

Centrul de Istorie a Imaginarului

**INSULA**  
**Despre izolare și limite**  
**în spațiul imaginar**

Colocviu interdisciplinar  
organizat de Centrul de Istorie a Imaginarului  
și Colegiul Noua Europă

19-20 martie 1999, sediul NEC

Volum coordonat de  
Lucian Boia  
Anca Oroveanu  
Simona Corlan-Ioan

Colegiul Noua Europă

SERIA DE PUBLICAȚII RELINK

INSULA. Despre izolare și limite în spațiul imaginar  
Copyright © 1999 - Centrul de Istorie a Imaginarului și  
Colegiul Noua Europă

ISBN 973 – 98624 – 3 – 8

LES ILES MYTHIQUES DE L'AUTRE MONDE  
DANS  
*LA NAVIGATION DE LA BARQUE DE  
MAELDUIN,*  
TEXTE IRLANDAIS DU XII<sup>e</sup> SIECLE

PHILIPPE WALTER

On traduit sous le titre d'*Aventures* ou de *Voyages* le mot gaélique *Immrama* qui désigne un genre bien particulier de la littérature irlandaise du Moyen Age.<sup>1</sup> Il s'agit de récits légendaires racontant des navigations féeriques et des pèlerinages merveilleux vers les îles de l'Autre Monde. Le plus célèbre texte de cette tradition est indiscutablement *Le Voyage de saint Brandan* qui connut une adaptation en langue romane au XII<sup>e</sup> siècle après avoir été adapté en latin, vraisemblablement à partir d'un prototype irlandais.<sup>2</sup> Mais la plupart de ces textes n'existent (apparemment) que dans leur version originale en irlandais. On mentionnera particulièrement *La Navigation de Bran, fils de Fébal* (*Immram Brain maic Febail*)<sup>3</sup> et *La Navigation*

---

<sup>1</sup> Rapide présentation dans P. Y. Lambert, *Les littératures celtiques*, Paris, PUF, 1981. M. Dillon et N. Chadwick, *Les royaumes celtiques*, Paris, Fayard, 1974 (réédition: 1978 et 1980).

<sup>2</sup> Traduction accessible: Benedeit, *Le voyage de Saint Brendan*, texte et traduction de Ian Short, Paris, 10/18, 1984. Sur l'aspect mythologique de ce texte: M. M. Castellani, "Le voyage dans l'autre monde dans le *Voyage de Saint Brendan*", *Uranie*, 4, 1994, p. 115-132.

<sup>3</sup> S. Mac Mathuna, *Immram Brain. Bran's Journey to the Land of the women*, Tübingen, 1985. Traduction française du texte par C. Guyonvarc'h, *Ogam*, 9, 1957, p. 304-309.

de la barque de Maelduin (*Immram Curaig Mailduin*). En fait, la structure et la thématique des *immrama* semblent avoir connu une grande postérité dans les récits arthuriens qui transposent sur un mode terrestre ces navigations au long cours.

L'*immram* se présente toujours comme une errance maritime où les voyageurs se rendent d'île en île. Ils y rencontrent des prodiges ou des horreurs mais en retirent parfois des révélations à caractère initiatique sur la destinée humaine. Le christianisme s'emparera de ces traditions pour y insérer sa quête du Paradis terrestre mais cette christianisation n'est qu'un phénomène tardif par rapport à la matière mythique de ces oeuvres. Les *immrama* se présentent comme une littérature mythologique remontant à un fond très archaïque dont la plus ancienne expression s'apparenterait au voyage des Argonautes ou à l'*Odyssee*<sup>4</sup>. Ces oeuvres obéissent à la structure apparemment discontinue des récits de quête où une succession de rencontres aléatoires vient dévoiler progressivement les enjeux d'une conquête matérielle ou spirituelle d'un héros investi d'une mission civilisatrice<sup>5</sup>. Parfois, comme dans le voyage de saint Brendan mais aussi dans la *Navigation de Maelduin*, le voyage maritime du héros apparaît comme une tentative de domination du mythe païen par le christianisme. Il s'agit pour un héros chrétien d'affronter la merveille du mythe<sup>6</sup>. Car il ne fait pas de doute que, culturellement parlant, deux mondes s'affrontent dans les *immrama* : le monde chrétien d'où partent les

---

<sup>4</sup> Sur la tradition littéraire des voyages dans l'autre monde: F. Bar, *Les routes de l'autre monde: descentes aux Enfers et voyages dans l'au-delà*, Paris, PUF, 1946. C. Carozzi, *Le voyage de l'âme dans l'au-delà d'après la littérature latine (Ve-XIIIe siècle)*, Rome, Ecole française, Palais Farnèse, 1994. Voir aussi et surtout : C. M. Loffler, *The Voyage to the otherworld island in early irish literature*, Salzburg, 1983, 2 vol.

