

Jean Markale

Le druidisme



Payot

Jean Markale

LE DRUIDISME

Tradition et dieux des Celtes

Éditions Payot, Paris, 1985

AVANT-PROPOS

Depuis l'an 52 avant notre ère, les habitants de la France et de l'Europe occidentale ont oublié qui ils étaient. À vrai dire, ils ont même oublié où se situe le lieu de leur défaite devant le rationalisme du conquérant Jules-César, proconsul d'occasion, mais profondément persuadé d'être un de ces rois du monde devant qui, un jour, s'inclinerait la postérité universelle. Alésia ? Connais pas. C'est pourtant là que tout a bifurqué. Par le biais et les aléas de la conquête, une mentalité méditerranéenne, bâtie sur la croyance en l'universalisme et la logique du tiers exclus, est venue lentement mais sûrement remplacer un état d'esprit barbare, nourri de sensibilité, raisonnant dialectiquement, et confiant dans l'action individuelle au sein de communautés humaines peut-être plus instables, plus fragiles, mais plus chaleureuses. Les habitants de l'Europe occidentale ont oublié qu'ils étaient les fils des Celtes, et quand ils eurent conscience d'avoir été floués par les orateurs latins, experts en l'art de tromper grâce à des sophismes de forme impeccable, ils se ruèrent vers le christianisme, croyant y découvrir des éléments qui nourriraient leur flamme intérieure à vrai dire jamais éteinte. Hélas, ce ne fut pas mieux ^[1]. Non seulement on ne savait plus où se trouvait l'Alésia de Vercingétorix ^[2], mais on ne connaissait même plus les chemins écartés de l'authentique tradition spiritualiste que les Celtes avaient nourrie et exaltée.

Cet oubli, ce « décervelage », pour reprendre un terme cher à Alfred Jarry, il est ressenti par les gens de bonne volonté qui, au cours du XX^e siècle, à travers les mutations d'une société qui franchit les ultimes stades de la décomposition, commencent à se demander si l'Occident n'a pas fait fausse route en privilégiant le matériel au détriment du spirituel. Le problème posé est faux, dans la mesure où la matière et l'esprit ne sont que les deux visages d'une même réalité. Mais le fait est là : affolés parce qu'ils ont la certitude d'avoir perdu les racines profondes de leur esprit, les Occidentaux, parfois déçus par une forme de christianisme qui ne répond plus à leur attente, ont tendance à se réfugier dans les philosophies du

non-être dont les religions orientales font grand usage. Aussi honorable qu'elle soit, cette démarche ne résoud rien : l'Orient a sa propre logique, son propre système de valeurs, et ce ne sont pas forcément les mêmes que les nôtres. Il semble bien, au contraire, que la mentalité orientale soit en opposition fondamentale avec l'état d'esprit occidental, cela étant dit sans aucun jugement de valeur. Il risque donc d'y avoir incompréhension, syncrétisme artificiel, et illusion, le tout conduisant à une position très inconfortable qui ne répond aucunement à l'espoir qu'on avait de découvrir la « vraie voie ». Il faut d'abord se faire une raison : il n'y a pas de vraie voie, mais il y a des voies dont le but peut être identique, mais les formulations différentes. Et puis surtout, il faut se méfier du goût de l'exotisme. On croit toujours trouver ailleurs ce qu'on ne voit pas chez soi, paré des mille couleurs du dépaysement. Quand Lanza del Vasto écrivit son *Pèlerinage aux Sources*, il ne savait pas qu'il allait déclencher une aussi vaste émigration vers les mirages orientaux. Et les voyages à Katmandou ne sont pas toujours constructifs, ni même suscités par la lumière intérieure.

Pourquoi chercher ailleurs ce qui existe chez soi ? Les pèlerins de Katmandou et assimilés ont beau jeu de répondre qu'il n'y a plus de tradition occidentale et que le seul moyen de s'en sortir est de pénétrer la tradition orientale, la seule qui reste. Il faut dire qu'ils n'ont guère fait d'efforts pour la chercher, cette tradition occidentale, qu'on a d'ailleurs pris grand soin à masquer, à occulter, au bénéfice exclusif du christianisme judéo-romain. Elle existe pourtant, à notre portée, et il suffit de peu de choses pour qu'elle soit visible. Le tout est de se débarrasser des partis pris et d'un ce-qui-va-de-soi parfaitement stérile. Elle existe, cette tradition occidentale, quelque peu meurtrie par des siècles de rejet, voire de combats, mais parfaitement jeune, et prête à nourrir ceux qui lui en font la demande. Il est vrai que cela demande certains efforts, en particulier une recherche personnelle, une *quête*, au bout de laquelle on n'est même pas sûr de découvrir l'entrée mystérieuse du château du Graal. Il est tellement plus simple de s'accrocher à une institution hiérarchisée, normalisée, présentant toutes les garanties, bien sécurisante parce que bien assise. Dans toutes les gares, il y a des bancs pour s'asseoir. On peut même y rester des heures à regarder passer les trains.

