Asie centrale. L'explication la plus naturelle est qu'il s'agissait de Rong-Chiens, dont la migration s'est poursuivie plus au sud que le Hunan. Dans la plaine de Kunming, au Yunnan, ils fondèrent avec les autochtones un royaume connu des Chinois sous le nom de Dian. Son économie était fondée sur le grand élevage, activité caractéristique des Indo-Européens, l'agriculture et le commerce. Cet État fut détruit par les Chinois en -109. Le mythe du combat entre le dieu des Plantes et celui du Tonnerre est alors à considérer comme un vestige non archéologique de cette civilisation.

3.7. Mythologie russe.

Reprenons le conte d'Ivan Bykovich au moment où il commençait avec ses frères son errance à travers le monde. Elle les conduisit dans une forêt sombre où tournait une cabane aux pattes de poulet, avec des cornes de bélier. Ils demandèrent à la cabane de s'arrêter pour y monter afin de se restaurer. A l'intérieur, assise sur son poêle, se trouvait Baba-Yaga aux Jambes d'Os, une très vieille ogresse. Ivan Bykovich lui expliqua qu'il recherchait les trois dragons connus sous le nom de Chudo-Yudo. Approuvant leur quête, Baba-Yaga leur raconta comment ces créatures dévastaient la contrée. Les triplés passèrent la nuit chez elle, et le lendemain matin, ils se rendirent sur les rives de la rivière Smorodina, où des ossements humains étaient empilés.

Là, se trouvait une cabane dans laquelle les frères décidèrent de s'installer. Par tirage au sort, il fut décidé qu'Ivan Tsarevich monterait la garde la première nuit, que ce serait au tour d'Ivan Fils de la Cuisinière la deuxième nuit et d'Ivan Bykovich la troisième nuit. Le prince s'étant rapidement endormi, Ivan Bykovich s'installa à minuit avec son épée et son bouclier sur un pont en bois de canneberge qui enjambait la rivière. Des vagues se soulevèrent et des aigles perchés sur des chênes glatirent, annonçant l'arrivée du Chudo-Yudo à six têtes. Il montait un cheval ; un corbeau était perché sur son épaule et un chien le suivait. Le duel commença. Ivan lui coupa trois têtes, et bien que son adversaire demandât grâce, il coupa ses trois autres têtes. Il les garda toutes sur le pont, hacha menu le corps du dragon et jeta les morceaux dans la rivière. A son retour à la cabane, Ivan Tsarevich montait la garde. Il jura que rien ne s'était passé durant la nuit.

La deuxième nuit se déroula de la même manière, durant le sommeil d'Ivan Fils de la Cuisinière. Ce fut le Chudo-Yudo à neuf têtes qui arriva. Ivan Bykovich lui coupa six têtes. La force de son adversaire n'en fut pas diminuée : le dragon le frappa si fort qu'il s'enfonça jusqu'aux genoux dans le sol. Il répliqua cependant en lançant une poignée de sable au visage de Chudo-Yudo. Aveuglé, le dragon se frotta les yeux. Ivan coupa alors ses trois dernières têtes. A l'aube, il montra les têtes à ses deux frères en les traitant de fainéants.

La troisième nuit était celle de son tour de garde. Il accrocha une serviette à un mur de la cabane et disposa un bol par terre. Il avertit ses frères que durant le combat qui allait avoir lieu, du sang tomberait de la serviette dans le bol. S'il venait à déborder, ils devraient dénouer la longe de son coursier et accourir eux-mêmes à la rescousse. Le Chudo-Yudo à douze têtes arriva sur un cheval à douze ailes, robe argentée, crinière et queue en or. Comme les précédents dragons, il était accompagné par un corbeau et un chien. Ivan Bykovich lui coupa trois têtes, mais elles repoussèrent. Ayant reçu un coup qui l'enfonça jusqu'aux genoux dans le sol, il demanda une trêve que Chudo-Yudo accepta. Il lança alors son gant droit vers la cabane dont il brisa les vitres, mais ses frères n'entendirent rien car ils dormaient. Il coupa ensuite six têtes du dragon, qui repoussèrent. Un nouveau coup de son adversaire l'enfonça jusqu'à la taille dans le sol. Il y eut une nouvelle trêve, durant laquelle Ivan lança son gant gauche vers la cabane. Le toit s'effondra mais les deux frères dormaient toujours. Après une autre passe d'armes infructueuse, Ivan fut enfoncé jusqu'aux épaules dans le sol. Cette fois, il lança son casque vers la cabane, qui fut complètement détruite. Ses frères se réveillèrent enfin. Ils s'aperçurent que le bol débordait de sang et que le coursier d'Ivan Bykovich hennissait furieusement en les entraînant vers le pont. Le cheval galopa vers Chudo-Yudo pour le frapper avec ses sabots. Ivan en profita pour couper ses douze têtes. Il ne lui restait plus qu'à rebrousser chemin et à traiter encore ses frères de fainéants.

Ce mythe est une belle amplification du combat de *Neptonos contre son oncle, chaque combattant étant triple. Comme dans l'histoire des Horaces et des Curiaces, deux des frères ne sont d'aucune utilité, le mérite de la victoire revenant au troisième d'entre eux. De même que Chenxiang, Ivan Bykovich est encore très jeune, si bien que Chudo-Yudo pense pouvoir l'écraser comme un insecte dans ses mains. Le thème des têtes coupées qui

repoussent existe aussi dans la mythologie grecque, avec l'Hydre de Lerne combattue par Héraclès, et dans la mythologie indienne avec Ravana, le roi des Rākshasa. Ce dernier possède dix têtes. Sun Wukong possède de même la capacité de faire repousser sa tête lorsqu'elle a été coupée. Le thème de l'œil crevé a été affaibli : Chudo-Yudo reçoit seulement du sable dans les yeux.

Un analogie avec la mythologie koutchéenne doit être remarquée : Chudo-Yudo et Sun Wukong, qui se correspondent, habitent un endroit séparé du monde des hommes par une rivière qu'enjambe un pont. La situation du Singe est un peu compliquée. L'eau sort d'une fente dans la roche à l'intérieur de sa caverne. Elle passe sous un pont en fer puis elle chute avant de couler vers la mer. Quand on vient de l'extérieur, il faut traverser la cascade avant de franchir le pont, c'est pourquoi sa grotte s'appelle la Caverne des Stores (ou du Rideau) d'Eau. Bien qu'étant située à l'intérieur d'une montagne, elle est considérée comme céleste.

Cette situation résulte d'un mélange de mythes. Dans plusieurs mythologies indo-européennes, il faut traverser une rivière pour arriver aux Enfers. C'est le Fleuve-Océan circumterrestre. Selon la mythologie scandinave, les morts empruntent un pont. Cela signifie que *Neptonos, qui prend ici les noms de Chudo-Yudo et de Sun Wukong, se trouve dans les Enfers quand il se fait attaquer par son neveu. Le dragon russe dévore des hommes et laisse leurs os sur les rives de la rivière Smorodina. Le thème du potage à la chair humaine préparé par Tantale et par les fils de Lycaon s'explique sans doute par cette anthropophagie. Ivan Bykovich décapite Chudo-Yudo, conserve les têtes et jette les morceaux de son corps dans la rivière. Là, il ne s'agit plus de la Smorodina : c'est le sang du dragon emportant les morceaux de son corps. Le sang tombant de la serviette dans le bol est un souvenir du déluge qui se produit à cette occasion ; il semble surtout être causé par une pluie.

D'autres contes présentent Chudo-Yudo comme vivant dans les eaux, ce qui confirme son caractère infernal, les Enfers indo-européens étant soit une terre située au-delà du Fleuve-Océan, soit cet océan lui-même. Dans la mythologie des Russes comme dans l'histoire de Sun Wukong, les dragons sont des souverains des mers. Il arrive qu'un héros doive réaliser une tâche impossible pour obtenir la main de la fille du roi, telle que la construction d'une église de cire en une seule nuit. Il y a une analogie remarquable avec la mythologie celtique, où Midir et Aengus doivent effectuer des travaux en une seule nuit pour obtenir une femme.