<sup>5</sup> Sur le héros dans la littérature celtique: M. L. Sjoestedt, *Dieux et héros des Celtes*, Rennes, Terre de Brume, 1998.

<sup>6</sup> Sur le merveilleux au Moyen Age: D. Poirion, *Le merveilleux dans la littérature française du Moyen Age*, Paris, PUF, 1982.

navigateurs et le monde du paganisme préchrétien qu'ils découvrent dans ces îles. On peut donc lire dans les *immrama* un certain nombre de thèmes mythiques fondateurs de toute la tradition mythique des Celtes; celle-ci se perpétue dans la littérature médiévale (romans arthuriens en particulier) ou dans le folklore (contes populaires). A travers les récits des *immrama* acculturés par le christianisme, c'est toute une part de la mythologie celtique des origines qui reste lisible et compréhensible<sup>7</sup>.

### L'île fortunée

La *Navigation de la barque de Maelduin* raconte le voyage entrepris sur les mers par Maelduin pour venger le meurtre de son père.<sup>8</sup> Dès le début du récit, le héros retrouve les meurtriers dans une île mais, avant de pouvoir les châtier, il est repoussé par une tempête vers la haute mer. Le texte raconte alors les étapes du héros et de ses compagnons (au nombre de dix sept) dans différentes îles qui possèdent toutes un évident caractère mythique.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> On peut donc parler de palimpseste mythologique comme dans la littérature hagiographique. Sur cette notion: Ph. Walter, "Le palimpseste hagiographique du Moyen Age. Problèmes et perspectives", *Ollodagos*, 9, 1996, p. 3-33. Voir aussi: du même auteur: *Mythologie chrétienne. Rites et mythes du Moyen Age*, Paris Entente, 1992.

<sup>8</sup> Nous suivons, faute de mieux, la traduction de Ferdinand Lot dans H. d'Arbois de Jubainville, *Cours de littérature celtique*, t. 5: *L'épopée celtique d'Irlande*, Paris, Thorin, 1892, p. 449-500. On peut consulter aussi l'édition et traduction anglaise de W. Stokes, *Revue celtique*, 9, 1888, p. 451-495 et 10, 1889, p. 50-95. Sur le texte lui-même, voir enfin: M. Aguirre, "The hero's voyage in Imramm Curaig Mailduin", *Etudes celtiques*, 27, 1990, p. 203-220 (avec bibliographie).

<sup>9</sup> Sur l'imaginaire des îles: D. Reig éd., *Ile des Merveilles: mirage, miroir, mythe*, Paris, L'Harmattan, 1997, en particulier les articles de D. Lecoq, "Les îles aux confins du monde", p. 13-32 et R. Baudry, "L'île carrefour du merveilleux", p. 279-295. Voir aussi: F. Letoublon éd., *Impressions d'îles*, Toulouse, Presses du Mirail, 1993.

Géographiquement, les îles merveilleuses se trouvent toutes aux confins du monde, dans ce lieu que Giraud de Barri situe au large de l'Irlande: "Par delà ces frontières, il n'y a plus de terre, plus d'habitations d'hommes ou de bêtes sauvages: au-delà de l'horizon, partout, à l'infini, seul l'océan se meut et erre par des routes insondables et mystérieuses."<sup>10</sup>

L'île de l'Autre Monde a rompu toutes les relations avec le monde humain. C'est toujours un lieu qui ignore les contraintes du travail agricole. Il s'agit d'un lieu où les fruits poussent d'eux-mêmes, sans aucune intervention humaine, et ils où se régénèrent aussitôt qu'ils ont été cueillis. Au chapitre 7, Maelduin cueille une baguette dans une île. Cette baguette reste trois jours et trois nuits en sa possession. Au bout du troisième jour, Maelduin y trouve une grappe de trois pommes et chaque pomme le rassasie pendant quarante nuits. Au chapitre 10, les pommes réapparaissent mais elles sont cette fois en or. Des animaux rouges qui ressemblent à des porcs se trouvent au pied des arbres et les frappent de leurs pattes de derrière. Les pommes tombent et ces animaux les mangent. Ils se livrent à cette activité du matin jusqu'au soir. A la nuit tombée, ils se réfugient dans des cavernes.<sup>11</sup>

La présence de pommes dans ces îles merveilleuses n'est pas le fait du hasard<sup>12</sup>. On sait en effet que la plus célèbre de toutes les îles mythiques de l'autre monde est celle d'Avalon<sup>13</sup>. Ce nom signifie la

---

<sup>10</sup> G. de Barri, *Topographia hibernica*, seconde préface cité dans D. Lecoq, art. cit., p. 14.