La découverte de la tradition occidentale passe par la connaissance de notre passé culturel, l'authentique passé culturel et non pas celui qu'on enseigne dans les écoles depuis des siècles d'hégémonie méditerranéenne, lequel n'est en dernière analyse que le passé de l'Antiquité gréco-romaine classique plus ou moins remis au goût du jour. Avant le désastre d'Alésia, il y avait autre chose, il y avait un autre système de valeurs, une autre appréhension du réel, une autre façon de penser et de sentir, une autre conception de l'esprit. Tout cela n'a pas disparu du jour au lendemain. Il en reste, non seulement des vestiges qu'on pourrait classer dans les musées ou les bibliothèques, mais des graines vivantes qui ne demandent qu'à être semées.

Car ce sont des graines. Et ces graines peuvent donner d'autres fruits que ceux que l'on connaît actuellement. Et ces fruits seront nécessairement différents des

fruits d'avant la romanisation : le temps n'est plus le même, et la société a évolué de façon irrémédiable. Il serait absurde de vouloir reconstituer le druidisme, religion des Gaulois et de l'ensemble des Celtes, en en faisant une religion actuelle. Le druidisme étant à la fois l'archétype de la société celtique et son émanation, toute tentative de ce genre serait aller à l'encontre même des grands principes druidiques et entretiendrait une confusion totale dans les esprits. C'est malheureusement ce qui s'est passé : le druidisme a tellement enflammé les imaginations que, par le fait même qu'il est mal connu, il est devenu un point de cristallisation pour tous les fantasmes d'une spiritualité en attente. En vérité, on ne connaît les druides et le druidisme que par ouï-dire, ce qui permet les pires romans-feuilletons sur le sujet. « La religion des Gaulois est à la fois peu connue et mal connue. Elle est peu connue parce que les documents qui la concernent sont bien loin d'avoir été réunis et classés », disait Henri Gaidoz, fondateur de *La Revue celtique*, en 1879^[3]. Aujourd'hui, on connaît davantage de documents et on les a mieux classés. Mais il y a beaucoup à faire encore avant de découvrir qui étaient les druides et en quoi consistait le druidisme.

En effet, Henri Gaidoz fait remarquer que, connaissant très mal la religion des Gaulois, on a eu trop tendance à la considérer *seulement* comme un système philosophique, éliminant tout aspect rituel et même magique. « On a appelé ce système et par suite la religion des Gaulois du nom de *druidisme*, mot formé dans ce siècle sur le nom que les Gaulois donnaient à leurs prêtres, ce mot ne correspondant à aucune réalité historique. » Il faudrait un peu rectifier ce jugement en précisant que le terme « druidisme » a été employé déjà par les Irlandais du Moyen Âge pour désigner d'une façon très vague ce qui avait rapport aux druides, et que ce terme, pour nos contemporains, recouvre tout l'ensemble du domaine religieux celtique, spéculations intellectuelles, pratiques culturelles ou magiques, croyances diverses, sciences profanes ou dites telles, relevant des prêtres celtes. Mais il est exact que le mot *druidisme* demeure très brumeux dans la mesure où il désigne non seulement un système religieux, mais une vaste tradition intellectuelle, technique et spirituelle, commune à tous les peuples celtes, caractéristique des sociétés celtiques, et perdue, semble-t-il, non pas par la faute de la romanisation – que l'Irlande n'a jamais connue –, mais à cause du christianisme. En un sens, le *druidisme* est l'ensemble des conceptions religieuses, intellectuelles, artistiques, sociales et scientifiques des Celtes, avant que ceux-ci ne se convertissent à la religion chrétienne.

Une telle portée a donné au *druidisme* ses lettres de noblesse. Mais comme nous ne sommes guère renseignés sur le contenu réel de ce système, il faut bien convenir que toutes les suppositions sont possibles. Depuis la fin du XVIII^e siècle, où, en Grande-Bretagne et en Bretagne, on a cru retrouver dans les fantasmes de quelques illuminés la « vérité » sur le *druidisme*, l'imagination a fonctionné, et les pires élucubrations ont été dites ou écrites sur la religion des Celtes. La vérité oblige à dire que, jusqu'à ces dernières années, on a beaucoup plus rêvé le

druidisme qu'on ne l'a retrouvé. Il semble, en effet, que le druidisme soit bel et bien mort, enfoui dans les ténèbres, ou fondu dans un christianisme très spécifique qui a été celui des Irlandais et des Bretons. Cependant, comme les religions ne disparaissent jamais complètement, il en reste quelque chose, et particulièrement dans la façon dont les Occidentaux, surtout les ruraux, vivent leur spiritualité. Comme le dit encore Henri Gaidoz, en 1879, « chassés des temples, les dieux gaulois se sont réfugiés dans nos campagnes ». En 1985, cette affirmation est toujours valable.

Voilà pourquoi il était nécessaire d'explorer l'univers quelque peu brumeux du druidisme. Il en reste quelque chose, non seulement dans nos campagnes, mais dans des témoignages qui sont irréfutables. Encore faut-il faire connaître ces vestiges et ces témoignages. C'est le but de ce livre.