Nous avons mentionné plus haut l'écorchement du Satyre Marsyas attaché à un pin. Au V^e siècle avant notre ère, l'historien voyageur grec Hérodote a rapporté que l'on pouvait voir une outre faite avec sa peau à Célènes, en Phrygie, à l'endroit où une rivière sortait de terre. Selon le Romain Hygin, c'était le sang de Marsyas qui avait donné naissance à ce cours d'eau. Il s'agit d'un affluent du Méandre. Il est possible que la serviette suspendue au mur de la cabane par Ivan Bykovich ait été la peau de Chudo-Yudo, semblable à celle de Marsyas. Ces mythes reflètent la transformation de *Neptonos en quatre fleuves. Grâce aux « *Dinnshenchas* métriques », on apprend que la rivière Boyne sort de la tombe de Nechtan assimilée à une montagne. Quand Horatius Coclès se jette (en armure !) dans le Tibre après avoir été arrosé par une pluie de lances, c'est encore un reflet de cette transformation.

Les Russes ont conservé des mythes de personnages métamorphosés en rivières, mais ils ont été mêlés à des faits historiques. Après un long voyage au bout duquel il espérait capturer un cygne blanc sans verser de sang, le chevalier (*bogatyr*) Sukhman arriva au bord du Dniepr. Le fleuve, assimilé à une mère, l'informa qu'une horde de Tatars essayait de la traverser en construisant des ponts afin d'envahir Kiev. Il parvint à massacrer l'ennemi, mais il laissa en vie trois guerriers qui le blessèrent avec des flèches. De retour à Kiev, il informa le prince Vladimir de la prochaine invasion, mais il fut jeté en prison car son souverain refusa de le croire. Là, il se suicida en retirant ses pansements et en clamant : « Coule, rivière Sukhman, à partir de mon sang chaud, ce sang chaud répandu en vain ». C'est manifestement un même motif qui se cache derrière cette *bylina* et derrière le conte d'Ivan Bykovich. Les héros arrivent sur les rives d'une rivière après un long voyage. Ils ont l'intention de tuer un dragon

ayant la forme d'un oiseau. Les trois Ivan disent à leur père qu'ils veulent simplement découvrir le monde, mais lorsqu'ils arrivent chez Baba-Yaga, leur aîné explique qu'il cherche Chudo-Yudo. Celui-ci n'est pas un oiseau, mais il monte un cheval ailé et il a un corbeau sur son épaule. Ivan Bykovich décapite les trois dragons en laissant chaque fois trois têtes, de même que Sukhman laisse trois Tatars en vie. Chaque fois, il se retrouve enfoncé dans le sol, donc en quelque sorte prisonnier, comme le magicien Volkh Vseslavyevich qui s'enfonça dans le sol sous le poids d'un sac contenant la gravité terrestre.

Cet enfermement est celui de la tête du dragon sous son tertre funéraire. C'est à partir de sa geôle que son sang coule. Le dernier *bogatyř*' non-humain s'appelait Svyatogor « Montagne sacrée ». Comme Ivan Bykovich et Chudo-Yudo, il montait un coursier. Le cavalier et sa monture étaient si grands que la crête du casque de Svyatogor dépassait les nuages. Ayant entendu parler de sa force, Ilya Muromets voulut se mesurer à lui. Nous avons déjà rencontré ce personnage, substitut de Perun, comme vainqueur de l'homme-oiseau Solovei. Il n'est pas désigné comme fils de son père, contrairement à la coutume russe, mais par son lieu de naissance : il est né à Karacharovo près de la ville Murom. Au sujet de Solovei, il convient de remarquer qu'il était perché sur un chêne près de la rivière Smorodina comme les aigles qui glatirent à l'arrivée de Chudo-Yudo. Ilya frappa trois fois Svyatogor avec sa massue, sans lui faire le moindre mal. Le géant le saisit alors par les cheveux pour le mettre dans sa poche. C'est un souvenir de l'ingurgitation de *Perk^wunos par *Neptonos. Fort heureusement pour Ilya, le coursier se plaignit que le poids des deux héros était trop élevé pour lui. Svyatogor libéra donc Ilya, et quand celui-ci lui révéla son identité, ils devinrent frères jurés. Par la suite, ils passèrent près d'un cercueil et eurent l'idée de l'essayer. Ilya s'allongea dedans mais il ne lui convenait pas. Quand ce fut au tour de Svyatogor, le cercueil se referma par magie. Ilya fut incapable d'en briser le couvercle, même après que son ami lui eut insufflé une partie de sa force. Le malheureux géant se résolut donc à rester enfermé pour l'éternité. A sa demande, Ilya attacha son coursier à un chêne puis il partit avec tristesse. De même que Sukhman, Svyatogor regroupe les deux *Neptonos, l'allié de *Perk^wunos et son ennemi.

3.8. Mythologie germanique.

De même que la mythologie des Irlandais, celle des Scandinaves n'a été couchée sur le papier qu'après la conversion de ce peuple au christianisme. L'un des plus importants auteurs est l'Islandais Snorri Sturluson (« fils de Sturla »), qui a vécu de 1179 à 1241. On lui doit un ouvrage appelé l'*Edda*, dont nous utilisons la traduction de François-Xavier Dillmann. Voici comment la création de l'univers y est décrite. Un abîme, Ginnungagap, était situé entre le monde du froid et de l'humidité, Niflheim, et celui de la chaleur et de la sécheresse, Muspell. Grâce à la rencontre de ces deux mondes, le givre de Niflheim se mit à ruisseler et engendra une forme humaine, le Géant hermaphrodite Ymir, ainsi que la vache Audhumla. Les quatre fleuves de lait qui coulaient de ses pis nourrissent Ymir. Pendant qu'Ymir dormait, il transpira et un homme et une femme sortirent de son bras gauche. Ses deux jambes engendrèrent un fils. C'est ainsi qu'il donna naissance aux Géants du givre, une race considérée comme mauvaise. Mais Audhumla lécha de son côté des pierres de givre salées et dégagea en trois jours un homme du nom de Buri (peut-être « Procréateur »). Il engendra Bor, dont le nom ne signifie rien d'autre que « Engendré », lequel épousa la géante Bestla. Elle lui donna trois fils, Odin, Vili et Vé. Le nom du dernier est apparenté au gotique *weihs* « prêtre ». Ensemble, les trois enfants tuèrent Ymir. De ses blessures, il jaillit tellement de sang que les Géants du givre furent tous noyés, sauf Bergelmir qui put monter sur un *lúdr* avec sa maisonnée. Le sens premier de ce terme est « tronc d'arbre évidé » ; il signifie aussi « berceau », « cercueil » ou « socle de moulin ».

Avec son épouse, Bergelmir put reconstituer la race des Géants du givre. Odin et ses

frères aménagèrent le monde avec les restes d'Ymir : « Ils prirent Ymir, le transportèrent au milieu de l'immense abîme Ginnungagap et en firent la terre. De son sang, ils firent la mer et les lacs, de sa chair la terre [ferme], et de ses os les montagnes. Quant aux pierres et aux éboulis de roches, ils le firent de ses incisives et de ses molaires, ainsi que de ceux de ses os qui s'étaient brisés. [...] Ils prirent également son crâne et en firent le ciel : ils le dressèrent en quatre coins au-dessus de la terre ». Le ciel était en effet carré et orienté selon les quatre points cardinaux.

