

Aux Origines de la Féerie

Olivier Legrand (2004)

Un Peu d'Étymologie

Le mot "fée" est, à lui seul, une petite curiosité. Aujourd'hui simple nom commun féminin, il était, autrefois, également utilisé comme adjectif : on pouvait ainsi parler d'un *anneau fé* (ou *faé*) pour désigner un bijou enchanté, ou d'un *bois faé* pour désigner une forêt située à la lisière de l'Autre Monde... Selon les linguistes, le mot "fée" provient du latin *fata*, lui-même issu de *fatum* : la destinée. Les "fées" seraient ainsi nommées car elles veillent et influent sur le destin des simples mortels. Cette étymologie témoigne de l'aspect tutélaire des fées, celles-là mêmes qui, dans les contes, se penchent sur le berceau des nouveau-nés pour lui donner bonne ou mauvaise fortune : bien avant *La Belle au Bois Dormant*, de nombreux récits populaires ou légendaires faisaient état de cette vocation protectrice (ou malveillante !) des fées *fata*, agentes et porteuses des puissances de la destinée.

Il serait toutefois sacrilège de cantonner nos fées à ce seul rôle, et il est intéressant de remarquer que dans les cultures où le nom que nous traduisons par "fée" ne provient pas de cette racine latine, comme c'est le cas en Irlande, au Pays de Galles ou en Scandinavie, les vocations et les motivations attribuées aux fées sont beaucoup plus diversifiées et les mythes qui les mettent en scène plus nombreux et plus riches... Pris dans son acception la plus large, le terme *fées* ne désigne pas seulement les porteuses de bonnes ou de mauvaises fortunes, mais tout un ensemble de créatures enchantées, le plus souvent anthropomorphes, issues d'un monde existant aux frontières du nôtre, et qui entretiennent avec les simples mortels des rapports complexes faits d'attraction, de curiosité, de méfiance et de malice.

Si l'on suit cette définition, on s'aperçoit bientôt que les fées sont présentes sous une forme ou sous une autre dans presque toutes les cultures du globe, des *sidhe* gaéliques aux *apsara* d'Inde, en passant par les *mimi* australiens, les *alf* nordiques ou les *kitsune* nippons. Il faudrait au moins trois ouvrages comme celui-ci pour recenser les fées du monde entier, aussi nous cantonnerons nous plus modestement au champ déjà très étendu des traditions et mythologies d'Europe occidentale.

Les Trois Dons

A l'origine, il semble que la figure de la fée se structure autour de trois grandes caractéristiques, qui déterminent une triple vocation : premièrement, le pouvoir de prophétiser ou d'influencer les destinées humaines; deuxièmement, un lien essentiel avec les puissances de la Nature; troisièmement, enfin, le don d'enchanter les mortels, c'est à dire de les ensorceler ou de leur permettre d'accomplir de grandes choses. La Fée originelle tient donc à la fois de la Déesse tutélaire, de la Nymphé et de la Muse, un triple héritage qui mérite d'être examiné en détail, à la lumière de différentes traditions mythiques.

Fatae et Fées Tutélaires

A l'origine, une des principales vocations de la fée est de présider au *fatum*, c'est à dire à la destinée. Cette attribution les rapproche clairement des trois Parques grecques (Clotho, Lachésis et Atropos) et de leurs homologues scandinaves, les Nornes (Urd, Verdandi et Skuld), qui filent sur leur quenouille la vie de chaque être humain : la première déroule le fil, la deuxième décide de sa longueur et la troisième le coupe, répétant inlassablement le même cycle naissance-existence-mort. On retrouve ce

motif de la fileuse dans la description de certaines fées, comme la vieille fileuse Habetrot, toujours représentée avec un rouet ou une quenouille.

A la figure quelque peu inquiétante de la fata fileuse de destin, la tradition populaire a peu à peu substitué celle de la *marraine* bienveillante, comme dans le célèbre conte de Cendrillon. Ce rôle de marraine devient encore plus marqué lorsque la fée se fait dispensatrice de dons innés : selon la tradition féerique populaire, les fées ont coutume de prodiguer dons, talents et fortunes à certains nouveau-nés : pour cela, il leur suffit, suivant l'expression consacrée, de se pencher sur le berceau de l'enfant. S'ensuit alors une véritable cérémonie rituelle où dons et bons présages sont distribués par les fées comme autant de cadeaux de baptême. Dans le cas de nourrissons particulièrement favorisés par le destin, on assiste ainsi à un véritable défilé de fées; leur nombre correspond presque toujours à un chiffre symbolique ou réputé "magique" : trois, cinq, sept, neuf ou douze. Il est également capital que toutes les fées aient été invitées et correctement accueillies par leurs hôtes; l'harmonie représentée par le chiffre magique est, hélas, presque toujours rompue par l'irruption d'une mauvaise fée, que personne n'avait songé à inviter et qui se venge des mortels indécents en ajoutant une malédiction ou une sinistre prophétie à la liste des dons et des bonnes fortunes du nouveau-né. Dans le conte bien connu de *La Belle au Bois Dormant*, trois bonnes fées se sont penchées sur le berceau de la princesse, mais la maléfique Carabosse survient et jette un mauvais sort (c'est à dire un "mauvais destin") à l'enfant : s'il advenait qu'elle se pique à une aiguille, elle sombrerait dans un sommeil de cent ans...

Selon certains spécialistes de la mythologie celtique, cette distribution de dons et de présages trouverait son origine dans l'antique coutume celte des *gessa*, véritables tabous magiques révélés ou imposés par les druides et les devineresses à la naissance d'un enfant ou lors de l'initiation d'un jeune garçon. La promulgation d'un *geiss* ou de plusieurs *gessa* s'accompagnait souvent de présages concernant la destinée du jeune sujet et les dons qu'il ne manifesterait en grandissant. Comme dans la Belle au Bois Dormant, la transgression de l'interdit représenté par le *geiss* expose l'individu à des conséquences terribles : on ne contrarie pas impunément les puissances qui président aux destinées humaines...

Nymphes et Esprits de la Nature

Parmi les êtres mythiques ayant contribué à forger, au fil des siècles, l'image traditionnelle des fées, les Nymphes occupent une place de première importance : incarnations féminines des beautés et des puissances de la Nature, elles sont les cousines helléniques de toutes les fées et déesses des forêts, des cavernes, des lacs et des rivières.

Les nymphes les plus connues sont sans doute les Dryades, gardiennes et protectrices des forêts sacrées de chênes, arbres dont elles possèdent la vitalité et la longévité. Selon certaines traditions, chaque chêne était protégé par une Dryade particulière, vivant en étroite communion avec son arbre. Il semble toutefois qu'une Dryade puisse quitter son arbre et sa forêt pour épouser un beau jeune homme ou, mieux encore, un beau demi-dieu : Eurydice, la promise du célèbre Orphée, appartenait à l'origine au peuple des dryades. Mi-femmes, mi-arbres, les Dryades symbolisent le règne végétal et la dimension féminine de la Nature, un peu comme les Satyres, mi-hommes, mi-bêtes, en représentent l'aspect animal et masculin.

A côté des Dryades, on trouve une multitude d'autres Nymphes, soigneusement répertoriées et classifiées par la mythologie grecque : les Néréides (nymphes de la mer), les Naiades (nymphes des rivières et des eaux vives), les Méliades (nymphes des bois de frêne), les Hamadryades (nymphes des bois *en général*), les Oréades (nymphes des montagnes), les Alséides (nymphes des bocages), les Napées (nymphes des vallons)...

Mais la mythologie grecque n'est pas la seule à nous montrer des esprits de la Nature s'incarnant sous les traits de jeunes femmes à la beauté enchanteresse : citons les Dames Vertes qui règnent sur les bois et les forêts des contrées celtiques, les cruelles et envoûtantes Rusalki, maîtresses des rivières et des

torrents de Russie, les Ondines et les Princesses Elfes des mythes germaniques ou encore les mystérieuses Dames du Lac des légendes arthuriennes...

En dehors de leur extrême beauté et de leur lien essentiel avec la Nature, toutes les familles de Nymphes possèdent les deux autres dons caractéristiques des fées : le don de prophétiser les destinées humaines, faculté qu'elles partagent avec les Parques et les fées tutélaires, et le don d'inspirer les mortels, de leur donner le désir d'accomplir de grandes choses, faculté que possèdent également, à un degré certes plus élevé, leurs lointaines cousines les Muses.

