

Georges Dumézil : de la réalité historique à l'imaginaire des trois fonctions

Bien qu'il ait consacré sa vie à étudier l'imaginaire des peuples de langue indo-européenne, Georges Dumézil a toujours prêté attention au réel. Son oeuvre est une longue suite d'explications de textes établies à partir des langues originelles, à la lumière de la méthode comparative. Il commençait par chercher au plus près du texte - mythe, épopée, récit historique ou rituel - des thèmes concrets qui constituaient comme la chair du récit. Puis, laissant de côté l'affabulation propre au récit, il montrait comment ces thèmes s'articulaient pour constituer un système. Grâce à d'autres correspondances, il passait de ces thèmes articulés à un schème plus abstrait encore, la structure tri-fonctionnelle.

Prenons pour exemple l'analyse du Borgne et du Manchet. A Rome, la société humaine, est dans un péril mortel. Un récit relate la bataille que les Romains mènent contre les Étrusques. Deux héros se détachent : le premier Horatius, le borgne, fait fuir l'ennemi par son regard terrible; le second, Mucius laisse brûler son bras droit pour garantir un serment et devient manchot. La crainte, et surtout l'admiration que suscite cette mutilation volontaire amènent le roi étrusque Porsenna à conclure la paix qui sauve Rome. Dans le récit scandinave, c'est la société divine qui est menacée par le petit loup Fenrir. Odhinn dépose son oeil dans la source de Mimir pour acquérir en échange le savoir magique. Devenu borgne après cette mutilation volontaire, il compose un lien incassable afin d'enchaîner le petit loup. Mais Fenrir se méfie et n'accepte de se laisser passer ce lien d'apparence inoffensive que si l'un des dieux met un bras dans sa gueule, en gage de serment. Aucun dieu ne se dévoue, sauf Tyr qui laisse sa main droite dans la gueule du jeune loup. Fenrir mord le bras, il est alors pris au piège, les dieux sont sauvés et Tyr devient manchot. Après avoir comparé les deux séries de récits, G. Dumézil peut dégager un schéma plus abstrait où s'opposent deux provinces de la souveraineté : la magie et le droit. L'action souveraine est bipartie, magique et juridique et s'exprime par un double symbole : le personnage qui triomphe par l'action magique est borgne ; le personnage qui triomphe par un artifice juridique, devient manchot.

Nous essaierons de montrer en analysant d'autres exemples (la saison de l'Aurore, les trois fautes du guerrier, l'unique péché du roi) comment la comparaison des grands textes révèle la présence de schèmes conceptuels propres aux peuples de langue indo-européenne.

A l'imagination productive de ces peuples répond l'imagination méthodique du chercheur qui reconnaît « la philosophie implicite » de leurs mythes et de leurs épopées.