Selon les Scandinaves, l'Univers s'ordonnait autour d'Yggdrasil, le « Cheval d'Yggr (c'est-à-dire d'Odin) ». Le terme *yggr* a aussi été interprété comme « potence », mais de toute façon, Odin est le dieu des pendus et il a lui-même été pendu à cet arbre. Yggdrasil avait trois racines, la première chez les Ases, c'est-à-dire les dieux, la seconde chez les Géants du givre, là se trouvait autrefois Ginnungagap, et la troisième dans le monde de Niflheim. A chaque racine, une source était associée. C'est un indice de l'importance du culte des sources. L'eau avait une valeur nourricière et curative, comme chez les Slaves. La première source, située chez les Ases, était Urdarbrunn, la « Source du Destin ». Deux cygnes y vivaient. Son nom s'explique par le fait que la Grande Déesse, identique à une source, était la déesse du Destin ; Urd est d'ailleurs le nom de l'une des trois Normes. La seconde source était Mimirbrunn, la « Source de Mimir », qui donnait le savoir. Odin s'y abreuva mais il dut y laisser l'un de ses yeux en gage. Il n'est pas impossible que ce mythe résulte d'une inversion : originellement, Odin s'y rendait peut-être pour retrouver un œil perdu. La Source de Mimir avait alors un pouvoir curatif. La troisième source était Hvergelmir, où naissaient les onze rivières primordiales citées ci-dessus. Le serpent ou dragon cosmique Nidhogg y vivait en compagnie d'une grande quantité de serpents.

Ce sont les textes scandinaves qui ont gardé le plus clair souvenir du Déluge. La constitution de l'Univers avec les morceaux du corps d'une victime figure également dans le *Rig-Veda*, avec le mythe du Purusha, « Homme, Personne ». Il fut tué par les dieux et démembré exactement comme Ymir : son crâne devint les Cieux, son esprit devint la Lune, ses yeux devinrent le Soleil, les brahmanes naquirent de sa bouche, les *kshatriya* (les guerriers) naquirent de ses bras, etc. Le Purusha était mâle et passif, mais il était associé au principe femelle et dynamique de la Nature, Prakriti.

On remarque aussi que pour tuer Ymir, Odin eut besoin de ses frères, dont l'un était manifestement un prêtre, donc un avatar de *Neptonos. Le souvenir de la bataille a été conservé dans un autre passage de l'*Edda*. La victime n'est plus Ymir, mais Baldr. Il était le plus sage et le plus habile à parler de tous les Ases. Il était si beau et si brillant qu'il émettait de la lumière, et il était d'une blancheur immaculée. On reconnaît en lui *Neptonos en tant que prêtre et Soleil levant. Cependant, Baldr pouvait aussi être un guerrier semblable à Achille. D'après le moine danois Saxo Grammaticus, qui écrivait vers 1200, à peu près en même temps que Snorri, il était un guerrier « ayant secrètement poussé d'une semence céleste ». C'est un témoignage de première importance. L'origine céleste de Baldr signifie qu'il était fils de *Dyēus. De plus, sa naissance a été furtive, comme celle d'Hermès. Rappelons que Zeus se glissa en pleine nuit dans la grotte de Maia, pendant que tout le monde dormait. Étant venu au monde dans le plus grand secret, Hermès échappa à la fameuse jalousie d'Héra.

Comme Baldr fit de mauvais rêves, il expliqua aux dieux qu'il avait des craintes pour sa vie. La déesse Frigg, l'épouse d'Odin, recueillit alors des serments garantissant que rien ne pourrait lui faire de mal : les animaux, les végétaux ainsi que tous les éléments, tels que la pierre, le métal, le bois ou le feu. Les dieux se réunirent pour le frapper avec des armes ou lancer des projectiles sur lui, afin de vérifier son invulnérabilité. Loki ayant appris qu'une pousse de gui, trop jeune pour avoir pu prêter serment, était susceptible de le tuer, il la cueillit et la mit dans les mains de Hodr, un personnage dont le nom est formé sur le substantif « combat ». Ce dieu était aveugle, mais Loki l'aïda à lancer la pousse et Baldr tomba raide

mort. Snorri Sturluson écrit que « ce fut le plus grand malheur qui ait été provoqué chez les dieux et les hommes », mais sans expliquer pourquoi. Les dieux, Odin en premier, éclatèrent en sanglots. Ils organisèrent ensuite de somptueuses funérailles, les plus grandes de toute la mythologie scandinave. Hermod, un fils d'Odin, se rendit chez Hel, la souveraine des Enfers, pour tenter d'obtenir sa libération. Hel lui répondit : « Si toutes les choses au monde, vivantes ou mortes, le pleurent, il retournera chez les Ases ». Pour le malheur de Baldr, une Géante appelée Thokk refusa de verser des larmes. Elle n'était autre que Loki sous un déguisement féminin.

Sur le coup, les dieux ne purent agir contre Loki, car lorsque Baldr avait été tué, ils avaient été réunis en une assemblée de caractère sacrée. Il s'enfuit et se cacha sous la forme d'un saumon, mais les Ases l'attrapèrent, l'emmenèrent dans une caverne et l'attachèrent à trois pierres avec les boyaux de l'un de ses fils, proprement déchiqueté. Un serpent, fixé au-dessus de lui, faisait tomber du venin sur son visage. Il tressaillait tellement qu'il créait des tremblements de terre. Ce châtement atroce a été comparé, avec raison, à celui de Prométhée.

Loki était l'esprit du Mal de la mythologie scandinave. Il était le père de Géants, et non des moindres, tels que Hel. Comme Hermès, il était un maître voleur. De manière plus générale, doté d'un caractère fourbe et rusé, il se jouait de toutes les lois. Il était cependant le frère juré d'Odin. Nous avons reconnu en lui un avatar de *Neptonos en tant que jumeau de *Perk^wunos.

Il n'y a qu'une petite correction à apporter au mythe de la mort de Baldr pour le rendre reconnaissable : la pousse de gui l'éborgna au lieu de le tuer. Il put s'échapper mais les dieux l'attrapèrent et lui infligèrent son supplice. Dans la deuxième partie du mythe, il a été remplacé par Loki, mais ce n'est pas réellement une erreur, ces deux personnages reflétant des aspects différents du même *Neptonos. L'épisode où les dieux frappent Baldr sans lui causer aucun mal s'explique par son invincibilité : c'est Horatius le Borgne recevant une pluie de lances ou Sun Wukong frappé par des haches, des sabres ou de la foudre. La pousse de gui sous laquelle il succomba correspond à la branche de noisetier avec laquelle Aengus creva l'œil de Midir. Le neveu de *Neptonos était utilisé par *Perk^wunos comme une arme de jet, mais cette divinité était assimilable à un arbre, ou plutôt à un arbuste parce qu'il était jeune. C'est l'une de ses formes privilégiées : nous avons vu Erlang attaquer Sun Wukong avec une armée de guerriers à têtes de plantes.

La scène où Loki aide Hodr à lancer la pousse de gui est extrêmement intéressante. Moyennant quelques modifications, c'est Apollon guidant la flèche de Pâris pour atteindre Achille à son unique point faible. Hodr correspond à Apollon (et par conséquent à Odin). Dans l'histoire du héros anglo-saxon Beowulf, un certain Hoethcyn, dont le nom signifie « De la parentèle de Hoeth (Hodr ?) » tua par accident, d'une flèche, son propre frère Herebeald « Baldr de l'armée ». Là, Hoeth est un archer comme Apollon et l'on peut croire que la pousse de gui est devenue une flèche. Il est difficile de dire pourquoi Hodr a été considéré comme aveugle. Est-ce parce qu'il était Odin et que celui-ci était borgne ? En tout cas, après ce cataclysme cosmique que fut le Crépuscule des Dieux (*Ragnarøkkr* ou *-røkkr*), Hodr et Baldr réapparurent ensemble, comme *Perk^wunos et *Neptonos collaborant à la fondation de leur capitale après la « guerre de fondation ».