Muses et Fées Inspiratrices

Dans la mythologie grecque classique, les Muses étaient des déesses présidant aux différents Arts et dont l'influence bénéfique pouvait conférer inspiration, génie et talent à ceux qui étaient assez audacieux pour les courtiser. Ainsi, Calliope gouvernait l'éloquence, Melpomène le chant, Terpsichore la danse etc.

Cette vocation d'inspiratrice se retrouve chez certaines races de fées celtiques, notamment la Leanan Sidhe irlandaise, mélange de muse, de vampire et de femme fatale : sous l'apparence d'une femme à la beauté surnaturelle, la Leanan Sidhe séduit les poètes, les artistes et autres rêveurs. Tant qu'ils demeurent sous son emprise, ces mortels se voient gratifiés d'une créativité et d'un talent hors du commun mais, à mesure que leur génie se révèle, leur vie s'étiole, consumée par la Leanan. Les malheureux sombrent bientôt dans la démence et vieillissent de plusieurs années en quelques jours, jusqu'à ce qu'ils tombent en poussière ou que la fée maléfique soit chassée. Comme dans de nombreux cas, celui qui reçoit la faveur d'une fée devra, tôt ou tard, en payer le prix : on retrouve ici l'antique tradition du don et du contre-don, présente dans la plupart des cultures.

Amours Féeriques

Le thème de l'union d'un simple mortel et d'une fée forme l'ossature d'un grand nombre de récits littéraires ou populaires. La première rencontre entre les deux futurs amants a souvent lieu dans une forêt, près d'une fontaine ou dans tout autre lieu étroitement lié à la vitalité de la nature : ce lieu est une porte, une borne marquant la frontière entre le monde des hommes et l'autre, celui de la féerie. En arrivant à cet endroit, le mortel, le plus souvent un chasseur ayant perdu son chemin, atteint sans s'en douter la lisière de cet autre monde : il y rencontre alors une jeune femme à la beauté enchanteresse, sous le charme de laquelle il tombe tout naturellement...

Dans certains cas, c'est la fée elle-même qui a amené le mortel égaré dans ces parages interdits, "hors des sentiers battus", en prenant la forme d'un animal fabuleux, comme une biche d'une blancheur immaculée. Le mortel, fasciné par la beauté de l'inconnue, lui fait une cour passionnée, à laquelle la Belle cède souvent sans grande difficulté, devant la plupart du temps regagner son monde avant le lever du jour, ou avant tout autre délai lié aux cycles de la nature. Le bon ordre des choses voudrait alors que les deux amants se séparent à jamais, chacun retournant vers le monde qui est le sien, mais c'est évidemment compter sans le pouvoir de l'Amour, seule puissance capable de défier les lois de la destinée...

Parfois, la fée amoureuse, conquise par la noblesse de cœur de son soupirant, accepte de se laisser emmener par lui dans le monde des hommes, pour y devenir son épouse. Une telle décision ne se prend évidemment pas à la légère et suppose toujours une forme de compensation, destinée à restaurer l'équilibre du monde, perturbé par ce franchissement imprévu : la fée doit le plus souvent renoncer à son immortalité féerique ainsi qu'à une partie de ses pouvoirs surnaturels, et l'époux, quant à lui, devra se soumettre à un interdit magique (toujours les *gessa...*), dont la transgression entraînerait (ou plutôt entraînera) la perte irrémédiable de l'être aimé. Cette suite d'événements constitue la trame d'un des

rare grands récits féeriques de la tradition française, l'histoire de la fée Mélusine, aïeule et mère tutélaire de la lignée des seigneurs de Lusignan...

Mais, le plus souvent, les récits de rencontre amoureuse entre une fée et un mortel suivent la voie inverse, et c'est l'amant mortel, séduit et enchanté par les charmes de la belle damoiselle, qui suit ses pas jusque dans l'Autre Monde. Là, il découvre alors une vie de félicité perpétuelle et de jeunesse éternelle, jusqu'à ce qu'une sorte de "mal du pays" s'empare de lui et le pousse à repasser la porte pour retrouver notre monde, en dépit des avertissements de la fée... Ce retour est presque toujours douloureux : en revenant dans le monde des hommes, l'amant s'aperçoit que le temps ne s'est pas écoulé au même rythme des deux côtés du voile, et que la plupart de ses amis, parents et êtres chers sont morts et oubliés depuis bien longtemps... L'histoire d'Oisín, rattachée au célèbre cycle irlandais des Guerriers de Finn, présente une illustration particulièrement émouvante de ce thème.

Oisín était le fils de Finn, le chef des légendaires guerriers Fiana, qui parcouraient l'Irlande en quête de gloire et d'aventures. Un jour que les Fiana étaient à la chasse, ils rencontrèrent une femme d'une grande beauté, qui s'approcha d'eux sans la moindre crainte. C'était la fée Niamh à la Chevelure d'Or, du peuple des Tuatha dé Danan, fille du dieu Manannan. Niamh était à la recherche d'un amant paré des qualités d'un roi et d'un héros; elle le trouva en la personne d'Oisín, qu'elle invita à monter sur la croupe de son cheval. Ensemble, ils gagnèrent le rivage et chevauchèrent bientôt sur la crête des vagues, vers l'île enchantée de Tir Nan Og, la Terre des Jeunes. Au cours de leur étrange voyage, ils connurent bien des prodiges et bien des aventures, qui donnèrent à Oisín l'occasion de prouver son courage : ainsi délivra-t-il une jeune damoiselle des Tuatha dé Danan des griffes d'un démon fomorien qui la retenait captive dans son royaume du fond des mers... Niamh et Oisín atteignirent bientôt la Terre des Jeunes. Là, Oisín vécut auprès de son amante une vie de plaisirs et de félicité, durant trois siècles, sans vieillir d'une semaine. Le souvenir de ses anciens compagnons disparut bien vite de son esprit et une éternité d'enchantements semblait s'offrir à lui... Mais, un jour, la mémoire lui revint, et il fut soudain saisi d'une profonde mélancolie, songeant à ses vieux amis et à sa chère terre natale. Il décida alors de retourner en Irlande; Niamh lui donna pour son voyage un cheval fabuleux, capable de galoper sur la mer mais dont les sabots ne devaient jamais, à aucun prix, fouler la terre ferme. Oisín promit d'y veiller et partit bientôt vers les rivages d'Irlande... Lorsqu'il arriva, il fut frappé de l'étrange spectacle qui s'offrait à ses yeux, et, oubliant les recommandations de Niamh, s'engagea sur la terre ferme avec sa monture. Autour de lui, tout avait changé : trois siècles avaient passé, et le temps avait emporté tout ce qu'il avait connu et tous ceux qu'il avait aimés. Finn et les Fiana n'étaient plus qu'une lointaine légende, et l'Irlande avait connu bien des guerres après eux. Le peuple avait oublié ses anciennes croyances et suivait désormais les enseignements de Saint Patrick... Quant aux hommes qu'il croisait sur sa route, ils semblaient à Oisín étrangement chétifs et faibles, comparés aux guerriers d'autrefois. Il rencontra bientôt trois de ces hommes, qui tentaient sans succès de soulever une grosse pierre. Se penchant pour les aider, il glissa de sa selle et tomba à terre. Dès qu'il eut touché le sol, il se mit à vieillir, devenant en quelques instants un vieillard aveugle et courbé par les ans. Il fut alors transporté auprès de Saint Patrick, qui lui offrit l'hospitalité et veilla sur lui, espérant le convertir à la nouvelle foi. Mais Oisín était un homme de l'ancien temps, un guerrier et un amant, et son âme n'aspirait guère à un Paradis d'où Finn et les siens étaient bannis, et où l'on ignorait les plaisirs de la chasse, de la fête et de la courtoisie. Le vieux héros, dernier survivant d'un passé révolu, mourut ainsi auprès du saint homme, désormais seul guide et gardien du peuple d'Irlande...