I

LES DRUIDES

Ce que nous connaissons le mieux du druidisme concerne les druides eux-mêmes. Ce n'est pas un paradoxe : en tant que personnages essentiels des différentes sociétés celtiques qui se sont succédées en Europe occidentale, ils ont été décrits, aussi bien par les historiens et chroniqueurs de l'Antiquité classique que par les Celtes insulaires lorsque ceux-ci se sont mis, sous l'influence du Christianisme, à utiliser l'écriture pour conserver leurs traditions ancestrales. Nous possédons par conséquent, à propos des druides, des documents incontestables et dont certains remontent très loin dans le temps et sont bien souvent contemporains des Druides. Et il y a un monde entre ces descriptions qui, pour être fragmentaires, n'en sont pas moins historiques, et l'imagerie romantique, si tenacement répercutée à notre époque, qui fait du druide un grand vieillard barbu et chevelu, aurolé d'une lumière surnaturelle, cueillant majestueusement le gui avec sa faucille d'or, vaticinant à tout va dans la tempête ou sacrifiant des victimes humaines sur d'immenses autels de pierre, autrement dit des dolmens.

Il faut commencer toute étude sur le druidisme par une démystification. L'image romantique du druide est le résultat de notre ignorance. Certes, à défaut de documents, l'imagination des poètes a trouvé des solutions qui avaient le mérite d'être émouvantes et qui satisfaisaient le goût du merveilleux. C'est le droit le plus strict des poètes d'inventer ce qui n'existe pas, et personne n'en a voulu à Chateaubriand d'avoir si magnifiquement campé le personnage de la *druidesse* Velléda. Le malheur veut que des historiens, parfois dûment patentés et souvent de bonne foi, aient pris pour argent comptant les délires de l'époque romantique et surtout les désirs de ces « antiquaires » de la fin du XVIII^e siècle, ceux que l'on appelle maintenant des « celtomanes », pour lesquels tout ce qui était celtique était beau, grandiose, sublime, universel. Le rêve romantique passait par la redécouverte – réelle ou imaginaire – d'un passé autochtone, donc celtique. Les Druides y tenaient une place de choix, puisqu'ils étaient censés détenir les secrets les plus audacieux de la pensée celtique. D'où leur mise en valeur et le rôle qu'on a tenté de leur faire jouer.

Le plus fort, c'est qu'effectivement, les Druides sont au centre de la société celtique qui, sans eux, ne s'explique pas et demeure incompréhensible. Ils détenaient réellement les « secrets celtiques ». Ils étaient la charnière autour de laquelle s'articulaient les faits et les gestes de ces peuples encore mal connus aujourd'hui, et que, faute de mieux, on nomme « celtiques » tout en sachant qu'il s'agit d'un conglomérat d'individus d'origines diverses réunis dans le cadre d'une civilisation unique, sur un territoire allant de la Bohême aux Îles britanniques et de la plaine du Pô aux bouches du Rhin, avec des prolongements en Europe de l'est et en Asie Mineure. Cette civilisation celtique est d'ailleurs plus complexe qu'on l'imagine.

En effet, elle est unique, mais elle est multiple, à la fois dans l'espace et dans le temps. À l'époque de César, c'est-à-dire au premier siècle avant notre ère, les

Galates d'Asie mineure, bien que constituant un groupe homogène, sont intégrés dans un cadre de vie hellénistique, les Gaulois de la Cisalpine (plaine du Pô) sont devenus des citoyens romains, ceux de la Narbonnaise (Gaule du Sud) sont des viticulteurs, des marchands ou des légionnaires romains, ceux de la Celtique (entre Seine et Garonne, plus la Suisse) sont devenus des agriculteurs et ont abandonné, pour la plupart, le système de la royauté, ceux de la Belgique (entre Seine et Rhin) sont en passe de devenir des agriculteurs mais ont conservé plus que les autres leur état guerrier. Quant aux Bretons de l'île de Bretagne, ils sont plus éleveurs qu'agriculteurs et ont maintenu davantage leurs traditions anciennes, ainsi que la royauté. Et tout à l'ouest, les Gaëls d'Irlande, qui ne parlent pas tout à fait la même langue que les autres, se démarquent profondément : jamais touchés par la romanisation, ils évoluent en vase clos et demeurent profondément attachés à une société pastorale qu'ils maintiendront d'ailleurs plus tard, à travers le Christianisme, jusqu'au XII^e siècle. De plus, la civilisation celtique apparaît, de façon repérable, aux alentours du V^e siècle avant notre ère. Sur le continent, elle disparaît peu à peu, englobée dans la synthèse gallo-romaine à partir de la conquête de la Gaule par César. Dans l'île de Bretagne, elle perdure jusque vers le VI^e siècle après J. -C. Refoulée par les Angles et les Saxons, elle se maintient encore de nos jours, dans une certaine mesure, dans le Pays de Galles et dans la Bretagne armoricaine. En Irlande, malgré les vicissitudes de l'Histoire, elle n'a jamais cessé d'exister. Ces considérations témoignent de la complexité du phénomène.

Il y a pourtant des traits communs à cette civilisation et que nous retrouvons à la fois dans le temps et dans l'espace. C'est d'abord une tradition transmise de génération en génération, d'abord uniquement par voie orale, puisque les Celtes prohibaient l'usage de l'écriture. C'est ensuite un mode de vie, caractérisé par la pratique de l'élevage, bientôt complétée par celle d'une agriculture très concurrentielle grâce à un outillage en fer perfectionné, les Celtes étant d'excellents métallurgistes. C'est encore une langue, d'origine indo-européenne, unique au départ, scindée ensuite en deux rameaux, le gaélique et le brittonique (gaulois, breton, cornique, gallois). C'est enfin un système philosophique, juridique, métaphysique et religieux, commun à tous les Celtes sans exception jusqu'à la christianisation, et ce système, c'est ce que nous appelons aujourd'hui le « druidisme ».