<sup>11</sup> Un critique cité par F. Lot (dans sa traduction de *La Navigation de la barque de Maelduin*) a rapproché ce passage du fragment de Megasthènes qui décrit des animaux mystérieux de l'île de Taprobane.

<sup>12</sup> C. Guyonvarc'h et F. Le Roux, *Les Druides*, Rennes, Ouest-France, 1986, p. 158-161 (cet ouvrage contient les éléments essentiels du dossier druidique que nous abordons dans le présent article; nous le citerons dorénavant en abrégé: *Les Druides*). Sur la mythologie des pommes, voir aussi: B. Sergent et J. L. Le Quellec, *La pomme: contes et mythes*, Paris, Société de mythologie française, 1995.

<sup>13</sup> M. T. Chotzen, "Emain Ablach, Ynys Avallach, Insula Avallonis, Ile d'Avalon", *Etudes celtiques*, 4, 1952, p. 255-274.

pommerai, le lieu où poussent les pommiers car la pomme est considérée comme un fruit d'immortalité. Dans la *Vie de Merlin* écrite par Geoffroy de Monmouth au XII<sup>e</sup> siècle<sup>14</sup>, on lit cette description de l'île d'Avalon: "L'île des Pommes que l'on appelle Ile Fortunée tire son nom de la réalité: tout y pousse tout seul. Elle n'a pas besoin de paysans pour labourer les champs. Il n'y a aucune culture, exceptée celle que la nature procure. D'elle-même, elle donne des moissons abondantes et des raisins. Dans ses forêts, des arbres fruitiers jaillissent de l'herbe rase. Le sol produit tout à profusion aussi aisément que de l'herbe. Là-bas, on vit des centaines d'années et même plus." (v. 909-924)

Cette évocation rejoint celle des Iles Fortunées que l'on trouve dans les *Etymologies* d'Isidore de Séville: "Les Iles Fortunées doivent leur nom au fait que les biens y poussent tout seuls: ce sont à proprement parler, des îles fertiles et bienheureuses grâce à l'abondance des fruits. Pourvues d'une nature luxuriante, ces îles produisent les fruits des précieuses forêts; les sommets des collines sont couverts de vignes sauvages; une moisson et une récolte de légumes sont courantes à la place de l'herbe. C'est de là que vient la méprise des Païens et les vers des poètes profanes qui pensèrent que, en raison de la fertilité du sol, cette île était le Paradis. Ces îles se trouvent dans l'océan face à la partie gauche de la Mauritanie, tout près du couchant, et elles sont séparées l'une de l'autre par une mer" (Isidore de Séville, *Etymologies*, XIV, VI, 8).

Dans son roman *Erec et Enide*, Chrétien de Troyes (XII<sup>e</sup> siècle) décrit une variante de l'île d'Avalon; c'est l'île de Verre qui présente une particularité météorologique remarquable: "Dans cette île, on n'entend jamais le tonnerre; ni foudre ni tempête ne s'y abattent; ni crapaud ni serpent n'y vivent; fortes chaleurs et hivers y sont inconnus." (v. 1944-1947)

---

<sup>14</sup> Ph. Walter éd., *Le devin maudit. Merlin, Lailoken, Suibhne*, Grenoble, Ellug, 1999. Voir la traduction de la *Vita Merlini* aux vers correspondants.

L'île de l'Autre Monde est en effet soustraite à toutes les lois du temps, aussi bien celui des saisons que celui des années puisque c'est une sorte de royaume éternel qui ignore le devenir<sup>15</sup>. Dans la tradition celtique, elle porte différents noms qui insistent généralement sur cet aspect plutôt paradisiaque: "Le Verger", "L'Île de verre", "L'Île de cristal", "La Cité de l'or", "La Terre de vérité", "La Terre des vivants", "La Terre des jeunes", "La Terre de promesse", "La Plaine des délices", "L'Île des femmes", "L'Île des Bienheureux". Tous ces noms apparaissent dans des textes médiévaux (récits mythologiques irlandais, récits arthuriens). Ils témoignent de la constance d'une représentation que l'on finira même par cartographier à la fin du Moyen Age. Christophe Colomb possédait en effet des cartes où étaient mentionnées certaines de ces îles mythiques plus ou moins confondues avec le Paradis<sup>16</sup>.

L'une des particularités des îles de l'Autre Monde celtique est d'offrir à leurs habitants une nourriture très particulière. Elles témoignent à leur manière du lieu magique dans lequel elles prospèrent. La description d'un verger de l'Autre Monde qui figure dans *Erec et Enide* rappelle en effet qu'à longueur de saisons, on trouvait dans ce verger des fleurs et des fruits mûrs. Ils avaient cette propriété de ne pouvoir être mangés que dans le jardin. En effet, il était impossible à celui qui avait l'intention d'en apporter au-dehors de trouver l'issue du jardin avant d'avoir remis ce fruit à sa place<sup>17</sup>.