Le Royaume Invisible

Comme le montre le récit du voyage d'Oisín en Tir Na n'Og, l'existence des fées est, chez les Celtes, indissociable de l'existence d'un Autre Monde, situé au-delà ou en-deça du nôtre... ou peut-être serait-il plus judicieux de parler de plusieurs Autres Mondes, tant les légendes sur ce sujet diffèrent les unes des autres, comme en témoigne la multiplicité des noms donnés à cet "ailleurs" : la terre des jeunes, la terre au-delà des vagues, la terre de promesse, le pays d'été, la plaine du bonheur, la terre des vivants, la terre multicolore, le pays paisible, mais aussi, dans un registre plus inquiétant, la terre des brumes,

la citadelle des ombres ou le pays de la nuit... On remarquera aussi la grande diversité des paysages présentés : forêts profondes, collines baignées d'un éternel crépuscule, îles verdoyantes et fleuries, palais souterrains, villes aux murailles de verre... L'Autre Monde peut se révéler aux hommes qui en franchissent les portes sous une infinité de visages, certains merveilleux et enchanteurs, d'autres effrayants et périlleux.

Tout comme ses habitants, l'Autre Monde est toujours un endroit caractérisé par l'extrême : soit tout y est plus beau, plus abondant, plus vrai, plus vivant, plus brillant, soit, au contraire, tout y semble déformé, grotesque, dangereux, terrifiant. En pénétrant dans l'Autre Monde, on entre au propre comme au figuré dans le pays des rêves : on pourra y trouver le repos ou le tourment, y voir réaliser ses souhaits les plus chers ou bien y rencontrer d'incompréhensibles mystères, et passer en quelques battements de cœur du plus merveilleux des songes au plus terrible des cauchemars... Il n'est alors guère surprenant de voir les terres d'abondance et de jouvence se confondre avec le monde des trépassés, le terme "Autre Monde" pouvant aussi bien désigner le pays des fées que le séjour des morts. La notion d'Au-Delà traduit d'ailleurs fort bien le mystère de l'Autre Monde celtique, qui se situe véritablement *au-delà* de toutes les barrières, celles du monde physique comme celles de l'esprit humain.

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si, dans les légendes, cet Autre Monde est toujours séparé du nôtre par une frontière qu'il convient de franchir, une limite devant être outrepassée, symbolisée le plus souvent par une barrière naturelle (l'orée d'un bois, l'entrée d'une caverne, la surface d'un lac, les flots de l'océan, une nappe de brume ou tout simplement l'horizon...) mais dont l'emplacement peut aussi être marqué par un cercle de pierres levées ou, dans les récits médiévaux, par le portail d'un château... De manière plus abstraite, cette limite peut aussi être celle qui sépare la veille et le sommeil, la conscience et l'état de transe, la sagesse et l'imprudence, ou encore le respect des interdits et leur transgression.

Dans tous les cas, le passage dans l'Autre Monde correspond à une incursion dans l'inconnu. Ainsi, le chasseur impétueux qui s'écarte de son chemin ou s'éloigne de ses compagnons pour poursuivre un gibier surnaturel (blanc cerf, sanglier géant etc) passera sans s'en apercevoir d'un monde à l'autre : l'animal fabuleux l'y a certes attiré, mais c'est le chasseur lui-même qui a transgressé un interdit symbolique en quittant le sentier ou en abandonnant le groupe.

Le Peuple des Sidhe

La plupart des récits de la tradition celtique présentent les fées non comme un ensemble disparate d'entités isolées et de puissances individuelles intervenant de façon accidentelle ou arbitraire dans le destin des hommes, mais bien comme les représentants d'une race à part, d'un peuple qui possède ses propres coutumes, qui livre ses propres guerres et, surtout, qui règne sur son propre monde. Ce peuple, qui regroupe en son sein différentes tribus, différents royaumes, est connu sous le nom de peuple *Sidhe*, terme gaélique désignant à l'origine un tertre ou une colline : dans l'imaginaire celte, les tertres et les collines marquaient souvent les frontières visibles du monde invisible et les croyances populaires situaient volontiers les demeures et les palais des fées sous la surface des collines.

A quoi ressemblent donc les Sidhe ? Dans la plupart des textes qui les décrivent, ils sont présentés comme des êtres à l'apparence humaine, mais particulièrement beaux, vigoureux et brillants, parés de dons prodigieux et éternellement jeunes... Certains d'entre eux, toutefois, sont particulièrement laids, ou étrangement difformes, voire franchement monstrueux : dans un cas comme dans l'autre, l'ordinaire n'a pas cours, et les extrêmes constituent la norme.

Et qu'en est-il de l'organisation sociale de cette *gent des collines* ? Le plus souvent, les Sidhe vivent à la manière des tribus celtes, avec des guerriers, des bardes, des artisans, des rois et des reines, et présentent en quelque sorte une version idéalisée de la société celtique, parfois agrémentée de quelques étrangetés typiquement féeriques... En revanche, les Sidhe néfastes et malveillants tendent à vivre selon des coutumes qui ne sont en réalité que de grossières transgressions ou inversions des

grandes lois communes au monde celtique : l'illusion remplace la vérité, la fausseté se substitue à l'honneur et les règles sacrées de l'hospitalité sont détournées à l'encontre des invités, retenus contre leur gré ou contraints de se plier à des coutumes infamantes par "respect" pour leurs hôtes.

Seelie et Unseelie

A l'instar des paysages de cet Autre Monde qui est le leur, la société des Sidhe est bâtie sur ce qu'on pourrait appeler une dualité des extrêmes : d'un côté, des êtres "brillants", dispensateurs de dons et d'inspiration, vivant dans un monde d'enchantements et de prodiges; de l'autre, des créatures "ténébreuses", parodiant et bafouant les lois humaines, porteuses de mauvais sort et semeuses de discorde. Si certains sidhe adoptent volontiers l'un ou l'autre comportement de façon capricieuse et imprévisible, la plupart d'entre eux relèvent clairement de l'un ou l'autre aspect. La tradition gaélique écossaise concrétise un peu plus cette bipartition en nommant précisément ces deux factions : d'un côté, la cour brillante des Seelie, de l'autre, la meute ténébreuse des Unseelie. Il est amusant de constater que ces deux termes, manifestement contraires, n'ont, en eux-mêmes, aucune signification propre, le mot *seelie* n'étant que la transcription de *sidhe* : *seelie* pourrait donc se traduire en français par *fée* ou *faé* et *unseelie* par un terme comme "*infaé*".

Certains ont voulu voir dans la division entre seelie et unseelie une simple dichotomie entre forces du bien et forces du mal : de nombreux contes populaires, où diables, géants et fées sont souvent confondus dans la même collectivité maléfique, encouragent évidemment cette interprétation, mais de tels récits, issus d'une tradition orale toujours en mouvement, ont évidemment intégré au fil des siècles les influences du christianisme, influences qui en altèrent évidemment le sens premier. De même que les seelie ne sont pas des anges, les unseelie ne sont pas à proprement parler des diables ou des créatures infernales : loin de s'articuler sur un manichéisme à portée morale, voire moralisatrice, entre le Bien et le Mal, la division entre seelie et unseelie vise plutôt à séparer le beau et le laid, le faste et le néfaste, la lumière et l'obscurité, l'été et l'hiver, l'harmonie et le chaos, le rêve et le cauchemar, la fertilité et la décrépitude. Issue des lois originelles de la nature, et non d'une loi divine imposée sous forme de commandements, cette division des forces féeriques évoque beaucoup moins le bon ou le mauvais *chez* l'homme que le bon ou le mauvais *pour* l'homme. Encore faut-il savoir que, comme la nature dont ils sont la vivante incarnation, les sidhe peuvent être à la fois ou tour à tour fastes et néfastes, généreux et cruels, bons et mauvais pour l'homme; plus qu'un camp ou une faction définie, l'appartenance au bord seelie ou unseelie dénoterait plutôt un aspect, une humeur particulière, et les fées sont souvent connues pour être d'humeur changeante...

Les Sidhe et les Mortels

Seelie ou unseelie, les sidhe semblent en tous les cas éprouver une vive curiosité à l'égard des mortels et vont parfois jusqu'à inviter quelque promeneur solitaire ou voyageur égaré à les rejoindre dans leurs réjouissances. Dans la plupart des cas, ces réjouissances prennent la forme d'une grande ronde joyeuse ou d'un banquet où l'on sert des mets délicieux. Rappelons-nous au passage que la danse et la bonne chère sont deux symboles traditionnels des plaisirs de la chair : l'appel des fées est donc une invitation au plaisir et à l'abandon. Comme il est évidemment fort difficile de refuser quoi que ce soit à des êtres aussi séduisants, le mortel ne tarde pas à rentrer dans la danse ou à rejoindre la fête, ce qui va évidemment entraîner de fâcheuses conséquences, comme chaque fois qu'un interdit se trouve transgressé ou que la frontière entre les deux mondes est franchie...