C'est dire l'importance des Druides dans la vie celtique. Et disons tout de suite que leur rôle n'est pas seulement religieux. Le témoignage de César est essentiel à ce sujet : « Dans toute la Gaule, on honore particulièrement deux classes d'hommes, car la plèbe est à peine au rang des esclaves... De ces deux classes, l'une est celle des druides, l'autre est celle des *equites*. Les premiers veillent aux choses divines, s'occupent des sacrifices publics et privés, réglementent ce qui concerne la religion. Un grand nombre de jeunes gens viennent s'instruire chez eux, et ils bénéficient d'une grande considération. En effet, ce sont eux qui tranchent tous les

différents, publics et privés, et lorsqu'un crime a été commis, quand il y a eu meurtre, quand il y a contestation au sujet d'un héritage ou de limites, ce sont eux qui décident, qui évaluent les dommages et les peines. Si un individu ou un peuple n'accepte pas leur décision, ils lui interdisent les sacrifices, châtiment qui semble, chez les Gaulois, le plus grave... À tous ces druides commande un chef unique qui exerce sur eux l'autorité suprême... Les druides ont coutume de ne pas aller à la guerre et de ne pas payer d'impôts, comme le font les autres Gaulois. Ils sont dispensés de service militaire et de toute autre obligation » (*De Bello Gallico*, VI, 13).

On peut parfois mettre en doute les assertions du proconsul romain, surtout lorsqu'il justifie sa politique ou glisse sur ses propres échecs. Mais en l'occurrence, ce qu'il rapporte des coutumes gauloises paraît puisé aux meilleures sources. Il connaissait les Gaulois, s'entourait volontiers de chefs de tribus, bavardait avec tous ceux qui pouvaient lui apporter des renseignements sur l'adversaire. Au début de son expédition en Gaule, il s'était assuré la collaboration du chef atrébate Commios, qu'il avait d'ailleurs imposé comme roi des Atrébates et des Morins, et connaissait fort bien le druide éduen Diviciacos dont il avait fait son allié contre le chef Dumnorix, le propre frère de Diviciacos. Et pour peu qu'on veuille bien réfléchir aux prérogatives et privilèges que César attribue aux druides, on reste confondu : ce sont les druides qui détiennent la quasi-totalité des pouvoirs spirituels et temporels dans la société gauloise. Ajoutons à cela le fait signalé par de nombreux textes épiques irlandais, à savoir que le roi, dans une assemblée, n'avait pas le droit de parler avant le druide, et on aura une idée de la toute-puissance des druides.

Cela dit, tout le contexte est de structure indo-européenne. Sans aucunement faire référence à une notion de race, puisqu'il s'agit de structures sociales, les peuples gaulois entrent bel et bien dans le système de la Tripartition. César est formel : il y a chez eux trois classes, dont l'une, la plèbe, est insignifiante. Restent les deux autres, les *equites* qui sont les guerriers, et les druides. Et il s'agit d'une classe, non pas d'une *caste*, ce qui est important à signaler.

En effet, de l'avis de tous les historiens des religions, les druides sont les équivalents celtiques des Brahmanes indiens et des Flamines romains, même si leur nom est entièrement différent (Brahmanes et Flamines sont linguistiquement apparentés). Or on sait que les Brahmanes se recrutent exclusivement par la naissance dans une caste, conséquence normale des croyances hindoues concernant le cycle des réincarnations, et que les Flamines romains constituaient un collège auquel on ne pouvait accéder que par cooptation. Au contraire, les druides ne formaient pas une classe fermée : n'importe qui, membre d'une famille royale, guerrier, artisan, pasteur, agriculteur, peut-être même esclave, pouvait y accéder – ne serait-ce que dans une catégorie inférieure – à condition d'avoir suivi des études longues et poussées. En somme, on devenait druide à la fois par vocation et par probation. La religion chrétienne, héritière à plus d'un titre de la

religion druidique ^[4], saura s'en souvenir quant au recrutement de ses prêtres.

Comme c'est le cas pour tout le clergé de structure indo-européenne, du moins dans les commencements, la classe sacerdotale druidique avait pour mission d'organiser et d'administrer à la fois les choses divines et les choses humaines. Les Brahmanes actuels, à cause de l'évolution historique et des vicissitudes de la société indienne, ont seulement gardé de cette mission son aspect spirituel, abandonnant le pouvoir politique à des systèmes de plus en plus laïques. C'est de laïcisation qu'il faut parler à propos des Flamines et du rôle mineur qu'ils ont joué très tôt dans la République romaine. En effet, si, au moment de la royauté romaine, le *rex* était le maître du sacré et du profane, on en est venu très vite, à Rome, à faire la part des choses entre le pouvoir temporel et le pouvoir spirituel : en fait, la laïcité a été inventée par la République romaine, bien que, paradoxalement, se développât une religion de pure forme, nettement nationaliste et civique, à laquelle étaient intégrés les grands corps de l'État. Pour ce qui est des druides, étant donné qu'ils ont disparu, noyés dans la romanité et le christianisme, on ne peut rien dire sur une hypothétique évolution de leur statut. Mais une chose est certaine : il n'existait pas, dans la société celtique, de nuance entre le sacré et le profane. À vrai dire, la question ne se posait même pas. Le fait que, lors de la christianisation de l'Irlande, ce sont presque exclusivement les rois et les *fili*, c'est-à-dire les héritiers des druides, qui sont devenus évêques ou abbés, cumulant les pouvoirs temporels et spirituels, est en somme la preuve absolue de ce monisme qu'il est parfois difficile de comprendre eu égard à notre mentalité actuelle.