Cette propriété du verger se retrouve dans les îles mythiques. Dans le lai de *Guingamor*, le héros qui a voyagé dans l'Autre monde est soumis à un interdit. La fée qui l'avait sous son pouvoir l'avait

---

<sup>15</sup> C. Guyonvarc'h parle de "l'éternité du *sid*" (mot irlandais désignant l'Autre Monde, le siège des dieux): *Les Druides*, p. 295-296.

<sup>16</sup> J. Delumeau, *Une histoire du Paradis*, Paris, Fayard, 1992.

<sup>17</sup> Chrétien de Troyes, *Oeuvres complètes* (édition et traduction sous la direction de D. Poirion), Paris, Gallimard, 1994, p. 140-141 (*Erec et Enide*, v. 5742-5750).

bien prévenu: il ne devait ni boire ni manger à son retour dans le monde des hommes (v. 565-570), mais Guingamor, pris d'une faim intense, oublie cet avertissement. Il trouve un pommier sauvage chargé de grosses pommes. Il s'en approche, en prend trois et les mange. Mal lui en prend car à peine en a-t-il goûté qu'il devient vieux et décrépité<sup>18</sup> (v. 635-645).

Le rôle que tient la pomme dans cette histoire invite à suivre la réapparition de ce fruit dans de nombreux contes et mythes celtiques. Dans la *Mort le roi Artu* (§ 62-64)<sup>19</sup>, on lit l'épisode d'un fruit empoisonné<sup>20</sup>. Un chevalier nommé Avarlan voue une haine mortelle à Gauvain. Il empoisonne un fruit grâce auquel il espère faire mourir le neveu d'Arthur. Mais par un concours de circonstances, le fruit empoisonné est avalé par un autre chevalier nommé Gaheris de Karaheu. Ce chevalier meurt à la place de Gauvain.

La *Vie de Merlin* de Geoffrey de Monmouth<sup>21</sup> raconte également l'histoire de Maeldin qui a absorbé des fruits empoisonnés déposés intentionnellement sur une herbe fraîche afin qu'il succombe à la folie. C'est une femme dont il était amoureux et qu'il avait délaissée qui lui a tendu ce piège mortel. Même si les textes ne précisent pas toujours la nature de ces fruits, il n'est pas très difficile d'en deviner la nature. Dans la *Mort Artu*, le nom de l'empoisonneur des fruits (Avarlan) incite évidemment à établir un rapprochement entre ce nom et celui d'Avalon qui signifie la pommeraie. Ces fruits de l'Autre

---

<sup>18</sup> *Lais féériques des XIIe et XIIIe siècles*, traduction d'A. Micha, Paris, Flammarion, 1992, v. 565-645. Edition originale du texte: P. M. O'Hara Tobin, *Les lais anonymes des XIIe et XIIIe siècles*, Genève, Droz, 1976.

<sup>19</sup> *La Mort le roi Artu*, éd. J. Frappier, Paris, Genève, Droz-Minard, 1964, § 62-64.

<sup>20</sup> Sur cet épisode: F. Bériet, "Empoisonnement et accident de chasse dans La Mort le roi Artu", *Travaux de Linguistique et de Littérature*, 17-2, 1979, p. 7-22.

<sup>21</sup> Voir la récente traduction française sous le titre: *Le devin maudit. Merlin, Lailoken Suibhne* (ouvrage dirigé par Ph. Walter), Grenoble, Ellug, 1999, vers 1390 et suivants de la *Vie de Merlin*. On notera la quasi-similitude des noms de Maeldin (personnage de la *Vie de Merlin*) et Maelduin (dans le récit de navigation).

Monde, par le seul fait qu'ils sont consommés dans le monde humain, deviennent nocifs. C'est probablement la raison pour laquelle Maelduin le navigateur ne risque rien en les consommant sur place.

### **L'île, royaume des ogres**

Les îles mythiques sont le domaine de créatures ogresques. Tous les repères ordinaires du monde réel (en particulier les dimensions) changent dans cet univers extraordinaire. L'altérité fondamentale<sup>22</sup> de l'île mythique apparaît dans un jeu de disproportions et de démesures touchant les créatures apparemment les plus ordinaires<sup>23</sup>. Au chapitre 2, les navigateurs rencontrent un grand essaim de fourmis. Chacune a la taille d'un poulain. Elles se dirigent vers la barque de Maelduin car elles veulent dévorer à la fois le navire et les hommes qui s'y trouvent. Cette assimilation des fourmis à des poulains prépare l'arrivée de chevaux terrifiants qui se trouvent sur d'autres îles. Au chapitre 4 est évoquée une bête semblable à un cheval qui a les pattes d'un chien avec des sabots durs et tranchants. A la vue des navigateurs, le cheval est pris d'un grand appétit et souhaite dévorer les navigateurs avec leur vaisseau. Maelduin et ses hommes s'enfuient; aussitôt le cheval fouille le sol avec ses sabots tranchants et leur lance des pierres. Au chapitre suivant, Maelduin et ses hommes aperçoivent d'énormes empreintes de sabots de cheval sur le sol: "aussi large qu'une voile de navire était l'empreinte du sabot de chaque cheval". Ils aperçoivent également de grands débris d'un festin de chair humaine. Les voyageurs s'enfuient non sans avoir assisté de loin à une course de chevaux montés par des démons tenant sur eux des