Ce cataclysme est une amplification extrême de cette guerre présentée dans un long poème islandais, la *Voluspa* « Prophétie de la Voyante ». Certaines de ses strophes ont été reprises par Snorri dans son *Edda*. L'un des protagonistes du Crépuscule des Dieux fut le loup Fenrir, à la gueule énorme. Il avala le Soleil et Odin. Cette créature est un bon héritier de *Neptonos comme avaleur, qui ingurgita en particulier *Perk^wunos. Odin fut vengé par son fils Vidar, assez fort pour déchirer la gueule du loup. Un autre protagoniste fut le Serpent de Midgard, vivant habituellement au-delà de Midgard, « l'Enclos du Milieu » correspondant à la Terre. Thor le tua mais il mourut ensuite à cause du venin qu'il avait reçu. L'*Edda* décrit un autre combat entre Thor et ce Serpent. Tyr et le chien Garm s'entretuèrent. Le vieil islandais

garmr évoquant le fait de crier, Garm doit être rapproché du Chien Céleste Hurlant compagnon d'Erlang. Héritier au sens étymologique de *Dyēus, Tyr était un ancien dieu germanique qui s'était effacé devant Odin. Il laissa sa main droite dans la gueule de Fenrir en gage du maintien de l'ordre universel. On peut supposer qu'Odin laissa de la même manière un œil dans la gueule de ce loup, sans être tué par son adversaire, et que la Source de Mimir lui permit de se régénérer.

Seuls les Enfers échappèrent à la destruction générale. C'est de là que Hodr et Baldr, présentés comme des frères par la *Voluspa*, resurgirent. Deux êtres humains appelés Lif et Leif-thrasir, qui s'étaient réfugiés dans le « bois de Hoddmimir », recréèrent l'humanité : ils furent les survivants du Déluge.

Les funérailles somptueuses et les lamentations universelles racontées par Snorri ne pouvaient pas être celles de Baldr, qui était le « mauvais » *Neptonos, éborgné par *Perk^wunos avec l'aide de son neveu transformé en flèche. Elles devaient être celles de la Grande Déesse, mais les textes scandinaves n'ont pas conservé le souvenir de la mort d'une déesse.

Une autre version de la « guerre de fondation » figure dans la *Voluspa*. Les adversaires en furent les Ases et « le peuple ». Ces derniers étaient des représentants de la troisième fonction. Selon la *Voluspa*, ce fut « la première bataille au monde ». Les Ases essayèrent de percer avec leurs lances puis de brûler trois fois de suite une magicienne appelée Gullveig « Ivresse de l'Or », mais elle continua à vivre. Ensuite, après une délibération des dieux, Odin, le chef des Ases, « fit voler sa lance et tira parmi le peuple », accordant la victoire à son camp. Selon un autre texte, Odin donna au roi Eric de Suède une tige de jonc et lui dit de la lancer au-dessus de l'armée ennemie en prononçant ces mots : « Odin vous possède tous ! ». En vol, le jonc se changea en une lance et sema la panique chez les ennemis. L'*Ynglinga saga* de Snorri Sturluson ne donne pas la victoire aux Ases. Leurs adversaires ne furent pas les gens du peuple, mais les Vanes, des dieux de troisième fonction qui étaient de toute façon proche des « masses humaines ». Les combats furent si indécis que les Ases et les Vanes décidèrent de faire la paix en s'échangeant des otages. Niord et ses enfants Freyr et Freyia, les principaux représentant des Vanes, passèrent chez les Ases où ils officièrent comme prêtres. Freyia était une magicienne. Snorri revient sur ce conflit dans son *Edda*. Après une conférence de paix, les Ases et les Vanes crachèrent dans une cuve. De ce gage de paix, se forma un être appelé Kvasir, qui était savant. Il voyagea à travers le monde pour enseigner sa science mais quand il arriva chez les deux Nains Fialar et Galar, ceux-ci le tuèrent et firent couler son sang dans deux cuves et un chaudron. En mélangeant du miel au sang de Kvasir, ils constituèrent une boisson donnant la poésie et le savoir à toute personne qui en buvait.

Les différentes versions de ce conflit sont assez vagues et ne s'accordent pas tout à fait. Leur étude marqua pourtant une étape importante dans l'histoire de la mythologie comparée : G. Dumézil leur reconnut une ressemblance avec le récit de la lutte entre les Romains et les Sabins. Ces deux peuples correspondaient respectivement aux Ases et aux Vanes. Tarpéia équivalait à Gullveig. Tant en Italie que dans la mythologie scandinave, une guerre féroce était suivie d'une paix définitive, les anciens adversaires fusionnant. Cela prouvait que le conflit entre les Romains et les Sabins était de la mythologie convertie en histoire, conclusion qui était révolutionnaire à l'époque de G. Dumézil.

Nous savons qu'à l'issue de ce conflit, *Neptonos, personnage proche des hommes, est tué, d'où la victoire des Ases sur le peuple rapportée par la *Voluspa*. La paix qui s'en suit provient de la collaboration entre les dieux et le neveu de *Neptonos. La scène où les dieux se réunissent en assemblée puis essaient de percer Gullveig avec leurs lances et de la brûler, sans pouvoir y arriver, correspond à la bataille contre Baldr : Gullveig et Baldr ont été échangés. Les somptueuses funérailles décrites dans l'*Edda* étaient en fait celles de Gullveig. Cette confusion a pu avoir lieu sans doute parce que les mythes de la mort de Gullveig et celui de la bataille contre Baldr étaient originellement proches et que ces deux divinités étaient frère et

sœur. Le jonc utilisé comme arme de jet par Odin est une plante qui pousse dans l'eau ou dans les terrains très humides. Il peut s'être substitué au roseau, plante associée à *Neptonos. Autrement dit, c'est une forme végétale de *Neptonos qui a été lancée par le roi Eric, à la demande d'Odin.

Les textes scandinaves ne comportent pas de trace nette de la construction d'une capitale après la guerre. Après le Crépuscule des Dieux, selon la *Voluspa*, la voyante « voit une salle se dresser plus belle que le Soleil, couverte d'or, à Gimlé : c'est là que les fidèles troupes vont habiter, et pour l'éternité jouiront du bonheur ». On ignore cependant qui est le bâtisseur de cette salle. Le mythe de la construction d'Asgard, « l'Enclos des Ases », est exposé dans l'*Edda*, mais il n'a pas été mis en rapport avec une quelconque guerre. Elle fut effectuée par un ouvrier anonyme, désigné par le terme de *smiðr*. Sa signification première est « forgeron » (comme le terme anglais *smith*), mais il désigne souvent tous les artisans. Comme salaire, l'ouvrier demanda la déesse Freiya, le Soleil et la Lune. Les dieux lui donnèrent leur accord, mais à condition que la construction fût effectuée en un seul hiver, sans l'aide d'aucun homme. Ils étaient certains que l'ouvrier n'y parviendrait pas et donc qu'ils n'auraient aucun salaire à verser. Loki autorisa cependant l'artisan à utiliser son cheval Svadilfœri. Grâce à lui, la construction fut quasiment terminée trois jours avant la fin de l'hiver : il ne restait plus que la porte à bâtir. Les dieux sommèrent donc Loki de trouver une solution. Pour se tirer d'affaire, celui-ci prit la forme d'une jument en rut et s'approcha de Svadilfœri pendant que l'étalon transportait des pierres. Il lui courut après, si bien que la construction prit du retard. L'ouvrier entra alors dans une « fureur de Géant ». Les dieux ne s'estimèrent plus tenus par leur accord, comprenant que ce personnage était un Géant des montagnes, un de leurs ennemis. Ils firent à l'appel à Thor, qui brisa le crâne de l'ouvrier avec son marteau. De son côté, Loki se trouva gravide et donna naissance à un cheval à huit pattes. Cet étalon, nommé Sleipnir « Celui qui glisse rapidement », fut la monture d'Odin.

On peut sans doute comprendre que le Géant dut construire Asgard en une seule nuit afin d'obtenir la déesse Freiya, l'hiver étant équivalent à la nuit, surtout dans les pays nordiques. L'*Edda* précise d'ailleurs que le Géant apportait des pierres durant la nuit avec son cheval.