Lorsqu'il entre dans la ronde des fées, le mortel se trouve emporté par une farandole de plus en plus frénétique et étourdissante : dans certains récits, le malheureux est ainsi condamné à "danser jusqu'à la fin des temps"; dans d'autres, il parvient à quitter la danse, ou bien s'en trouve éjecté par malice, à moins que le lever du jour ne provoque la disparition des danseurs faés : le malheureux mortel constate alors qu'il a vieilli de plusieurs années en quelques heures, sans même avoir connu une vie

d'abondance et de félicité, comme Oisín en Tir Na n'Og. La signification cachée de cette ronde des fées est aisée à décoder : l'homme qui cède aux plaisirs vit sa vie comme une grande farandole, comme un tourbillon, sans voir le temps passer, et se réveille un jour, vieux, seul, au terme d'une existence qui ne lui a rien appris, rien apporté. Dans d'autres cas, le danseur est finalement changé en pierre : plusieurs cercles de pierres levées, en Grande Bretagne et en Bretagne armoricaine, sont liés à des histoires de danseurs pétrifiés victimes de la malice des sidhe ou des korrigans.

Dans le cas du banquet des fées, l'expérience vécue par l'invité mortel est plus élaborée, riche de sensations diverses et de plaisirs variés : les plats, la boisson, la musique, la beauté des convives, tous ces éléments font de ce festin féerique un moment magique et inoubliable. Mais on ne goûte pas impunément les mets et les breuvages de l'Autre Monde : un des premiers conseils que l'on donnait jadis aux enfants et aux voyageurs était de ne jamais accepter quoi que ce soit, et tout particulièrement à manger ou à boire, qui soit offert par une fée ou par un être de même nature. On retrouve à nouveau l'éternel principe de l'interdit : en acceptant un cadeau offert par une fée, en goûtant un plat préparé dans l'Autre Monde, le mortel imprudent se laisse en quelque sorte contaminer par la magie des fées... Ceux qui cèdent à la tentation subiront bien souvent le même réveil brutal, le même douloureux retour à la réalité que le danseur de la ronde des fées... Ils ne verront plus le temps passer et, lorsqu'ils prendront congé de leur hôte, ils trouveront un monde méconnaissable, où de nombreuses années se sont écoulées durant l'espace d'un soir à la cour des fées.

Dans certains récits, le convive égaré se voit épargner le châtement de son propre vieillissement accéléré, mais l'expérience qu'il a vécue et le fait qu'il ne soit plus tout à fait de son temps le laissent à jamais marqué et le placent à l'écart des autres hommes. Comme ceux qui ont aimé passionnément une fée et que leur amante a quitté pour rejoindre l'Autre Monde, il restera à jamais "sous le charme" (au sens magique du terme), "*fae-struck*" comme disent les Anglais, soit littéralement "frappé par les fées" : il a pris un "coup de féerie" comme on peut prendre un coup de soleil ou un coup de lune...

Ce thème de l'enlèvement déguisé en invitation n'est pas l'apanage des seuls *unseelie*, loin s'en faut. Ce constat permet de confirmer, si besoin était, que la division *seelie/unseelie* ne correspond pas, répétons-le, à une division bien/mal : peut-être la différence entre *seelie* et *unseelie* est-elle à chercher du côté de l'intention et des conséquences de l'invitation dans l'Autre Monde. Les *seelie* inviteront le mortel dans leur ronde ou à leur banquet *en dépit* des fâcheuses conséquences que cela peut entraîner pour lui, tandis que les *unseelie* agiront dans le but délibéré de provoquer ces fâcheuses conséquences. Comme toujours chez les fées, les nuances sont subtiles et les frontières fragiles...

Si l'on en croit certaines légendes, la cour des *unseelie* a même une manière encore plus déplaisante de s'amuser aux dépens des malheureux mortels, choisissant parfois de poursuivre un voyageur solitaire ou égaré sous l'aspect de quelque meute ou cavalcade terrifiante. Au bout de cette poursuite cauchemardesque, l'infortunée victime trouvera la folie, la mort par épuisement... à moins qu'elle ne rejoigne à son tour l'inférieure meute. Ce thème s'apparente au fameux motif de la Chasse Sauvage, présent sous diverses formes dans les cultures celte et germanique. Que le meneur de la ténébreuse chasse soit Herne le Chasseur (Angleterre), le diable Hellequin (Normandie), le dieu germanique Wotan (Allemagne) ou quelque mystérieux Grand Veneur (France), l'idée d'une chasse à l'homme menée par des esprits mauvais, des âmes en peine ou des créatures sauvages constitue sans nul doute une des plus anciennes peurs de l'humanité, celle d'être ravalé au simple rang de proie...

Une variante particulièrement intéressante du thème de l'enlèvement par les fées est la légende du *changelin*, aussi appelé *changeon* ("changeling" en anglais). Selon cette croyance, les fées auraient une fâcheuse tendance à enlever les nouveau-nés humains pour les remplacer par leurs propres rejetons. La plupart du temps, l'échange se fait au détriment de la famille mortelle, qui hérite d'un changeon généralement fort laid, mal élevé et porteur du mauvais sort : le folklore des îles britanniques prescrit diverses recettes permettant aux malheureux parents de se débarrasser du changeon et de recouvrer leur véritable progéniture; dans certains cas, ce sont les fées elles-mêmes qui procèdent à l'échange au bout d'un certain nombre d'années, restituant aux parents humains un enfant

détenteur d'un étrange savoir, à jamais marqué par son séjour dans l'Autre Monde... A l'origine, il est fort probable que le thème du changelin ait pour origine la volonté d'inciter les jeunes mères imprudentes ou insouciantes à toujours garder un œil sur leurs bambins, le recours à un danger surnaturel frappant davantage l'esprit qu'une kyrielle de recommandations concernant les mille et un "accidents bêtes" qui peuvent s'avérer fatals pour de très jeunes enfants : on retrouve ce principe du péril imaginaire dans quantité de contes et de récits folkloriques - à commencer par l'histoire du Petit Chaperon Rouge, dont le véritable propos n'est évidemment pas de mettre en garde les jeunes filles contre les bêtes sauvages mais contre les étrangers beaux-parleurs que l'on risque de croiser si l'on s'éloigne du *droit chemin*, au propre comme au figuré.

La Légende de Thomas le Rimailleur

Dans certains cas, un séjour chez les fées peut même avoir des conséquences globalement positives pour l'invité-captif, comme dans l'histoire de Thomas le Rimailleur (Thomas the Rhymer). Selon la légende, Thomas était un poète écossais qui fut enlevé par les fées et revint de l'Autre Monde doté du don de prophétie, un don qui, dans la grande tradition du pays de Féerie, peut parfois être source de bien des tourments. Ici, la Légende se confond avec l'Histoire, puisque Thomas le Rimailleur a bel et bien existé : né Thomas de Learmouth, ce noble écossais du XIIIème siècle composa de nombreuses prédictions sous forme de poèmes, souvent énigmatiques. Certaines de ces prophéties se révélèrent exactes, notamment celle concernant la mort du roi d'Ecosse Alexandre III et les graves troubles qui s'ensuivirent pour le royaume. Cette véracité lui valut le surnom de "True Thomas", c'est à dire Thomas le Véridique. Fallait-il être devin pour prophétiser de tels événements ? Une prédiction, une fois établie et rendue, ne constitue-t-elle pas, pour ceux qui y accordent foi, le plus impérieux des commandements ? Il ne nous appartient guère de trancher... Quittons donc les rivages de l'Histoire pour rejoindre à nouveau l'autre bord, celui de la Légende : selon certains récits, Thomas le Véridique ne serait pas mort mais aurait rejoint l'Autre Monde, où il serait devenu le barde attitré de la Reine des Fées...