---

<sup>22</sup> Sur cette notion d'altérité dans l'étude du merveilleux médiéval: F. Dubost, *L'autre, l'ailleurs, l'autrefois. Aspects fantastiques de la littérature médiévale (XIIe et XIIIe s.)*, Paris, Champion, 1991.

<sup>23</sup> C. Kappler, *Monstres, démons et merveilles à la fin du Moyen Age*, Paris, Payot, 1980.

propos inquiétants. Les chevaux ogresques réapparaissent dans le chapitre 9 où les voyageurs assistent à des combats de grands animaux semblables à des chevaux: "chacun d'eux prenait un morceau du flanc d'un autre et emportait la chair avec la peau, de sorte que des torrents de sang pourpre jaillissaient de leurs flancs et que la terre en était remplie".

D'autres créatures ont un comportement tellement bizarre que les navigateurs préfèrent les observer de loin. Il en est ainsi de l'animal étrange du chapitre 8. Il s'agit d'un animal indifférencié habitant sur une île enceinte de pierres. La bête fait le tour de l'île, grimpe à son sommet puis se dresse le corps tout droit, la tête en bas, les pieds en l'air. Tantôt elle tourne dans sa peau; et, lorsque sa peau reste immobile, sa chair et ses os se mettent à tourner; tantôt sa peau tourne tandis que ses os et sa chair restent fixes. Quand elle voit fuir les navigateurs, la bête se met à leur jeter des pierres et l'une d'elles transperce le bouclier de Maelduin. Cet animal incarne bien l'inquiétante étrangeté des îles de l'Autre Monde, peuplées de créatures inconnues et menaçantes, dont les pouvoirs insoupçonnés peuvent se retourner contre les humains.

Les îles sont également le domaine des géants ou de créatures plus ou moins pacifiques qui terrifient parfois les voyageurs. Au chapitre 21, on rencontre les forgerons terribles qui surveillent l'arrivée des navigateurs. Ils considèrent les navigateurs comme "de petits garçons dans une petite barque" ce qui peut faire penser que ces forgerons sont eux-mêmes géants. Ils attendent avec impatience que Maelduin et ses compagnons se trouvent à leur portée pour pouvoir s'emparer d'eux mais, pressentant le danger, les navigateurs s'éloignent. Le forgeron lance alors sur eux une énorme masse de fer brûlant de sorte que toute la mer entre en ébullition. Le meunier querelleur et hideux du chapitre 14 n'est guère plus encourageant. Ce personnage, probable héritier du dieu celtique à la roue, préfigure

la réputation sulfureuse qui s'attachera longtemps à cette figure en particulier dans le folklore occidental<sup>24</sup>.

D'autres créatures paraissent plus pacifiques. Malgré leur apparence humaine, elles présentent toutes les caractéristiques de l'homme sauvage tel que le connaissent l'art et la littérature du Moyen Age<sup>25</sup>. Elles répondent d'une certaine manière au portrait de cet homme "différent" qu'a analysé Lucian Boia<sup>26</sup>. Il faut examiner dans cette perspective trois créatures qui dérivent sans doute originellement d'une seule et même figure mythique. Au chapitre 19, les navigateurs rencontrent un homme qui n'a pour tout vêtement que sa chevelure. Il s'agit d'un pèlerin naufragé qui vit tel un Robinson dans cette île déserte. Au chapitre 30 sur une île couverte d'ifs et de chênes (arbres druidiques par excellence<sup>27</sup>), se trouve un vieux prêtre vêtu de sa seule chevelure. Au chapitre 33 enfin, nouvelle rencontre avec un homme recouvert seulement de sa blanche chevelure. Ce personnage raconte son histoire à Maelduin. Il avoue ses méfaits passés (il a jadis volé beaucoup d'objets précieux: plats, coupes, vases, etc.) et après avoir connu le péril des flots entouré d'une troupe de démons, il se retrouve à présent confiné sur cette île déserte. Ce personnage à l'histoire si chargée n'est pourtant pas un être humain ordinaire. Il est la version édulcorée d'une ancienne divinité païenne. On peut risquer un nom: il s'agit très probablement de cette figure que le Moyen Age nomme Hellequin et qui est justement défini comme un *voleur* d'objets précieux et d'âmes (un célèbre texte d'Orderic Vital montre l'in vraisemblable arsenal d'ustensiles divers que ce personnage

---

<sup>24</sup> *Les Lettres de mon moulin* d'A. Daudet en témoignent admirablement.