Le nom de Thor montre qu'il était le Tonnerre personnifié. En d'autres termes, il était *Neptonos en tant que Tonnerre. Sa fonction essentielle était de fracasser le crâne des Géants, mais il n'était pas un pur guerrier puisqu'il était assez nettement de troisième fonction. D'abord, son char était tiré par des boucs au lieu de l'être par des chevaux, or le bouc est un animal typique de la troisième fonction. En Suède, il est resté une coutume païenne, celle de mettre dans le lit de la mariée un marteau à long manche afin d'assurer la fécondité du couple. Cet ustensile évoque le marteau Miolnir de Thor, qui est aussi un donneur d'enfants. De manière générale, alors que Thor aurait pu être effrayant puisqu'il est identique au Tonnerre, il est bon et secourable, protecteur des hommes. Il a de plus un rapport avec la magie, mais de manière moins visible. C'est un trait de caractère qui le rapproche de la première fonction.

Parmi les combats qu'il dut mener, son duel contre le Géant Hrungrnir mérite d'être raconté. Odin se rendit sur le dos de sa monture aux Iotunheimar, le pays des Géants. Il y rencontra Hrungrnir, lequel se vanta de posséder un cheval plus rapide que Sleipnir appelé Gullfaxi « Crinière d'Or ». Ils se livrèrent alors à une course, mais Odin eut toujours une colline d'avance sur son concurrent. Atteint d'une « fureur de Géant », celui-ci ne remarqua pas qu'Odin le menait vers Asgard. A son arrivée, les dieux l'invitèrent à participer à leur banquet. Quand il fut ivre, il se mit à raconter qu'il ferait disparaître Asgard, tuerait tous les dieux mais prendrait Freiya et une autre déesse appelée Sif. Son comportement finit par déplaire à ses hôtes. Appelé par les dieux, Thor arriva et eut une altercation avec Hrungrnir. Ils décidèrent de s'affronter en duel régulier sur la frontière aux Griotunagardar « Domaines (ou Murailles) des champs de pierres ».

Les Géants fabriquèrent un « homme d'argile » et le munirent d'un cœur de jument qui

palpitait encore quand Thor arriva avec son serviteur Thialfi. C'était une sorte de double de Hrungrnir. Ce dernier avait un cœur, une tête et un bouclier en pierre ; son arme était une pierre à aiguiser. De plus, son cœur possédait trois cornes. Le duel fut de courte durée : chaque adversaire lança son arme. La pierre à aiguiser de Hrungrnir se heurta au marteau Miollnir et se brisa, si bien que l'un de ses morceaux se planta dans la tête de Thor. En revanche, la tête du Géant fut complètement disloquée par le marteau. Il tomba en coinçant Thor sous l'une de ses jambes. Seul le très jeune fils de Thor et de la Géante Iarnsaxa parvint à soulever cette jambe. Quant à Thialfi, il attaqua Mokkurkalfi, le Géant au cœur de jument, « qui tomba avec peu de gloire ».

C'est un mythe à première vue différent de la construction d'Asgard, mais quelques points communs peuvent être remarqués. Au début, Thor est absent : il est parti à l'est tuer des trolls. Au temps de Snorri, le terme *troll* était synonyme de *purs* ou *iotunn* « géant ». Fait exceptionnel, un Géant s'introduit au cœur même du domaine des dieux. Ce ne peut qu'être un souvenir de la collaboration entre *Perk^wunos et *Neptonos, le second comme servant cultuel du premier. Snorri décrit d'ailleurs Hrungrnir assis à la table des dieux comme un « très savant Géant » : il fait de lui un prêtre. Le concours de vitesse entre Odin et Hrungrnir peut être le souvenir d'un combat entre eux, un affrontement à la suite duquel une collaboration s'instaure. Hrungrnir n'est pas un constructeur d'enclos, mais si l'on traduit *griotunagadar* (*grjótunagorðum* en vieil islandais) par « murailles des champs de pierres », on voit un enclos se profiler. Enfin, dans ces deux mythes, la déesse Freiya est convoitée par un Géant.

Le personnage de Mokkurkalfi est troublant. Puisqu'il est muni d'un cœur de jument et non d'étalon, il faudrait plutôt le considérer comme de sexe féminin. Il rappelle Pandore, façonnée dans de l'argile par Héphaïstos. Le meurtrier de Mokkurkalfi, Thialfi, n'a pas tué que lui. Pour vaincre Hrungrnir, Thor l'envoya auprès de son adversaire pour lui déclarer : « Thor t'a vu, aussi emprunte-t-il un chemin au profond de la terre et est-ce d'en-bas qu'il va surgir pour t'attaquer ». Hrungrnir posa donc son bouclier par terre et monta dessus, mais Thor arriva du ciel. La personne qui devait surgir de la terre et que Hrungrnir, ou plutôt Thialfi, chercha à bloquer avec un bouclier était peut-être en réalité une source. Mokkurkalfi et cette source ayant été victimes de la même personne, ils ont pu être apparentés. Plus exactement, le cœur de jument placé dans le Géant d'argile a pu avoir un lien avec l'eau de la source considérée comme donneuse de vie.

Le fait que Mokkurkalfi ait été muni d'un cœur de jument et non d'un autre animal de sexe féminin n'a rien d'anodin. La Grande Déesse n'avait pas beaucoup de formes animales : elle pouvait être oiseau, vache ou jument. Athéna était souvent qualifiée d'*Hippia*. C'est le féminin du terme *hippos* « cheval ». La mythologie galloise comprend deux déesses qui furent humiliées. Rhiannon, dont le nom s'explique par **Rigantona* « Grande Reine », fut accusée d'avoir tué son fils Pryderi. Elle dut rester dans une cour, s'asseoir près d'une pierre servant de montoir aux cavaliers et proposer aux hôtes de les transporter sur son dos. Il lui fallait de plus porter le licou comme un âne. Cette déesse, incarnant la royauté comme Athéna, se voyait ainsi assimilée à une jument. A Alise-Sainte-Reine, la déesse gauloise Épona, qui tirait son nom du terme *epos* « cheval » avec le même suffixe divin *-ona* que **Rigantona*, était qualifiée de *Regina* « Reine ». Rhiannon et Épona ne constituaient qu'une seule et même déesse celtique. Branwen, sœur du souverain gallois Bran-le-Béni, fut mariée au roi irlandais Matholwch. Chez son époux, elle fut contrainte à faire la cuisine dans la cour et à recevoir une gifle chaque jour. Elle appela son frère à l'aide en lui envoyant un petit étourneau. Bran, qui était assimilé à une montagne, arriva. A l'issue d'un conflit meurtrier, il fut décapité puis sa tête fut enterrée à Londres. Le cœur de Branwen s'étant brisé de tristesse, ses compatriotes l'inhumèrent dans une tombe à quatre côtés.

Ce n'est pas un hasard si le récit d'une sorte de déluge est compris dans l'histoire de Matholwch. Un jour, ce souverain vit un homme qui transportait un chaudron sur son dos, accompagné de sa femme. Ces deux individus étaient grands ; l'homme avait un visage

horrible de brigand. Matholwch leur accorda l'hospitalité, mais au bout d'un an et quatre mois, ils multiplièrent les outrages, tourmentant les gens de la noblesse. Le roi décida de construire une tour en fer et d'y inviter l'homme, la femme et leurs enfants à un grand festin. Il entassa du charbon au pied de la tour et chargea tous les forgerons de l'Irlande de le chauffer en actionnant leurs soufflets. L'homme parvint à s'en échapper avec sa femme en faisant une brèche dans le mur, mais tous leurs enfants périrent. Le couple se rendit au Pays de Galles où leurs descendants se multiplièrent. Disposant d'armes et des guerriers d'une valeur inouïe, ils fortifièrent les lieux où ils se trouvaient. Il n'y a pas ici d'inondation comme dans le mythe d'Ymir, mais une race considérée comme mauvaise, de même que les Géants du givre, est exterminée par un roi et ses alliés forgerons. Un couple rescapé parvient à la reconstituer. Leurs descendants, qui sont de remarquables forgerons, construisent des fortifications.