Charmes et Enchantements

Enchanteurs par nature, les sidhe pratiquent une forme de magie particulière, le *glamour*. Avant d'examiner de plus près les caractéristiques de cet art typiquement féerique, attardons-nous quelques instants sur la définition du mot lui-même... A l'origine, le terme *glamour* désigne, en anglais, une forme de magie destinée à embellir la réalité : le *glamour* peut ainsi donner à une poignée de feuilles mortes l'apparence d'une bourse remplie de pièces d'or, ou faire passer la plus humble des masures pour le plus majestueux des palais. Ce type de magie remplit donc une double fonction : abuser et séduire, tromper et attirer, en un mot, charmer au moyen d'artifices secrets, définition qui s'applique également au sens moderne, beaucoup plus restreint, de ce mot. On pourrait donc traduire *glamour* par "charme" ou "enchantement", deux mots qui appartiennent eux aussi à ce double registre de la magie et de la séduction; signalons également que le mot français *prestige* désignait lui aussi autrefois des artifices magiques destinés à leurrer ou à fasciner.

L'étymologie du mot *glamour* est encore plus tortueuse que sa définition, puisqu'il est issu du mot français... *grammaire* ! Autrefois, le terme *grammaire* ne désignait pas uniquement le modus operandi d'une langue, mais pouvait s'étendre à n'importe quel domaine de connaissance jugé extrêmement abstrait, complexe ou ésotérique : le mot a ainsi donné naissance à *grimoire*, terme désignant un ouvrage savant empli de connaissances vaguement mystérieuses; puis, le sens de *grimoire* s'est peu à peu limité au seul champ de la magie; c'est chargé de cette signification que le mot est passé en Grande Bretagne, après la conquête de l'île par les Normands francophones. Là, il s'est peu à peu déformé et son sens est progressivement passé de "livre de magie" à "magie". Dans certains vieux textes anglais parlant de magie et de féerie, on rencontre parfois des termes comme *gremayre*, qui

attestent de cette improbable évolution linguistique, digne des sortilèges les plus étranges de l'Autre Monde.

Il serait tentant de ne voir dans le *glamour* qu'un art magique constituant à travestir l'apparence des choses, ou à créer des illusions de toutes pièces, mais cette forme de magie typiquement féerique entretient des rapports beaucoup plus subtils avec les notions de réel et d'imaginaire. Dans son acception la plus générale, le terme *glamour* désigne non seulement la technique magique proprement dite que la "matière première" que cette technique permet de manipuler, cette fameuse "étoffe dont sont faits les rêves" (Shakespeare, *La Tempête*), cette substance qui imprègne chaque être, chaque lieu, chaque objet issu de l'Autre Monde, où tout est plus beau, plus fort, plus vif... plus vrai, serait-on tenté d'ajouter. Comme on le voit, l'art de tisser le *glamour* consiste moins à créer des illusions qu'à évoquer au sein de notre monde un peu de l'éclat et de la splendeur de l'Autre...

Les Fées et la Foi

Si les croyances concernant les *sidhe* trouvent leurs racines dans le paganisme celtique, la chrétienté médiévale, loin de nier l'existence des fées, chercha souvent à les intégrer de manière plus ou moins heureuse au sein de la cosmogonie biblique. Cette démarche syncrétique, peu priseée des autorités ecclésiastiques romaines, fut en revanche une des grands caractéristiques des diverses églises celtiques, notamment au Pays de Galles, en Bretagne armoricaine, en Ecosse et, bien évidemment, en Irlande : le récit pathétique du retour d'Oisín et de son trépas témoigne ainsi de la volonté des hommes d'Irlande d'établir un passage, une transition harmonieuse entre leur nouvelle foi et les traditions de leurs ancêtres, de concilier en une seule histoire mythique le souvenir des héros et des fées de jadis, et les enseignements de la religion chrétienne.

Il est intéressant de noter qu'à partir du moment où la religion et la morale chrétiennes s'en mêlent, les frontières entre les différentes espèces d'êtres féeriques ont tendance à s'estomper et tous, qu'ils soient beaux ou laids, fascinants ou effrayants, brillants ou ténébreux, se trouvent jetés dans le même sac et frappés du même anathème : pour la plupart des gens d'église du moyen-âge, fées, elfes et autres "hafelins" (littéralement "demi-hommes") ne sont que des démons déguisés, des esprits infernaux dont le seul but est de perdre les hommes, de les éloigner de la seule vraie foi en les soumettant à diverses tentations.

Certains théologiens firent toutefois preuve d'une plus grande imagination et virent la confirmation de l'existence d'une race féerique à part dans l'allusion que fait le Livre de la Genèse aux Nephilim, ces mystérieux "faiseurs de prodiges" qui arpentaient la Terre lorsque celle-ci était encore jeune. Selon une théorie fort répandue dans les traditions celtique et germanique christianisées, les êtres féeriques seraient en fait des anges exilés sur terre par Dieu : dans la grande révolte déclenchée par Lucifer avant la Chute, ces anges n'auraient pris parti ni pour Dieu ni pour le futur souverain de l'Enfer. Dieu aurait donc banni dans le monde des hommes ces anges coupables d'être restés neutres, qui ne pouvaient décemment demeurer au Paradis, mais qui ne méritaient pas pour autant d'être jetés dans l'Abîme. Selon d'autres sources, le royaume de Féerie verserait un tribut régulier aux Puissances de l'Enfer, afin de conserver son indépendance et de rester à l'écart de la grande lutte entre les forces du Bien et du Mal. Il est intéressant de noter que, même aux yeux de ces théoriciens pourtant chrétiens, *sidhe*, elfes et consorts ne sont ni bons ni mauvais, mais incarnent un compromis pour le moins inhabituel dans un système de croyance et de pensée pourtant strictement codifié : le véritable caractère des fées demeure un mystère, même pour ceux qui prétendent expliciter le monde, de sa création à sa fin.

De Prestigieux Ancêtres

Même s'ils semblent vivre en dehors du temps, les Sidhe préservent, comme tous les peuples, la mémoire de leurs origines. Dans la mythologie irlandaise, les Sidhe sont les descendants des Tuatha dé Danan (littéralement "la tribu ou les gens de Dana", Danu étant l'un des noms de la grande déesse-mère des Celtes), une race d'êtres divins eux-mêmes originaires des lointaines "Iles de l'Ouest", souvent identifiées avec la terre enchantée de Tir Na Nog. L'arrivée des Tuatha dé Danan en Irlande et les batailles épiques qu'ils y livrèrent contre d'autres races légendaires, comme les monstrueux géants Formoire ou la mystérieuse tribu des Fir Bolg, sont relatées dans le *Lebor Gabala* (Livre des Invasions, ou des Conquêtes), qui regroupe les grands mythes fondateurs de la culture celtique irlandaise. Immortels, les Tuatha excellaient dans les arts de la guerre et de la magie et comptaient dans leurs rangs les plus grands bardes, médecins et artisans que l'Irlande ait jamais connus.

Le plus fameux d'entre eux fut certainement Lugh, le "dieu brillant". A la différence de la plupart des Tuatha, son culte s'étendait bien au-delà de l'Irlande, dans tout le monde celtique, comme le prouvent les innombrables lieux auxquels il a laissé son nom (un des plus célèbres étant la ville de Lyon, alias Lugdunum). Voici une de ses plus célèbres descriptions, tirée du Cycle d'Ulster, qui conte les exploits du héros irlandais Cuchulainn :

"Un homme haut et bien fait. Ses cheveux sont épais et courts taillés sur sa tête, blonds et bouclés par derrière. Un manteau vert l'enveloppe. Une broche de blanc argent tient le manteau sur sa poitrine. Sur sa peau blanche, il porte une tunique de soie, digne d'un roi, entretenue d'or vermeil, et tombant aux genoux. Il a une grande épée à un seul tranchant dans un poing, un écu noir à bordures de bronze argenté, une pique à cinq barbes à l'autre poing, deux javelines fourchues au côté. C'est merveille, en vérité, de voir les tours d'adresse, de force et de prouesse qu'il fait."

Lorsqu'il l'aperçoit, le héros Cuchulainn (qui est en fait le propre fils de Lugh, mais n'a jamais eu l'occasion de le rencontrer) ne le reconnaît pas en tant qu'individu, mais l'identifie immédiatement pour ce qu'il est : un guerrier sidhe, venu de l'Autre Monde. Le héros explique ainsi à l'un de ses compagnons :

"C'est un des miens, qui du Pays des Fées vient m'apporter aide et pitié..."