Il faut bien se dire que la dénomination *druides* est très vaste et englobe de nombreuses spécialisations. Il serait ridicule de vouloir comparer un druide gaulois et un prêtre catholique du XX^e siècle, surtout dans les pays où joue la séparation de l'Église et de l'État. À la rigueur pourrait-on voir une certaine équivalence entre le druide et un prêtre de village au XIX^e siècle, avant les lois sur l'enseignement primaire obligatoire et l'apparition de l'instituteur laïque. Car si le druide est un prêtre, il est bien autre chose. Et, à l'intérieur de la classe druidique, il existe bien des distinctions. Les auteurs grecs et latins en avaient pleine conscience, bien qu'il semble qu'ils n'aient point compris exactement les subtilités de ces distinctions et du système hiérarchique. Tantôt, ils appellent les druides des « philosophes », tantôt des « mages », ce qui n'est certes pas tout à fait la même chose. Il est même question de « poètes chantants » et de « devins ». Et Diodore de Sicile précise qu'aucun sacrifice ne peut se faire sans l'assistance d'un de ces « philosophes ».

1) LE NOM DES DRUIDES

Chaque fois que les auteurs de l'Antiquité classique ont parlé des druides, ils l'ont fait avec une certaine admiration. En aucun cas, les historiens grecs ou latins ne les ont confondus avec des sorciers de bas étage. L'éduen Diviciacos, déjà mentionné par César, l'est aussi par Cicéron qui se flatte de l'avoir connu et d'avoir discuté avec lui : « Il prétendait connaître les lois de la nature, ce que les Grecs appellent physiologie, et il prédisait l'avenir, soit par des augures, soit par des conjectures » (*De Divinatione*, I, 40). Les auteurs plus tardifs vont même plus loin : Ammien Marcellin (XV, 9) met les druides en rapport avec les disciples de Pythagore, Hippolyte (*Philosophumena*, I, 25) affirme qu'ils ont étudié assidûment la doctrine de Pythagore, tandis que Clément d'Alexandrie (*Stromata*, I, XV, 71) rapporte une tradition selon laquelle Pythagore était l'élève à la fois des Brahmanes et des Galates, autrement dit des druides galates.

Le rapport des druides et de Pythagore, dans un sens comme dans l'autre, paraît hautement improbable, mais cette tradition témoigne d'une certaine parenté entre le pythagorisme et le druidisme, *tout au moins d'après ce que les Grecs pouvaient en comprendre*. Et l'on sait qu'ils l'ont mal compris. Cependant, c'était de ce fait reconnaître au druidisme la valeur d'un système de philosophie parfaitement honorable, c'est cela qui est important. Même si leur compréhension était incomplète, voire erronée (pour différentes causes : défaut d'informations précises, système de logique différent, mentalité opposée, parti pris de syncrétisme), les Grecs se sont étonnés que des Barbares aient pu posséder une tradition philosophique et religieuse d'une haute tenue intellectuelle et même spirituelle. Cela ne les a pas empêchés, ni les auteurs latins, de se montrer très confus quant aux fonctions des druides et à leurs dénominations.

Nous avons vu qu'on leur attribuait les fonctions de *philosophes*, de *mages* et de *poètes chantants* (bardes). Mais, comme le dit Cicéron, étant donné qu'ils se livrent à l'art augural, ce sont aussi des *vates*, et de ce dernier terme, le néodruidisme contemporain, dont nous aurons à parler, a fait le mot *ovate*, qui signifie simplement « devin », désignant le grade inférieur des participants à une assemblée druidique (*gorsedd*). Et César, toujours à propos de Diviciacos, utilise le terme *sacerdos*, ce qui définit le druide comme un authentique « prêtre », non seulement au sens latin, mais au sens actuel donné universellement à ce mot. Ailleurs, il sera question d'*aeditus*, c'est-à-dire de prêtre gardien et desservant d'un temple dédié à une divinité particulière, l'équivalent d'un actuel curé de paroisse, ou encore, en Bretagne, d'un « recteur », lequel est canoniquement le véritable responsable du sanctuaire. Et si le mot *magus* est utilisé par Plin et

quelques autres pour traduire le terme druide, c'est sans connotation dépréciative : les « mages » d'Assyrie ou du Proche-Orient n'étaient pas seulement des magiciens, mais aussi des prêtres, des astronomes (en réalité astrologues, car l'observation scientifique était confondue avec la spéculation astrologique), des savants, des philosophes et des devins. Et pour la plupart des auteurs de l'Antiquité, les druides sont également des « médecins » et des « théologiens » qu'on présente comme équivalents des « Sages » de la Grèce ou de l'Orient. Ils sont parfois des « semnothées », ce qui les apparente bien davantage aux prêtres des religions à mystères qui commençaient à envahir le monde gréco-romain qu'aux administrateurs de la religion d'État qui était en fait celle de Rome. Il faut également signaler le terme *eubages* ou *euhares* désignant la catégorie des druides-devins. On trouve ce terme chez Ammien Marcellin qui traduit en latin le grec Timagène : en fait, *euhares* est une mauvaise transcription d'un gaulois *vates* (passé tel quel en latin) par l'intermédiaire d'un grec *ouateis*.