Dans la mythologie grecque, Apollon « tua » la source de Telphouse en l'obstruant avec un rocher et une pluie de pierres. Elle avait interdit la construction du sanctuaire sur son site en prenant comme prétexte que le trépignement des chevaux rapides venant s'abreuver troublerait le culte. Elle expliqua aussi qu'il n'y aurait pas de place pour les courses de chars qu'Apollon devrait organiser, or Athéna, liée aux chevaux, donnait la victoire aux cochers qu'elle choisissait lors de ces courses. La source de Telphouse n'était donc autre qu'Athéna, une déesse apparaissant en d'autres circonstances comme la nymphe de la Source du Cheval sur le mont Hélicon. *L'Hymne homérique à Apollon* précise explicitement que le geste d'Apollon était une « humiliation » pour Telphouse : Athéna subit un sort comparable à celui de Rhiannon et de Branwen.

On est moins renseigné sur la mythologie des Allemands que sur celle des Scandinaves, mais l'étude du folklore peut fournir quelques précieuses indications. La « Chanson des Nibelungen » comporte des mythes hérités qui sont également présents dans les textes scandinaves. Siegfried y est considéré comme un Néerlandais, conformément au caractère étranger de *Neptonos. Il se rendit à Worms pour y faire connaissance avec Kriemhild, la sœur du roi Gunther. Il aborda ce dernier d'une curieuse manière : en lui proposant de l'affronter pour lui voler son royaume. L'affrontement n'ayant pas eu lieu, les deux hommes devinrent amis. C'est la relation entre le roi et son prêtre qui est illustrée.

Tandis que Siegfried était en route pour Worms, Hagen raconta comment il avait vaincu les Nibelungen et leur roi Alberich. Ils sont des nains qui extraient l'or et les pierres précieuses pour les accumuler, mais ils peuvent aussi apparaître comme des géants. Ils jouent un rôle équivalent au dragon tué par Siegfried, dont on sait grâce à l'*Edda* qu'il gardait un trésor dans sa montagne. Le folklore allemand confirme la parenté des dragons et des géants. La « Chanson des Nibelungen » nous apprend seulement que Siegfried se baigna dans le sang du dragon et que sa peau devint dure comme de la corne.

Dans les textes scandinaves, Sigurd tue successivement le dragon et son père adoptif. Dans l'*Edda*, les deux victimes s'appellent respectivement Fafnir et Regin. Dans la *Thidreks saga*, elles s'appellent Regin et Mimir. Selon ces deux textes, elles sont des frères ennemis : c'est le père adoptif de Sigurd qui lui demande de tuer le dragon. Le nom de Regin peut être appliqué au père adoptif comme au dragon parce qu'ils étaient originellement identiques. Le double meurtre commis par Sigurd est celui de *Neptonos par son neveu et fils adoptif.

Selon la *Thidreks saga*, la mère de Sigurd l'abandonna sur une rivière. Une biche l'allaita durant 12 mois puis le forgeron Mimir le recueillit et lui donna son nom. Sigurd se trouve ainsi mis en rapport avec le nombre 12. Au sujet de Mimir, l'*Ynglinga saga* rapporte qu'après avoir conclu la paix avec les Vanes, les Ases l'envoyèrent comme otage chez leurs anciens ennemis, mais que les Vanes le décapitèrent et renvoyèrent sa tête. Odin l'enduisit d'herbes pour l'empêcher de se décomposer puis prononça des incantations. Capable de parler, la tête lui transmet de nombreux secrets. Dans la mythologie originelle, la tête de *Neptonos, enterrée sous un tumulus, devait être douée de certains pouvoirs.

4.9. Mythologie indo-iranienne.

Avant les travaux de G. Dumézil, on pensait que la guerre entre les Ases et les Vanes était l'écho d'un affrontement entre les Germains assimilés aux Ases et une population autochtone identifiée aux Vanes, lors de l'arrivée des premiers sur le territoire de la future Scandinavie. Les autochtones étaient des sédentaires vivant essentiellement de l'agriculture. Les Germains étaient plutôt guerriers mais ils disposaient également d'une haute spiritualité. Telle était par exemple l'opinion de B. Salin ou d'E. A. Philippsson. En montrant le caractère mythologique de cette guerre, G. Dumézil a sonné le glas de cette théorie. Une théorie similaire a cependant subsisté dans les études indo-iraniennes : les textes indiens mentionnent des affrontements entre les *Ārya* et les *Dāsa*, terme prononcé *Daha* par les Iraniens. On sait même que les *Dāsa* construisaient des forts à enceintes circulaires concentriques et qu'ils possédaient des chars et des armes redoutables. Les *Ārya* étaient les Indo-Aryens. Ils arrivaient à briser les défenses des *Dāsa* et à s'emparer des merveilleuses richesses que recelaient leurs forts. Dès le XIX^e siècle, les *Dāsa* ont été considérés comme les autochtones de l'Inde, les Dravidiens à la peau sombre, envahis par les Indo-Aryens. Asko Parpola, de l'université d'Helsinki, a récemment proposé de les identifier aux fondateurs d'une civilisation urbaine qualifiée de « bactro-margienne » et datée de -2200 à -1700. La Bactriane était une région située au sud de l'Ouzbékistan et au nord de l'Afghanistan et la Margiane se trouvait dans l'actuel Turkménistan. Le conflit entre les *Ārya* et les *Dāsa* refléterait alors l'arrivée en Bactriane des Indo-Aryens en provenance de Russie méridionale, le foyer des Indo-Iraniens, et par-delà, des Indo-Européens. C'est à partir de la Bactriane qu'ils auraient pénétré en Inde, à partir de -1700.

En vérité, ce qui est valable du côté scandinave vaut également du côté indo-iranien : c'est dans la mythologie qu'il faut chercher l'origine des conflits entre *Ārya* et *Dāsa*. Ce sont des échos de la « guerre de fondation ». Selon F. Cornillot, le terme *ārya* signifie « féal de l'*Arya* », l'*Arya* « Bienveillant » étant le tueur du dragon *Vritra*, c'est-à-dire Indra. Au sens étymologique, les *Ārya* étaient les adorateurs d'Indra, ceux qui l'honoraient par le rite du *soma*. C'est ce que révèle ce passage du *Rig-Veda* : « Se détournant de qui ne presse pas le soma, Indra, le promoteur du pressureur, le terrifiant dominateur de tout être, l'*Ārya*, soumet *Dāsa* à ses volontés » (*RV*, V, 34, 6). Il est bien évident que *Dāsa* est identique à *Vritra* et que le terme *Ārya* signifie ici « Vainqueur de *Vritra* ».

Indra est connu pour avoir libéré les eaux-vaches séquestrées par *Vritra*. Il a également tué *Vritra* sans libérer de prisonnières. En fait, son premier adversaire fut un être à trois têtes qui s'appelait *Viśvarūpa* « Forme du Monde ». Il était un fils de *Tvaṣṭri*, l'artisan céleste. Cet affrontement a été rapproché du duel entre Thor et Hrungnir. Après avoir vaincu *Viśvarūpa*, Indra coupa ses trois têtes, et des cous de la créature, trois oiseaux s'envolèrent. Pour venger son fils, *Tvaṣṭri* fit naître *Vritra*. Indra le combattit mais il fut vaincu et même avalé par son adversaire. Les dieux ayant eu l'idée de faire bailler le démon, Indra sauta hors des mâchoires béantes de *Vritra* et reprit la lutte, mais il fut contraint à la fuite. Un traité de paix fut conclu. Plus tard, Indra tua *Vritra* en violant ce traité, avec l'aide de *Vishnu*. Pour expier sa faute, Indra s'enfuit aux confins du monde et se cacha dans une tige de lotus.

On comprend alors que les populations appelées *Dāsa* par les Indo-Aryens étaient assimilées à *Vritra* conformément à la coutume proto-indo-européenne d'identifier les peuples des confins à **Neptonos*. L'aptitude des *Dāsa* à construire des fortifications, leur talent d'armurier et leur richesse sont des caractéristiques de **Neptonos*. Le sens « d'esclave » qu'a pris le terme *dāsa* en sanskrit reflète l'habitude des Indo-Européens d'effectuer des razzias chez des peuples plus ou moins éloignés pour s'approvisionner en main-d'œuvre servile. Dans une langue ougrienne parlée en Sibérie occidentale, le mansi (ou vogoul), il existe un terme *tas* signifiant « étranger », auquel une origine indo-iranienne a été supposée. Les Indo-Iraniens ont dû fournir ce mot aux Ougriens quand leurs ancêtres n'avaient pas encore quitté la Russie,

donc au III^e millénaire avant notre ère.