Ce passage prouve, si besoin était, qu'il n'existait pas dans l'imaginaire gaélique traditionnel de distinction clairement établie entre les dieux et les fées : ainsi Lugh est-il présenté dans le même récit à la fois comme un "dieu" et comme un "jeune guerrier du pays des Fées" : Lugh constitue le modèle idéal du peuple des Sidhe : d'une beauté prodigieuse, à la fois combattant, poète, chasseur et magicien, il est le dieu *brillant*, dans tous les sens du terme.

Champion infaillible, paré de tous les dons, doté de toutes les qualités et maître de tous les arts, Lugh appartient à la catégorie des dieux et des héros solaires, ce qui n'empêche pas son mythe de receler quelques zones d'ombres... Ainsi, il est intéressant de noter que, bien qu'étant le champion de ce peuple, Lugh n'est pas un "pur" Tuatha dé Danan : sa mère, en effet, n'est autre que la fille du roi des Formoire, race ennemie des Tuatha traditionnellement rattachée à la nuit et au monde souterrain... Peut-être faut-il voir dans le double héritage de Lugh une des racines mythiques du caractère changeant souvent attribué aux Sidhe, enfants de l'ombre et de la lumière, à la fois fascinants et inquiétants, capables des plus grands prodiges, mais porteurs d'une "part étrange", inconnaissable et donc dangereuse...

Les Trésors des Tuatha dé Danan

En plus de leurs prodigieux pouvoirs, les Tuatha dé Danan avaient en leur possession de puissants objets magiques : ainsi, la redoutable épée de leur roi Nuada à la Main d'Argent, la lance infaillible de

Lugh ou la harpe d'or du dieu Dagda, dont la musique envoûtante pouvait provoquer la joie, le chagrin ou le sommeil... Mais le plus précieux trésor des Tuatha dé Danan était sans nul doute le chaudron d'abondance, qui permettait non seulement de nourrir une infinité de convives, mais aussi de ramener à la vie les guerriers morts au combat. De nombreux érudits ont vu dans ce chaudron de fertilité et de résurrection un archétype archaïque et païen de ce mystérieux Graal que les Chevaliers de la Table Ronde recherchèrent avec tant d'ardeur : nous verrons plus loin que cet exemple n'est pas isolé, et que de nombreux trésors mythiques originellement liés aux ancêtres des fées ont survécu dans les romans de chevalerie sous forme d'objets enchantés offerts aux valeureux héros par de belles et mystérieuses damoiselles...

Les Peuples Ennemis

Les Tuatha dé Danan possédaient également de nombreux ennemis. Les trois principales races légendaires qu'ils combattirent furent les Fomoriens, les Fir Bolg et les Milésiens.

Les Fomoriens (ou Formoiré, Fomori, Fomorach etc) étaient des géants malfaisants et difformes, issus du fond des mers et des profondeurs de la terre : leur chef, le terrible Balor, pouvait foudroyer ses ennemis d'un seul regard de son oeil unique.

De l'apparence des Fir Bolg, les légendes ne disent pas grand chose : certaines sources tardives font d'eux un peuple de géants brutaux et stupides, très proches des anciens trolls des mythes scandinaves. Leur nom reste un mystère : "hommes-ventre" ou "hommes-foudre"... à moins qu'il ne s'agisse plus prosaïquement de la tribu celte des Belges, largement répandue dans les Iles Britanniques.

Quant aux Milésiens, ou Fils de Mil, les légendes font d'eux les ancêtres des Irlandais actuels. Ce sont eux, de simples mortels, qui vaincront les Tuatha et les forceront à s'exiler définitivement dans l'Autre Monde.

Des Dieux aux Fées

En cédant la place aux hommes, les Tuatha dé Danan vont perdre leur essence divine, ainsi qu'une grande partie de leur puissance magique pour devenir les *sidhe*, le peuple caché des tertres, réfugié dans les profondeurs des forêts, des lacs, des collines creuses, des galeries souterraines... et de l'inconscient collectif. Comme il est inconcevable d'oublier ceux qui furent autrefois les rois du monde, les hommes continueront à respecter leur mémoire, à entretenir les lieux qui leur sont liés et à perpétuer leurs légendes.

Il est intéressant de noter que cette perte de souveraineté divine, cette acceptation du règne des simples mortels, se manifeste physiquement par une érosion de la taille supposée des êtres mythiques : décrits comme des "géants" lorsqu'ils régnaient sur le monde, les Tuatha dé Danan vont, en devenant les *sidhe*, être réduits à une échelle plus humaine, au propre comme au figuré. Nous nous trouvons face à un étrange processus de dégénérescence des peuples imaginaires, où le pouvoir magique, la taille physique et la place occupée dans les croyances humaines semblent n'être qu'une seule et même donnée. Ce processus va continuer durant tout le moyen-âge ainsi qu'à l'époque moderne, sous l'influence de la religion chrétienne d'abord, puis du rationalisme scientifique, qui réduisent toujours plus la place que l'homme peut accorder aux êtres féeriques dans sa vision du monde.

Peu à peu, l'héritage des *sidhe* s'érode, lui aussi : les terribles sortilèges de jadis se muent en simples mauvais tours, les fées deviennent des créatures fluettes ou courtaudes, et le *peuple caché* va devenir le *petit peuple*, sans doute parce qu'une taille de miniature paraît la seule explication rationnellement explicable au fait que les fées soient, par nature, "invisible à l'oeil humain", à l'instar des insectes : ceci explique sans doute pourquoi, dans l'imaginaire moderne, la fée "typique" sera souvent représentée

dotée d'ailes de libellule ou de papillon, animaux avec lesquels le motif mythique de la fée n'avait primitivement aucun lien. Ce processus, que nous pourrions baptiser "syndrome de la fée clochette", n'est pas limité à la seule race des fées et affecte également d'autres êtres mythiques : ainsi, les trolls, que nos contemporains se représentent le plus souvent sous la forme de lutins malicieux, étaient-ils dépeints par les anciens conteurs scandinaves et germaniques comme de redoutables ogres, à la taille et à la force colossales...

La transition des Tuatha aux sidhe, puis des sidhe au petit peuple illustre en tous les cas de manière très parlante le passage du mythe à la légende, et de la légende au folklore.

L'Héritage des Sidhe

Cela dit, l'héritage mythique des Tuatha dé Danan et de leurs descendants les Sidhe n'est pas entièrement perdu, et se perpétue notamment à travers les dons fabuleux et les prodigieux exploits que la tradition celtique attribue à nombre de ses héros, à commencer par les Fiana, ces intrépides cavaliers qui accompagnèrent le légendaire héros irlandais Finn dans ses quêtes, ses chasses et ses batailles; mais on trouve également des traces de cet *héritage sidhe* dans nombre de textes rattachés à l'immense *Matière de Bretagne*, c'est à dire au cycle du Roi Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde. Ainsi, le conte gallois médiéval *Kulhwch et Olwen* nous présente cette étonnante description des compagnons du Roi Arthur, dépeint ici sous les traits assez archaïques d'un chef de guerre en quête d'aventures périlleuses :

"(...) Morvan fils de Tegid - personne n'osa le toucher de son arme à la bataille de Camlan tellement il était laid, tout le monde croyait que c'était un démon venu à la rescousse, il était couvert de poils semblables à ceux d'un cerf (...) Scilti Pieds Légers, lorsqu'il marchait à bonne allure pour une mission de son seigneur, ne cherchait pas le meilleur chemin par où passer, mais s'il rencontrait des bois, il marchait sur la cime des arbres, et s'il rencontrait des collines, il marchait sur l'extrémité des roseaux, et jamais une fois dans sa vie il ne fit plier un roseau sous son pied (...) Drem fils de Dremidyf qui voyait de Kelliwig en Cornouailles (c'est à dire la pointe sud-ouest de l'Angleterre) jusqu'à Penn Blathaon chez les Pictes (c'est à dire en Ecosse) le moucheron se lever avec le soleil (...)"