Il existe cependant une appellation druidique sur laquelle on a pu longuement discuter. Elle se trouve dans le huitième livre des Commentaires de César, celui écrit par Hirtius, mais prise comme un nom propre de personne : *gutuator*. Le terme est attesté par quatre inscriptions gallo-romaines, une fois considéré comme un nom propre (au Puy-en-Velay) et trois fois comme un nom commun. Dans un des cas, la formule *gutuator Martis* ne laisse aucun doute : il s'agit d'un prêtre voué à Mars, ce dernier remplaçant une divinité gauloise de la guerre. *Gutuator* est donc une indication de fonction sacerdotale. Le mot n'a rien de mystérieux, car on y trouve le terme *gutu-*, littéralement « voix », et le terme *-ater* (ou *tater*, apparenté à la racine indo-européenne du nom du père). Il est le « Père de la Voix », ou le « Père de la Parole », autrement dit un prêtre chargé de la prédication ou chargé de prononcer des invocations, louanges ou satires de nature nettement magique. Dans cette dernière acception, la fonction a son équivalent en Irlande.

Car l'Irlande, grâce aux précieux manuscrits du Moyen Âge qui nous ont transmis en grande partie les récits épiques païens des Gaëls, est un complément particulièrement riche et tout à fait essentiel pour compléter nos informations sur les Druides. Ce qui importe d'ailleurs n'est pas l'âge des manuscrits eux-mêmes, ceux-ci ayant été élaborés du XI^e au XV^e siècles, et parfois même plus tard : ils sont généralement des « rajeunissements » ou de nouvelles transcriptions de manuscrits plus anciens. Et comme, en Irlande, c'est la classe druidique qui a été christianisée la première, il serait bien étonnant que les renseignements fournis par les moines chrétiens n'aient point été puisés à bonne source, c'est-à-dire à la tradition païenne orale encore bien vivante dans les premiers siècles du christianisme. Et là, pour peu qu'on veuille faire la part des choses, compte tenu du merveilleux épique et des symboles mythologiques, les druides apparaissent dans leur complexité, mais aussi dans la totalité de leurs fonctions. D'où des dénominations nombreuses encore que parfois difficiles à définir avec exactitude.

Le terme générique de la classe sacerdotale est *druí*, strict équivalent du mot

gaulois transcrit *druis* par César, et *druida* par les auteurs postérieurs. Mais il est bien évident que le gaélique *druí* désigne, comme en Gaule, un homme appartenant à la catégorie supérieure de cette classe sacerdotale. Au moment où le christianisme est apparu en Irlande, il semble que le terme *druí* ait perdu de son importance, ne désignant plus qu'une catégorie inférieure uniquement préoccupée de sorcellerie. C'est la seconde catégorie, celle des *vates*, qui apparaît alors comme la plus prestigieuse. En effet, au *vatis* gaulois correspond le *file* (pluriel *fili* ou *filid*) irlandais, mais avec toutes les fonctions nobles de l'ancien druide. Cela ne veut pas dire qu'avant la christianisation les *fili* l'aient emporté sur les druides proprement dits, cela témoigne seulement d'un état de fait, au IV^e siècle, au moment de la prédication de saint Patrick en Irlande. Et, dans la catégorie des *fili*, de nombreuses dénominations apparaissent, correspondant à diverses spécialisations.

Il y a d'abord le *sencha* (mot qui sera souvent utilisé comme nom propre, comme le *gutwater* gaulois) qui est essentiellement un historien, un annaliste, chargé de maintenir et de répandre la tradition historique ou philosophique, ou encore de prononcer l'éloge des héros. Puis il y a le *brithem* qui fait fonction de juge, d'arbitre, de législateur, d'ambassadeur. Le *scelaige* est spécialisé dans les récits épiques ou mythologiques. Le *cainte* est analogue au *gutwater* : c'est le maître du chant, magique bien entendu, et il est chargé de prononcer les invocations, les exécutions, les bénédictions et les malédictions. Ce satiriste joue un rôle important dans de nombreux récits épiques irlandais et ses pouvoirs sont signalés comme étant redoutables. Enfin, il y a le *liaig*, sorte de médecin utilisant les plantes, la chirurgie et les pratiques magiques, le *cruitire* qui est un harpiste dont la musique est de caractère magique (il est parfois question de musique qui fait pleurer, qui fait rire, qui fait dormir ou qui fait mourir), et le *deogbaire*, qui est un échanson : mais il semble bien que celui-ci ait la connaissance des substances non seulement enivrantes, mais hallucinogènes.