<sup>25</sup> R. Bernheimer, *Wild men in the Middle Ages*, Cambridge, Harvard University Press, 1952.

<sup>26</sup> L. Boia, *Entre l'ange et la bête: le mythe de l'homme différent de l'Antiquité à nos jours*, Paris, Plon, 1995.

<sup>27</sup> *Les Druides*, p. 147-160.

emporte avec lui dans les airs en compagnie de ses associés, des gens de sa *mesnie*)<sup>28</sup>. On remarque en outre que ce personnage hirsute est très bien renseigné: il apporte à Maelduin la solution de son problème. Si le texte christianisé met cette science divinatoire à l'actif de son caractère de repentir, il est clair qu'il ne possède ce don que parce qu'il est antérieurement affecté de traits hermétiques (on note qu'Hermès est aussi le dieu du commerce et du *vol*). En outre, ce personnage bénéficie de la sollicitude particulière d'une loutre qui lui apporte régulièrement un saumon, nourriture sacerdotale par excellence. Sa résidence sur cette île confirme son ancien caractère druidique et divin.

### L'île magique

Les îles de l'autre monde voient surtout se manifester des phénomènes à caractère magique<sup>29</sup>. Au chapitre 12, un curieux changement de couleur se produit sur une île séparée en deux par une palissade de cuivre. D'un côté de cette palissade se trouve un troupeau de moutons blancs et de l'autre côté un troupeau de moutons noirs. Un homme de grande taille sépare les moutons. Lorsqu'il jette un mouton blanc par dessus la palissade du côté du troupeau noir, le mouton devient noir. Quand il jette un mouton noir de l'autre côté, il devient blanc. Au chapitre 13, deux compagnons de Maelduin, Diuran le Poète et Germain partent visiter un île montagneuse. Ils rencontrent une rivière. Germain trempe dans sa rivière le bout de sa lance qui est aussitôt détruit comme si le feu l'eût brûlé. Au chapitre 20, les voyageurs arrivent dans une île entourée d'un mur d'or dont la base

---

<sup>28</sup> Sur ce personnage: C. Lecouteux, *Chasses fantastiques et cohortes de la nuit au Moyen Age*, Paris, Imago, 1999, p. 91-105. Voir aussi notre article: "L'ogre Hellequin", *Iris*, 18, 1999.

<sup>29</sup> Sur les aspects magiques du monde druidique: C. Guyonvarc'h, *Magie, médecine et divination chez les Celtes*, Paris, Payot, 1997. Plus sommaire, du même auteur: *Les Druides et le druidisme*, Rennes, Ouest-France, 1995.

est blanche comme du duvet. Ils y rencontrent un homme qui a pour vêtements les cheveux de son propre corps. Lorsqu'on lui demande comment il s'alimente, il répond: "Il y a une source dans cette île. Le vendredi et le mercredi elle donne du petit lait ou de l'eau; mais les dimanches et aux fêtes des martyrs, elle verse du bon lait. Aux fêtes des apôtres, de la Vierge, de saint Jean-Baptiste et autres solennités, elle donne de la bière et du vin. A none (3 heures de l'après-midi), le Seigneur envoie à chaque homme la moitié d'un pain, une portion de poisson; et tous boivent leur compte de la liqueur fournie par la fontaine de l'île."

Abondance et variété, l'île est un véritable pays de Cocagne. Elle peut répondre à tous les désirs. Cet anti-monde libéré des contraintes du travail et de la nature représente l'utopie à l'état pur. Même si l'évocation de cet eldorado, pays où coule le lait et le miel, épouse à merveille les habitudes de l'Eglise, elle garde les traits de l'antique paradis païen où des charmes magiques semblent agir en permanence.