Le texte évoque ensuite un guerrier capable d'enjamber les montagnes, un autre dont le pied frappant le sol provoque autant d'étincelles qu'une forge, un autre encore capable d'aspirer toute l'eau d'une baie abritant trois cents navires... Pour le lecteur moderne, ces attributs fantastiques relèvent avant tout de l'hyperbole ou de l'exagération poétique, mais il faut rappeler ici que les conteurs d'autrefois ne distinguaient pas comme nous le faisons aujourd'hui l'irrationnel du rationnel, le légendaire de l'historique, ou le réel du merveilleux : en dotant les guerriers d'Arthur de dons aussi outrageusement fantastiques, les conteurs qui perpétuèrent l'histoire de *Kulhwch et Olwen* cherchaient avant tout à ancrer leur récit dans un temps primordial, le temps du mythe, lorsque les limites entre les hommes et les dieux, ou entre ce monde et l'autre, n'étaient pas aussi nettement établies. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si la suite du conte entraîne Arthur et ses guerriers au château du roi des géants, puis à la poursuite d'un monstrueux sanglier capable de ravager des royaumes entiers... autant d'aventures prodigieuses et de périples extraordinaires qui font des guerriers de Finn et des compagnons de l'Arthur gallois les dignes héritiers des héros Sidhe d'autrefois.

Cette tendance perdure dans des versions plus "romanisées" du cycle arthurien : ainsi de nombreux récits médiévaux contant les exploits des Chevaliers de la Table Ronde font-ils état de l'étonnante faculté d'un des plus prestigieux d'entre eux, Sire Gauvain, le propre neveu (ou cousin, suivant les versions) du Roi Arthur. Guerrier d'exception, Gauvain possédait une force physique extraordinaire, qui croissait puis déclinait en fonction de la course du soleil : ainsi, à midi, était-il capable de couper en deux un chevalier et sa monture, d'un seul coup d'épée... Cette dimension solaire nous ramène directement au dieu brillant Lugh, avec lequel Gauvain partage nombre d'autres caractéristiques, à commencer par une éloquence digne d'un barde et un pouvoir de séduction digne... d'un dieu. De nombreuses descriptions physiques de Gauvain lui prêtent une chevelure d'or rouge, un autre trait

souvent attribué au "dieu brillant", dont le valeureux Sire Gauvain pourrait bien être un *avatar* médiéval. Ce caractère fondamentalement païen du personnage favorisera sans doute son éclipse au profit de héros plus tardifs comme Lancelot du Lac ou le messianique Galahad, beaucoup plus conformes aux idéaux et aux principes de la chevalerie chrétienne.

Sur la Piste des Pictes

Les sidhe ne sont-ils que pure légende ? Selon certains anthropologues, la tradition celtique concernant le peuple des fées, tout particulièrement sous son aspect de « petit peuple des forêts et des collines », aurait une origine tout à fait réelle, en la personne des Pictes, un peuple d'origine pré-celtique qui régnait sur la Calédonie avant que les Scots venus d'Irlande n'en fassent l'Ecosse.

Nous ignorons beaucoup de choses sur ces Pictes, à commencer par le nom qu'ils se donnaient eux-mêmes, le mot "picté" étant issu du latin "pictus", c'est à dire "homme peint" : les Pictes avaient en effet l'habitude de combattre nus, le corps couvert de peintures à vocation rituelle. En dépit d'un mode de vie apparemment très primitif (ou peut-être en vertu de ce mode de vie), les Pictes furent les seuls "barbares" à tenir tête aux légions de Rome : l'immense Mur d'Hadrien, qui marque traditionnellement la frontière entre l'Angleterre et l'Ecosse et traversait jadis l'île de Bretagne d'est en ouest, ne fut édifié que pour repousser leurs assauts dévastateurs. A cette époque, on les rencontre aussi dans des régions reculées d'Irlande, où on les connaît sous le nom de Cruithni. Les érudits qui postulent un possible rapport entre les hommes peints et le petit peuple des légendes basent leur théorie sur un certain nombre de faits et de conjectures...

Tout d'abord, il est important de préciser que les membres de ce peuple n'étaient vraisemblablement pas des Celtes, et qu'ils étaient très certainement issus d'une vague plus ancienne de peuplement de l'Europe, à l'instar des Basques, dont ils sont peut-être les lointains cousins. D'un point de vue ethnique et culturel, ils étaient donc des étrangers complets pour les Celtes comme pour les Romains. Les Pictes étaient probablement d'assez petite taille, du moins comparés aux Celtes, et avaient apparemment les cheveux sombres et la peau assez brune, autant de traits susceptibles de renforcer leur étrangeté et leur côté "sauvage" aux yeux de leurs voisins et ennemis. "Homme brun" (brown man) est d'ailleurs un titre fréquemment attribué aux esprits de la nature dans le folklore britannique.

Avant l'arrivée massive des Celtes en Grande Bretagne, les Pictes étaient manifestement présents sur toute l'île, comme semblent l'attester certaines traces archéologiques. Repoussés toujours plus au nord par le flux migratoire celte, les "hommes peints" auraient été contraints de se retirer dans les terres les plus reculées de l'île, à l'écart (et à l'abri) de ses nouveaux maîtres. Cette "perte de souveraineté" et ce grand exode "en dehors du monde" pourraient donc être à l'origine des croyances selon lesquelles les "hommes" (les Celtes) auraient succédé à l'ancien peuple ("the Old Folk", les Pictes) après avoir conquis ses terres; celui-ci se serait ensuite retiré à la lisière du monde, dans les forêts et autres lieux sauvages...

A l'époque où la plupart des récits sur le petit peuple ou les hommes des bois semblent s'être fixés dans la mémoire celte, les Pictes vivaient retranchés dans les hautes terres de Calédonie mais aussi, de manière plus disparate, dans diverses régions particulièrement reculées et difficiles d'accès, à commencer par les forêts, qu'ils semblaient parfaitement connaître. Il en était apparemment de même pour les Cruithni d'Irlande. Rappelons que les forêts de cette époque n'ont pas grand chose à voir avec nos forêts actuelles, et constituent véritablement... un Autre Monde, plein de mystères et de périls. Un peuple capable de vivre naturellement dans cet environnement ne pouvait donc apparaître que sous des dehors étranges et vaguement inquiétants.

Chasseurs hors-pair, les Pictes étaient certainement passés maîtres dans l'art de se rendre "invisibles" lorsqu'ils étaient dans la forêt, une faculté souvent attribuée aux êtres sylvains surnaturels. On suppose également qu'ils maîtrisaient toute une variété de poisons d'origine végétale, dont ils enduisaient leurs flèches et leurs javelots : on trouverait ici l'explication de la croyance selon laquelle les traits décochés

par les elfes des forêts ('elfshot' en anglais) sont toujours mortels, quelle que soit la partie du corps touchée. Inversement, la maîtrise de remèdes issus de la nature et de préparations à base d'herbes médicinales serait à l'origine des fabuleux pouvoirs de guérison souvent attribués aux membres du petit peuple et aux fées.

Le même raisonnement peut également expliquer une des étranges faiblesses attribuées aux êtres-fées dans de nombreuses légendes : la peur du fer. Selon une tradition bien établie, les fées redoutent au plus haut point le pouvoir de ce métal, qui semble agir sur elles comme une sorte de poison mortel; ainsi les armes d'un guerrier faé seront-elles toujours en bois, en argent ou en or, mais jamais en fer. Diverses explications d'ordre métaphysique, ésotérique ou symbolique ont été proposées, mais celle que nous fournit la "piste picte" semble aussi séduisante que logique : d'après les quelques renseignements archéologiques dont nous disposons à leur sujet, il apparaît que les Pictes ne maîtrisaient pas la métallurgie, du moins pas au point de savoir forger des épées : les armes en bronze et en fer auraient alors eu pour eux un caractère quasi-surnaturel, et leur seule vue les aurait emplis d'une crainte superstitieuse, crainte à laquelle on aurait ensuite attribué une explication arbitraire et mystérieuse...

Enfin, cette théorie permet peut-être d'expliquer pourquoi les légendes sur le Petit Peuple sont beaucoup plus vivaces dans la culture des Celtes insulaires (britanniques et irlandais) que dans celle des Celtes continentaux, dont les contacts avec ces supposés "aborigènes d'Europe" auraient été beaucoup plus réduits, voire inexistant dans la plupart des régions. Il est également troublant de constater que la croyance en un Petit Peuple détenteur d'anciens secrets magiques se retrouve chez les Scandinaves : ce Petit Peuple du Nord présente, quant à lui, de troublantes similitudes avec les Lapons, autres représentants d'une vague de peuplement antérieur... Dès lors, il est tentant de penser que la tradition relative au Petit Peuple n'est que la "mise en mythe" d'une réalité historique et ethnologique, mais cette "théorie des pygmées", ainsi que l'ont surnommée les spécialistes de l'érudition féerique, est loin de résoudre toutes les énigmes liées aux Fées et à l'Autre Monde; elle illustre en revanche parfaitement la façon dont le réel et le légendaire peuvent parfois se confondre, et se nourrir l'un l'autre...