La spécialisation divinatoire est assumée par le *faith*, mot qui est l'exact correspondant du gaulois *vatis*. Mais des obscurités demeurent quant à l'appartenance du *faith* à la catégorie des *fili*. On ne peut décider si le *faith* était un *file*, et il est vraisemblable qu'il y a eu changement à la christianisation : la prédiction était mal vue des chrétiens et il est possible que ce soit au moment où les *fili* se sont convertis qu'ils ont abandonné la fonction divinatoire, celle-ci étant récupérée par une catégorie inférieure ne bénéficiant plus, dans la nouvelle société, du statut sacerdotal. Cette hypothèse est corroborée par le fait que les druides proprement dits, au moment de la christianisation, étaient tenus à l'écart du sacerdoce mis en place par saint Patrick et ses successeurs. En somme, les *fili*, une fois baptisés – et la plupart du temps ordonnés prêtres et consacrés évêques –, ont abandonné les fonctions du druidisme qui étaient les plus suspectes, sinon les plus contraires à l'esprit chrétien. Mais à cause de cela, notre information est incomplète.

On remarquera aussi que les bardes sont absents de cette nomenclature, alors

que le mot *bard* existe en gaélique et qu'il a été employé pour désigner ultérieurement des poètes et des chanteurs populaires. Le barde irlandais avait-il un statut fixe ? Faisait-il réellement partie de la classe sacerdotale ? Probablement, si l'on compare avec la Gaule et aussi avec le pays de Galles où l'institution bardique a été maintenue très tard, jusqu'à la fin du Moyen Âge, dans le cadre chrétien. En fait, chez les Gallois, et dans une certaine mesure chez les Bretons armoricains, c'est le barde qui a été l'héritier du druide, tandis qu'en Irlande c'est le *file* qui a joué ce rôle.

Tous ces noms qui servent à désigner les diverses catégories fonctionnelles à l'intérieur de la classe druidique ne doivent pas cependant nous faire oublier que l'appellation essentielle demeure le mot « druide ».

Il faut bien dire que ce nom a été soumis à rude épreuve. Les formes modernes, « druide » en français, *druid* en anglais, *derwydd* en gallois et *drouiz* en breton-armoricain, sont toutes des reconstitutions savantes qui ne remontent guère plus haut que la fin du XVIII^e siècle. Le mot populaire, résultant de l'évolution logique de la langue, est *draoi* en gaélique moderne, qui signifie « sorcier », et *dryw*, « roitelet », en gallois contemporain, le terme s'étant perdu dans le vocabulaire breton-armoricain. Ces reconstitutions savantes se sont faites sur le terme le plus anciennement attesté, celui utilisé par César, et qui est latinisé en *druis* (génitif *druidis*), auquel correspond étroitement l'ancien gaélique *druí*.

Ces remarques sont d'une grande importance, car elles constituent la preuve que le druidisme, et par conséquent les druides, ont disparu dans la mémoire populaire en tant qu'institution religieuse, et cela depuis bien des siècles. Seuls l'Irlande et le Pays de Galles en ont conservé un vague souvenir qui témoigne d'ailleurs d'une dépréciation formelle. Il est hautement significatif que l'évolution sémantique du vieil irlandais *druí* ait conduit au sens de « sorcier ». C'est à mettre en rapport avec la désaffection qui s'est produite en Irlande, au moment de la christianisation, à propos des druides, ravalés au rang de magiciens de seconde zone, cela au profit des *fili* qui ont trouvé – ou gardé – leur place au sein de la société celto-chrétienne. Il est donc impossible de découvrir, comme le veulent certains exégètes pourtant remplis de bonnes intentions, une quelconque mention des druides dans un récit ou un chant de la tradition populaire, notamment en Bretagne armoricaine ^[5]. Une telle tentative relève du délire celtomaniaque le plus pur.

Cela dit, il n'est pas interdit de se poser des questions au sujet de la signification du mot « druide ». Depuis plusieurs siècles, on a adopté, sans réfléchir, l'étymologie qu'en donne Pline l'Ancien (*Histoire Naturelle*, XVI, 249) dans un passage célèbre où il parle de la vénération des druides pour le gui et l'arbre qui le porte, c'est-à-dire le chêne. Et Pline ajoute : « Ils n'accompliront aucun rite sans la présence d'une branche de cet arbre si bien qu'il semble possible que les druides tirent leur nom du grec. » On en a conclu que le mot druide provenait du grec *drus*, « chêne », et cette explication, qui a la vie dure, se

retrouve encore dans certains ouvrages sérieux de notre siècle.

Il s'agit d'une étymologie analogique, bâtie sur une simple ressemblance et consolidée par le rôle effectif du chêne dans la religion druidique. Les auteurs grecs et latins ont fait grand usage de ce genre d'étymologie, les auteurs du Moyen Âge également. Quant aux innombrables étymologies populaires, elles sont toutes du même ordre, et parfois elles font même un rapport subtil que la linguistique pure tend à éliminer. La Kabbale phonétique est une réalité, et il faut toujours se méfier de ce qui se cache derrière un raisonnement en apparence aberrant. Mais en l'occurrence, le rapport entre le mot druide et le grec *drus* est inexistant ^[6]. D'ailleurs, pourquoi le nom des druides gaulois proviendrait-il d'un mot grec ? En toute logique, il devrait être d'origine celtique. Or « chêne » se dit *dervo* en gaulois (c'est un des rares mots gaulois dont nous sommes sûrs), *daur* en gaélique, *derw* en gallois, *derw* (collectif, *dervenn* au singulier, *deru* en vannetais) en breton armoricain. Il est bien difficile d'accrocher à ces mots le terme « druide » sous ses diverses formes.