En Iranien, le mot *Daha* correspondant au védique *Dāsa* était appliqué, de manière similaire, à la fois à un dragon correspondant à Vritra et à des populations humaines. Nous allons rencontrer une créature appelée Aži Dahāka où *aži* (védique *ahi*) signifie « dragon ». Son nom s'interprète comme « Dragon Daha le Mauvais ». Dans le *Dēnkard*, un résumé de l'*Avesta* rédigé à la fin du I^{er} millénaire, Aži Dahāka est devenu un Arabe. Toutefois, les Iraniens n'ont pas réservé le mot *Daha* aux seuls étrangers. Le géographe Strabon mentionne ainsi les Dahae, qui semblent avoir été des Iraniens nomades de l'actuel Turkménistan. Il n'y a pas de contradiction avec les pratiques indo-européennes, où *Neptonos n'était pas seulement assimilé aux étrangers. En tant que divinité de troisième fonction, il représentait aussi les « masses humaines », en particulier l'ensemble des producteurs, qui n'étaient pas recrutés que chez les étrangers.

Le plus grand tueur de dragons de la mythologie iranienne est appelé Kərəsāspa dans l'*Avesta*. Son nom est devenu Geršasp en Perse. Il était un homme vigoureux armé d'un gourdin ou d'une masse. Il vainquit Aži Sruvara, qui dévorait hommes et chevaux. Ce monstre avait des dents et des yeux gigantesques, ainsi qu'une corne aussi haute qu'un tronc d'arbre. Un autre monstre, Gandarep, vivant dans le Fleuve-Océan circumterrestre Vourukaša, eut la mauvaise idée d'enlever l'épouse de Geršasp. Le héros raconta sa victoire en ces termes : « Par moi a été tué Gandarep, par qui douze districts étaient dévorés à la fois. Quand je regardai entre les dents de Gandarep, des hommes morts étaient collés entre ses dents. Et il me saisit la barbe, et je le tirai hors de la mer ; neuf jours et neuf nuits dura notre bataille dans la mer, et alors je devins plus fort que Gandarep. Je saisis la plante du pied du Gandarep, et j'écorchai son corps jusqu'à sa tête et, avec sa peau, je liai mains et pieds à Gandarep ». Sa fonction d'écorcheur fait de lui un héritier de *Perk^wunos.

Le premier roi de la mythologie iranienne fut Yima xšaēta, le roi Yima. Son père Vīvahvant était appelé Vivasvat « Rayonnant de l'Aurore » dans le *Rig-Veda* et n'était autre que Mithra. Il était un héritier de *Neptonos, car des légendes zoroastriennes tardives le considèrent comme un immortel et l'*Avesta* a conservé le souvenir de sa déchéance, mais la raison en a été totalement perdue. Il commit un péché : « Mais il commença à se complaire dans des mots de fausseté et de non-vérité, on vit la Gloire (*xwarnah*) le quitter et s'enfuir sous la forme d'un oiseau. Lorsque la Gloire eut disparu, le grand Yima xšaēta, le bon pasteur, trembla, et ce fut la détresse face à ses ennemis ; il fut confondu et ils le jetèrent contre terre (*Yašt XIX, 34*) ».

Ce fut alors le règne ténébreux du dragon à trois têtes Aži Dahāka. Avec l'aide de son frère Spitiyura, il attaqua Yima et le coupa en deux avec une scie. Le *xwarnah* fut cependant sauvé du dragon par Ātar, le Feu, considéré comme un fils d'Ahura Mazdā. S'étant emparé des deux sœurs de Yima, Arənavāč et Sanghavāč, Aži Dahāka s'installa dans une forteresse imprenable, où il rendait un culte à Arədvī Sūrā Anāhitā et à Vayu, le dieu des Vents. L'*Avesta* rapporte simplement qu'il fut tué par Thraētaona, fils du clan divin d'Āthwya « (le dieu) de l'Espace Aquatique », lequel épousa les deux femmes. Le *Dēnkard* décrit le déroulement de ce combat : Thraētaona frappa Aži Dahāka avec une massue et une épée, et des blessures du monstre, des serpents et des insectes sortirent. Ahura Mazdā lui ayant conseillé de ne pas tuer son adversaire afin que cette vermine n'infestât pas le monde, il l'enchaîna et l'enferma jusqu'à la fin des temps dans le mont Damāvand. Ce faisant, Thraētaona reçut le *xwarnah*.

Ce mythe a été repris dans l'œuvre maîtresse de la littérature persane, le *Livre des Rois*, rédigé vers l'an 1000 par Firdūsī. Le nom de Yima xšaēta a été contracté en Jamšēd. Celui d'Aži Dahāka est devenu Zahhāk. Ce dernier, originaire d'Arabie, était un jeune homme beau et intelligent, mais Ahriman, l'esprit du Mal, le transforma en un monstre. Il avait un serpent à chaque épaule, auquel il donnait à manger des cervelles d'êtres humains. Quand Jamšēd devint un mauvais souverain, Zahhāk marcha contre lui avec une grande armée. Il le

renversa et parvint à le capturer après l'avoir longtemps poursuivi, puis il le scia en deux comme dans l'*Avesta*. Il s'empara des deux sœurs de sa victime, Arnavāz et Šahrināz pour en faire ses épouses-esclaves. Durant son règne, les ténèbres dominèrent le pays.

De même que Merlin ou Baldr, il vit en rêve sa propre fin : trois guerriers allaient l'attaquer, le plus jeune allait le ligoter et l'enfermer dans une haute montagne. Il apprit que ce héros s'appellerait Farīdūn. C'est le Thraētaona de l'*Avesta*. Zahhāk réunit une assemblée où toutes les personnes devaient attester de leur rigueur morale, ce qui leur ôterait toute excuse pour se rebeller. Le forgeron Kaveh l'accusa d'avoir tué dix-sept de ses dix-huit fils, le seul rescapé étant en prison. Censé faire preuve de clémence durant cette assemblée, Zahhāk libéra ce fils, mais Kaveh quitta l'assemblée et lança la rébellion en faisant de son tablier de forgeron un étendard. Avec de nombreux compatriotes, il se joignit à Farīdūn, qui se trouvait dans les monts Elbourz. Ce dernier accepta de diriger la révolte. Kaveh fabriqua pour lui une massue à tête de taureau. L'armée marcha vers la capitale, qui fut désertée par Zahhāk. Toutefois, quand celui-ci apprit qu'Arnavāz et Šahrināz trônaient à côté de Farīdūn, il y revint. Incapable de prendre la ville de force, il s'y glissa comme un espion et tenta d'assassiner les deux femmes, mais Farīdūn le frappa avec sa massue. Sur le conseil d'un ange, au lieu de le tuer, il l'enferma dans le mont Damāvad.

La grande bataille, la déchéance de *Neptonos, son décepace et l'enfermement de sa tête sous une montagne ont été correctement conservés par la mythologie iranienne. Une grave lacune apparaît toutefois : *Perk^wunos, devenu Mithra, ne joue pas de rôle dans cette succession de rois. Il n'intervient qu'une seule fois comme père de *Neptonos devenu Yima, le tout premier roi. Ensuite, Yima commet un péché, mais il est remplacé par un autre avatar de *Neptonos, le dragon Aži Dahāka. Lui-même est tué par un troisième avatar de *Neptonos, Thraētaona *alias* Farīdūn. On devine que ce dernier va subir le même sort. Selon le *Livre des Rois*, il se *déguise en dragon* pour éprouver la bravoure de ses fils. Le plus jeune d'entre eux l'affronte avec intrépidité et pourra donc lui succéder. De plus, selon al-Bīrūnī, il était imaginé chevauchant un taureau blanc, or *Neptonos sous son aspect nocturne est lié à cet animal.