L'île exerce sur ses visiteurs des pouvoirs occultes qui tiennent de l'envoûtement. Au chapitre 15 sur l'île des pleureurs noirs, des hommes ne cessent de gémir, jour et nuit, depuis des temps immémoriaux. L'un des deux frères de Maelduin est envoyé sur place et il est saisi à son tour par cette maladie du gémissement. L'envoûtement magique qui règne sur l'île est bien décrit par Maelduin qui ordonne à certains de ses hommes de ramener par la force son malheureux frère: "Ne regardez ni à terre ni en l'air, ramenez vos vêtements sur votre nez et sur votre bouche, ne respirez pas l'air de la terre et ne fixez vos yeux que sur vos compagnons". En agissant de la sorte, ils parviennent à braver la malédiction magique. Le chapitre 31 fait écho à cette île des pleureurs noirs, c'est l'île des rieurs. Toute une foule y joue et y rit sans arrêt. Un autre frère de Maelduin est envoyé sur place et il est saisi à son tour par ce rire irrésistible. Il restera subjugué à tout jamais par cette puissance occulte car ses compagnons l'abandonneront à son sort. On a dans ces deux îles deux expressions de la magie druidique qui se définit par

une puissance de liage<sup>30</sup>. L'être ensorcelé par cette magie est comme paralysé dans ses propres initiatives. Il ne peut que subir l'effet d'une puissance véritablement divine qui l'a totalement anéanti comme être humain.

La mythologie celtique des îles merveilleuses se confond avec la mythologie de la féerie. Les fées sont en effet les maîtresses toutes puissantes des îles lointaines<sup>31</sup> et ce sont elles qui exercent le pouvoir en usant de toutes les formes de l'envoûtement et de la métamorphose. C'est le cas dans l'île d'Avalon selon la *Vie de Merlin* de Geoffrey de Monmouth: "Là-bas, selon une bienveillante loi, neuf soeurs rendent la justice à ceux qui viennent vers elles depuis nos régions. L'aînée de ces neuf soeurs se montre particulièrement savante dans l'art de guérir et elle se distingue de ses soeurs en les surpassant par la beauté. Elle a pour nom Morgane et a étudié l'utilité de toutes les plantes médicinales pour soigner les corps affaiblis. Elle connaît aussi l'art de se métamorphoser et celui de fendre l'air de ses ailes sans cesse renouvelées comme Dédale." (v. 916-923).

Ce pouvoir féminin s'exerce aussi dans l'île de Sein<sup>32</sup> où, selon Pomponius Mela, règnent des prêtresses et druidesses au nombre de neuf qui se sont promis de rester vierges. Comme Morgane et ses soeurs, elles sont capables de prédire l'avenir et de prendre des formes animales en se métamorphosant. Elles peuvent aussi calmer les vents

---

<sup>30</sup> Sur ce dieu lieur, voir M. Eliade, *Images et symboles: essais sur le symbolisme magico-religieux*, Paris, Gallimard, 1952 (réédition: 1979). L'aspect celtique de ce dieu a été étudié par F. Le Roux, "Le dieu celtique aux liens", *Ogam*, 12, 1960, p. 209-234. De cette divinité d'origine préchrétienne, c'est toute la sorcellerie qui est issue. Sur la sorcellerie au Moyen Age: R. L. Wagner, *Sorcier et magicien*, Paris, Droz, 1939.

<sup>31</sup> E. Faral, "L'île d'Avalon et la fée Morgane", *Mélanges Jeanroy*, Paris, 1928, p. 243-253.

<sup>32</sup> S. Reinach, "Les vierges de Séna", *Cultes, mythes et religions*, t. 1, Paris, Leroux, 1905, p. 195-203.

et les tempêtes. On retrouve ces druidesses dans la *Navigation de Maelduin* sous la forme de l'hôtesse hospitalière qui habite dans un palais gardé par un pont de cristal. Elle sert aux navigateurs un fromage où chacun, comme s'il avait goûté au graal, a l'impression d'avoir absorbé ce qu'il préférerait le plus au monde.

Entre toutes ces îles, il n'y a apparemment aucun principe de continuité. Chacune est enfermée sur elle-même, chacune possède ses propres règles de vie. Chacune est unique dans sa manière de contribuer à la quête initiatique des personnages, ainsi dans l'île du saumon. Ce poisson possède un très riche symbolisme chez les Celtes. Il est toujours lié à la sagesse et à l'acquisition de la connaissance. Un mythe explique ce don: le saumon a mangé les noisettes des neuf noisetiers de la sagesse; il est alors en mesure de transmettre cette sagesse aux hommes. Le saumon fait partie des êtres primordiaux. Il a assisté à la plupart des événements de l'humanité. Dans l'île du saumon, on retrouve l'un des thèmes favoris de la littérature celtique. Il s'agit de la visite initiatique dans l'Autre Monde: "Après avoir navigué une semaine entière, ayant faim et soif, ils aperçurent une île grande, élevée et une maison sur le rivage de la mer. Une porte de la maison donnait sur la plaine dans l'intérieur de l'île, et l'autre porte sur la mer; et cette porte était fermée par une pierre. Cette pierre avait un trou à travers lequel les vagues de la mer poussaient le saumon au milieu de la maison. Ils entrèrent dans cette maison et n'y trouvèrent personne. Ils virent ensuite un lit dressé pour le propriétaire de la maison et des lits pour trois personnes de la maison, de quoi manger pour trois personnes devant chaque lit, et une coupe de verre devant chaque pot. Ils prirent pour leur repas ces mets et cette bière, et rendirent grâce à Dieu tout puissant qui les avait sauvés de la famine."