Les Fées et les Elfes

Si la tradition celtique constitue sans aucun doute le creuset le plus riche en matière de légendes féeriques, les mythes germaniques et scandinaves nous offrent eux aussi de fantastiques récits sur les Autres Mondes et leurs étranges habitants...

Bien que le mot *fée* n'appartienne pas au registre linguistique germanique ou norrois, les êtres connus dans les légendes allemandes et scandinaves sous le nom d'*elfes* ressemblent beaucoup par leur nature comme par leur caractère aux sidhe celtiques, dont ils sont en quelque sorte les cousins "germans".

Si l'on en croit la plupart des dictionnaires, un elfe serait une sorte d'esprit follet aérien, ailé, de très petite taille, présentant donc la plus vive ressemblance avec les représentations traditionnelles de la Fée Clochette, compagne de Peter Pan. Or, à l'origine, les elfes des légendes germaniques et scandinaves n'étaient ni minuscules, ni ailés, et ressemblaient beaucoup plus à l'image de l'elfe telle que l'a popularisée J.R.R. Tolkien dans son *Seigneur des Anneaux* : des êtres d'apparence humaine, élancés, d'une grâce surnaturelle et d'une beauté enchanteresse, vivant en harmonie avec la nature. Le motif de l'elfe a donc subi le même processus de dégénérescence que celui du sidhe, passant d'un peuple d'êtres quasi-divins, incarnations des puissances de la nature, à une espèce de créatures miniatures frivoles, reléguées au monde des histoires pour enfants...

Mais revenons au mot *alf* (elfe). Selon toute vraisemblance, ce terme serait à rapprocher de la racine indo-européenne *albh*, qui correspond à l'idée de blancheur et de brillance (que l'on retrouve, par exemple, dans des mots comme *albinos*, *albatros* ou *aube*), une notion qui nous ramène directement aux sidhe celtiques, souvent désignés sous le terme de "cour brillante" ("shining host"). Plus étonnant

encore, certaines légendes nordiques mentionnent des "elfes sombres" ou des "elfes noirs" (*svartalf*), véritables pendants des *unseelie* gaéliques. Dans les deux cas, les "sombres" ne se déterminent que par opposition aux "brillants", qui constituent en quelque sorte la "norme" puisqu'ils continuent à être désignés par le nom générique de l'espèce : ainsi, les *unseelie* sont-ils littéralement des "non-sidhe", des "infaés", et les *svartalf* des "noirs-brillants".

A Chaque Peuple son Monde

Dans les mythologies germanique et scandinave, l'Homme partage la possession de l'univers avec plusieurs races d'êtres mythiques, à commencer par les dieux, répartis en deux tribus bien distinctes : les Ases (d'où sont issus les divinités les plus connues, comme Odin/Wotan ou Thor/Donar) et les Vanes (lignée plus ancienne de dieux déçus, vaincus par les précédents mais toujours détenteurs de précieux secrets et de puissants sortilèges).

Les principaux peuples surnaturels sont les Géants, les Trolls, les Nains et les Elfes. Chaque espèce habite un monde qui lui est propre : Asgard pour les Ases, Vanaheim pour les Vanes, Jotunheim pour les Géants, Niflheim pour les Nains, Alfheim pour les Elfes...

Quant au monde des hommes, il se nomme Midgard ("la terre du milieu") : tous ces différents mondes sont organisés autour du grand Arbre Yggdrasil, véritable *axis mundi* garant de l'équilibre cosmique. A première vue, nous nous trouvons donc en présence d'une mythologie organisée, apparemment plus structurée que le grand chaos brumeux des mythes celtes... à première vue seulement, car, en ce qui concerne les Elfes et les autres races surnaturelles "mineures", les légendes germaniques présentent-elles aussi leur lot de mystères et de contradictions...

Les Puissances de la Nature

Les elfes nordiques sont étroitement liés au dieu Freyr et à la déesse Freya, deux divinités sur lesquelles il convient de s'arrêter quelques instants, l'examen de leur caractère et de leurs attributions respectives constituant probablement le meilleur résumé des spécificités primordiales du peuple elfique.

Tout d'abord, il est important de noter que Freyr et Freya ne sont pas mari et femme, mais frère et sœur, comme le montrent leurs noms presque identiques : il n'est donc pas interdit de penser que Freyr et Freya représentent les deux moitiés, l'une mâle et l'autre femelle, du même principe mythique, principe qui serait inévitablement lié à l'essence même du peuple des elfes. Or, Freyr et Freya n'appartiennent pas à la tribu dominante des dieux, celle des Ases, traditionnellement liés au ciel, à la guerre et à la force, mais à la race des dieux vaincus, celle des Vanes, que les mythes associent étroitement à la terre, à la nature et à la magie, à l'instar des Tuatha dé Danan : elfes nordiques et sidhe celtiques occupent donc bel et bien la même niche mythologique au sein de leurs traditions respectives.

L'examen des attributs spécifiques de chacune des deux divinités confirme ce parallélisme. Freyr, lié au soleil et à la fertilité, était souvent surnommé "le brillant", comme Lugh; Freya, elle, était la déesse ambivalente de l'amour et du désir, régnant sur les sentiments les plus nobles comme sur les passions les plus folles : on retrouve ici l'idée d'êtres ni bons ni mauvais, mais reflétant par leur tempérament variable ou cyclique le caractère changeant et capricieux de la Nature, dont ils sont la vivante incarnation.

Les Brumes de l'Histoire

Cet aspect d'êtres primordiaux, quasi-divins, liés à la lumière et à la fécondité, les elfes vont peu à peu le perdre, en grande partie à cause de l'influence croissante de la foi chrétienne, qui tend à mettre dans le même sac tous les êtres issus des mythes païens afin de mieux les expulser de la conscience collective, mais aussi à cause de l'inévitable dilution de toute tradition. Alors qu'à l'origine, les termes Elfes, Nains et Trolls désignaient des races bien distinctes, avec leurs attributions, leurs pouvoirs et leur caractère spécifiques, ces termes eurent tendance à se confondre au fil des siècles, dans la tradition populaire comme dans les écrits des chroniqueurs, donnant souvent lieu à moult contradictions et incohérences.

Peu à peu, les limites entre les différents peuples surnaturels devinrent de plus en plus floues, certains caractères propres à telle ou telle race furent attribués à une autre, ou simplement perdus pour la mémoire des hommes. On retiendra, par exemple, le cas du forgeron Wieland (aussi connu sous les noms de Weland, Wayland, Völund ou Galan, suivant les régions), sorte de Vulcain germanique, qu'on dit issu du peuple des Elfes, mais qui maîtrise tous les secrets de l'art de la forge, domaine traditionnellement attribué, sinon réservé, aux Nains... et dont l'apparence et la force physiques le rapprochent nettement du Géant.

Lorsque des termes d'origine germanique comme *zwerch* (nain) ou *alf* (elfe) rencontrèrent leurs homologues celtiques ou romans, la confusion atteignit son comble, donnant parfois naissance à d'étranges divergences : ainsi, le Nain Alberich, le voleur fourbe de la légende des *Nibelungen* et le noble et juste Auberon, le "petit roi de Féerie", aussi appelé "roi des elfes", étaient-ils vraisemblablement à l'origine un seul et même personnage, comme l'atteste la parenté manifeste de leurs noms respectifs. L'usage du latin comme langue de transcription savante, loin d'unifier toutes ses disparités, ne fera que renforcer cette confusion, et l'on verra, peu à peu, les elfes confondus avec les nymphes ou les faunes, les nains mélangés avec les lutins et les larves, ou le même terme traduit tantôt par "géant", tantôt par "héros"...

C'est donc à partir d'influences culturelles multiples, soumises aux accidents de la tradition populaire autant qu'aux confusions des transcriptions savantes, que se structure peu à peu l'image de la fée des contes et des légendes médiévales. En quittant les Ages Sombres pour entrer dans le Moyen Age, la fée va devoir s'adapter aux schémas culturels du monde roman, que dominent la foi chrétienne et, déjà, la recherche d'une certaine rationalité, héritée des écrits d'Aristote : elle va ainsi survivre, et s'imposer peu à peu comme une des figures dominantes de l'imaginaire occidental.