Si Mithra n'intervient plus, c'est parce que les rois iraniens étaient tous considérés comme des avatars de *Neptonos. Ce nom est la simplification de **H₂epom Nepots*, qui est devenu *Apam Napāt* chez les Iraniens. Mais comme *Neptonos était triple, les rois étaient eux-mêmes triples, d'où le thème d'une épreuve à l'issue de laquelle le cadet était désigné comme seul successeur de son père. Nous savons grâce à Hérodote que ce thème était présent chez les Scythes. Il rapporte que Targitaos eut trois fils, Lipoxaïs, Arpoxaïs et Coloxaïs. Sous leur règne, trois objets en or tombèrent du ciel, une charrue et un joug, une hache-*sagaris* et une coupe. Les deux premiers frères voulurent prendre ces objets mais ils s'enflammèrent. Ils revinrent à Coloxaïs, qui eut alors seul le titre de roi. Le fait que les rois iraniens aient été des avatars de *Neptonos au lieu d'être des incarnations de *Perk^wunos s'explique par une confusion entre les jumeaux inégaux.

Bibliographie

- Biardeau, Madeleine, *Le Rāmāyana de Vālmīki*, Paris, Gallimard, 1999.
- Boyer, Régis, *Yggdrasill, La religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1992.
- Contes de la dynastie des Tang*, Beijing, Éditions en langues étrangères, 1986.
- Cornillot, François, « L'aube scythique du monde slave », Paris, *Slovo* n° 14, 1994, pp. 77-259.
- , « Le feu des Scythes et le prince des Slaves », Paris, *Slovo* n° 15, 1994, pp. 43-95, n° 18-19, 1997, pp. 41-218, n° 20-21, 1998, pp. 27-127.
- Daniélou, Alain, *Mythes et dieux de l'Inde*, Paris, Editions du Rocher, 1992
- Dillmann, François-Xavier, *L'Edda, Récits de mythologie nordique par Snorri Sturluson*, Paris, Gallimard, 1991.
- Dillon, *Early Irish Literature*, Dublin, Four Courts Press Ltd., 1994.
- Dumézil, Georges, *Le festin d'immortalité, Etude de mythologie comparée indo-européenne*, Paris, Geuthner, 1924.
- , *Les dieux des Indo-Européens*, Paris, Presses Universitaires de France, 1952.
- , *L'idéologie tripartite des Indo-Européens*, Bruxelles, Latomus, 1958.
- , « Le puits de Nechtan », *Celtica* VI, 1963, pp. 50-61.
- , *Du mythe au roman*, Paris, Presses Universitaires de France, 1970.
- , *La religion romaine archaïque*, Paris, Payot, 1974.
- Garner, Jane F., *Mythes romains*, Paris, Editions du Seuil, 1995.
- Gimbutas, Marija A., *The Balts*, London, Thames and Hudson, 1963.
- Graves, Robert, *Les mythes grecs*, Paris, Librairie Fayard, 1967.
- Gregory, Augusta, *Gods and Fighting Men*, London, John Murray Publishers, 1904.
- Grimal, Pierre, « Mythologie grecque », in *Mythologies de la Méditerranée au Gange*, Paris, Larousse, 1963, pp. 96-189.
- Guibert, Véronique, « Le serpent-dragon irlandais », Paris, *Eurasie* 7, L'Harmattan, 1997, pp.

191-208.

Hermann, Paul, *La mythologie allemande*, Paris, Plon, 2001.

Ivanov, V., et, Toporov, V., « Le mythe indo-européen du dieu de l'orage poursuivant le dragon : reconstitution du schéma », in Jean Pouillon et Pierre Maranda, *Echanges et communications, Mélanges offerts à Claude Lévi-Strauss à l'occasion de son 60^e anniversaire*, La Haye, Mouton, 1970, t. II, pp. 1180-1205.

Lambert, Pierre-Yves, *Les Quatre Branches du Mabinogi. Contes gallois du Moyen Âge*, Paris, Gallimard, 1983.

Lévi, Sylvain, « Le Tokharien B, langue de Koutcha », Paris, *Journal Asiatique*, 1913, II, pp. 311-380.

Maillard, Monique, *Essai sur la vie matérielle dans l'oasis de Tourfan pendant le haut Moyen Age*, Paris, Arts Asiatiques, T. XXIX, numéro spécial, 1973.

Mair, Victor H., « Canine Conundrums : Eurasian Dog Ancestor Myths in Historical and Ethnic Perspective », Philadelphia, *Sino-Platonic Papers* n° 87, 1998.

Masson, Emilia, *Les douze dieux de l'immortalité, Croyances indo-européennes à Yazilikaya*, Paris, Les Belles Lettres, 1989.

– *Le combat pour l'immortalité, Héritage indo-européen dans la mythologie anatolienne*, Paris, Presses Universitaires de France, 1991.

Mathieu, Rémi, *Etude sur la mythologie et l'ethnologie de la Chine ancienne*, Tome 1, Traduction annotée du *Shanghai jing*, Tome 2, Index du *Shanghai jing*, Paris, Collège de France, Institut des Hautes Etudes Chinoises, 1983.

– 1989, *Anthologie des mythes et légendes de la Chine ancienne*, Paris, Gallimard.

Papillon, Serge, « Influences tokhariennes sur la mythologie chinoise », Philadelphia, *Sino-Platonic Papers* n° 136, 2004.

– , *Mythologie sino-européenne*, Philadelphia, *Sino-Platonic Papers* n° 154, 2005.

Pimpaneau, Jacques, *Chine, Mythes et dieux*, Arles, Éditions Philippe Picquier, 1999.

Porée-Maspéro, Evelyne, *Etudes sur les rites agraires des Cambodgiens*, Paris, Mouton & Co, 1964, Vol. 2, 1969, Vol. 3.

Renauld-Krantz, *Structures de la mythologie nordique*, Paris, Maisonneuve & Larose, 1972.

Sergent, Bernard, *Celtes et Grecs, I, Le livre des héros*, Paris, Payot, 1999.

– , *Celtes et Grecs, II, Les livre des dieux*, Paris, Payot, 2004.

– , « Merlin et Zarathuštra », Bruxelles, *Ollodagos* 19, 2005, pp. 7-50.

Sivers, Fanny de, « Le serpent dans la tradition estonienne : protection, danger, savoir », Paris, *Eurasie* 7, L'Harmattan, 1997, pp. 161-169.

Tzehuey Chiou-Peng, « Western Yunnan and Its Steppe Affinities », in *The Bronze Age and Early Iron Age Peoples of Eastern Central Asia*, V. H. Mair ed., Washington, The Institute for the Study of Man, 1998, pp. 280-305.

Warner, Elizabeth, *Mythes russes*, Paris, Editions du Seuil, 2005.

Wou Tch'eng-en, *Le singe pèlerin*, Paris, Payot, 2003.

Table des matières

Introduction.....	3
La structure de la mythologie indo-européenne.....	5
1.1. Les Trois Mondes.....	5
1.2. La Grande Déesse.....	8
1.3. *Perk ^w unos.....	10
1.4. *Neptonos.....	11
1.5. Les jumeaux inégaux.....	13
L'avènement du printemps.....	15
2.1. Mythologie latine.....	16
2.2. Mythologie irlandaise.....	17
2.3. Mythologie grecque.....	19
2.4. Mythologie slave.....	24
2.5. Mythologie indo-iranienne.....	27
L'avènement de l'été.....	31
3.1. Mythologie romaine.....	32
3.2. Mythologie celtique.....	36
3.3. Mythologie grecque.....	44
3.4. Mythologie hittite.....	52
3.5. Mythologie koutchéenne.....	54
3.6. Mythologie des Rong-Chiens.....	62
3.7. Mythologie russe.....	68
3.8. Mythologie germanique.....	70
4.9. Mythologie indo-iranienne.....	77
Bibliographie.....	80