La conclusion chrétienne de l'épisode (Dieu pourvoit à la subsistance de ses protégés) ne doit pas faire oublier le caractère éminemment merveilleux de cette île. On se trouve bien dans une

demeure de l'autre monde qui ressemble fort à la maison du Roi Pêcheur (dans le *Conte du Graal* de Chrétien de Troyes) où règnent la magie et le merveilleux. D'ailleurs, une référence commune au monde de la mer : saumon dans le récit irlandais, roi pêcheur de saumons (?) dans le *Conte du Graal*, invite à retenir cet épisode comme caractéristique des récits celtiques de quête: l'île où doit s'opérer l'initiation (autour d'un repas) est à la fois un espace ouvert et interdit. C'est en ce sens qu'elle est une limite et un seuil. Elle possède tantôt un caractère inviolable, car elle est la demeure de certaines divinités (ou personnages féériques), tantôt un caractère profane qui la rend accessible aux humains qui pourront profiter de ses bienfaits.

Dans la tradition celtique, toute île appartient à l'espace du sacré. Les témoignages de l'imaginaire (ceux des textes littéraires en particulier) confirment sur ce point quelques données historiques transmises par les géographes antiques. On sait par exemple que sur l'île de Sein régnaient neuf vierges aux pouvoirs magiques. Sur l'île de Man se trouvaient des prêtresses investies des mêmes pouvoirs. Sur l'île de Mona, refuge de druides et de druidesses, on tenait encore des écoles de magie en plein Moyen Age alors que les îles au nord du monde sont celles où l'on va s'initier au druidisme<sup>33</sup>. Sans doute y avait-on observé, très anciennement, le phénomène du soleil perpétuel et donc une certaine forme d'abolition du temps. Plutarque<sup>34</sup> décrit une île appelée Ogygie où le temps n'existe pas et où le soleil ne se cache qu'une heure pendant trente jours. C'est le moment choisi par les prêtres pour pratiquer leur culte dans cette île où réside un dieu que Plutarque assimile à Saturne (Kronos):

"Ils restent là quatre-vingt-dix jours, traités avec honneur et sollicitude, estimés et appelés personnages sacrés; après quoi les vents les remportent. Personne d'autre n'habite l'île de Kronos, hormis eux-

---

<sup>33</sup> F. Le Roux, "Les Iles au Nord du monde", dans: *Hommage à Albert Grenier*, t. 2, Bruxelles, Latomus, 1962, p. 381-412.

<sup>34</sup> Plutarque, *De facie in orbe Lunae*, chap. 26.

mêmes et ceux qui y ont été envoyés avant eux. Il leur est permis de s'en aller de là lorsqu'ils ont célébré pendant treize ans le culte du Dieu, cependant la plupart préfèrent rester: les uns parce qu'ils se sont habitués, les autres, parce que sans peine et sans travail, tout leur est fourni en abondance, soit parce qu'ils s'occupent des sacrifices et des cérémonies du culte, soit parce qu'ils s'occupent de lettres et de philosophie."<sup>35</sup>

Au témoignage purement géographique s'ajoute toutefois dans l'évocation de cette île apparemment réelle des éléments d'ordre mythique comme la présence de démons qui possèdent un don de prophétie: "Ce n'est pas en effet uniquement en songe, ou par des visions symboliques, que beaucoup de ces insulaires voient des démons et conversent avec eux, c'est face à face. En ce qui concerne Saturne lui-même, il demeure dans une grotte profonde, où il dort sur un rocher brillant comme de l'or (...) Les démons dont nous avons parlé entourent Saturne et lui prodiguent leurs soins (...) Possédant eux-mêmes le don de prophétie, ils font un grand nombre de prédictions et, sur les événements les plus importants, font des révélations précieuses dont ils assurent qu'elles sont les songes de Saturne."

On peut donc conclure sur cet aspect essentiel de l'imaginaire des îles dans la civilisation celtique. L'île possède tous les attributs du monde druidique. Elle est fondamentalement d'essence druidique et sacerdotale, c'est-à-dire qu'elle relève du domaine divin. C'est la raison pour laquelle tous les textes celtiques qui évoquent des îles présentent les traits de l'ancienne mythologie des Celtes ainsi que des épisodes essentiels de la geste des dieux celtiques. Ils témoignent à leur manière de l'archaïsme d'une tradition qui est à la source vivante de l'imaginaire médiéval.

---

<sup>35</sup> *Les Druides*, p. 310.