De plus, le texte de Pline est assez confus. Le Naturaliste ne dit pas expressément que l'origine est le mot grec *drus* : les druides tirent leur nom du grec, c'est tout. Ce sont les commentateurs ultérieurs qui ont en fait décidé de cette étymologie, et nous allons voir que, dans le fond, et contrairement à ce qu'on pense, Pline l'Ancien n'est pas très loin de la vérité.

En effet, si l'on se réfère à la forme donnée par César, *druides*, laquelle suppose un singulier *druis* au nominatif, et aussi à la forme irlandaise *druid*, le mot ne peut que remonter à un ancien celtique *druwides* qui peut se décomposer facilement en *dru-*, préfixe augmentatif à sens superlatif (que l'on retrouve dans l'adjectif français « dru »), et en *wid*, terme apparenté à la racine indo-européenne du latin *videre*, « voir », et du grec *idein*, également « voir » et « savoir ». Le sens est donc parfaitement clair : les druides sont les *très voyants* ou les *très savants*, ce qui paraît conforme avec les diverses fonctions qui leur sont dévolues.

Or, les célèbres scholies qui se trouvent dans le manuscrit de *la Pharsale* de Lucain, scholies fort précieuses parce qu'elles nous donnent d'utiles renseignements sur les Gaulois et leurs coutumes, fournissent à ce sujet une indication qui corrobore Pline : les druides « sont nommés d'après les arbres parce qu'ils habitent des forêts reculées » ^[7]. On notera que le passage de *la Pharsale* sur lequel s'exerce le talent du scholiaste est celui qui concerne une grande forêt, près de Marseille, où les druides officient en plein air dans des sanctuaires qui sont des *nemeton*, c'est-à-dire des clairières sacrées. On remarquera aussi qu'il n'est pas question de chêne, mais d'arbres, en général. Et c'est ce que dit en réalité Pline l'Ancien.

Cela débouche sur une curieuse constatation : dans les langues celtiques, il existe une indéniable liaison entre le mot qui signifie science et celui qui signifie arbre, en gaulois *vidu* (dont la racine donnera *koed* en gallois et breton vannetais,

koad dans les autres dialectes bretons). S'agit-il d'une simple homonymie ? S'agit-il encore une fois de kabbale phonétique ? Les celtisants parlent uniquement d'une homonymie. Mais alors comment expliquer, dans d'autres traditions indo-européennes, cette même ambiguïté, en particulier à propos de l'Odin germanique ? Odin-Wotan (en saxon Woden) remonte à un ancien *Wôthanaz* attesté par Tacite, et les germanistes y voient la racine *wut* qui signifie « fureur sacrée », donc « science totale », ce qui est bien dans le caractère prêté à l'Odin des sagas nordiques, lui qui est devenu volontairement borgne pour être magiquement voyant, et qui est le maître des « runes », c'est-à-dire des inscriptions magiques, comme par hasard gravées dans des morceaux de bois, de la même façon que les druides satiristes irlandais gravaient des incantations sur des branches, notamment de coudrier et d'if. Car la racine *Wut* présente une bien étrange parenté avec le nom germanique du bois reconnaissable dans l'anglais *wood*. D'ailleurs, l'un des poèmes de l'*Edda* scandinave nous décrit Odin pendu à un arbre (rituel chamanique qu'on retrouve dans l'Irlande païenne) et se libérant par la force des runes qu'il suscite. Wotan-Odin est le dieu du Savoir, le dieu-magicien par excellence, qui n'est pas sans faire penser à Gwyddyon, fils de la déesse Dôn, héros de la quatrième branche du *Mabinogi* gallois ^[8]. Or le nom de Gwyddyon, s'il réfère à une racine *gwid* qui signifie « science » (breton-armoricain *gwiziek*, « savant »), peut aussi bien provenir de la racine du *vidu* gaulois, dans le sens d'arbre (et devenu *coit* en moyen-gallois avant de prendre la forme *coed*). Si Odin-Wotan et Gwyddyon sont liés à la fois à l'idée de science et à l'arbre, eux qui sont de véritables dieux-druides, il n'est pas invraisemblable de penser que le nom des druides a cette même ambivalence. Les relations entre la science, surtout la science religieuse ou magique, et les arbres n'ont rien qui puissent nous étonner. Le mythe fondamental de l'Arbre de la Connaissance imprègne les traditions de tous les peuples. Et si les druides sont les *très savants*, ils sont aussi les « hommes de l'Arbre », ceux qui officient et enseignent dans les clairières sacrées, au milieu des forêts.

2) LA HIÉRARCHIE DRUIDIQUE

La classe sacerdotale druidique comporte donc des fonctions spécialisées. Le problème se pose de savoir comment étaient régis les rapports entre les différentes composantes de cette classe, et aussi de définir quelle pouvait être la cohésion de cet ensemble qui paraît avoir été assez vaste.

En partant des éléments historiques qui concernent la christianisation de l'Irlande, à partir du V^e siècle, on a cru pouvoir discerner des rivalités et des oppositions à l'intérieur de cette classe druidique. En effet, si l'on examine à la lettre l'histoire, ou l'histoire légendaire, de saint Patrick, l'évangéliste de l'Irlande, on est amené à constater que l'apôtre chrétien s'est heurté à l'hostilité des druides et des rois et qu'il a converti les *fili*, faisant de ceux-ci les élites intellectuelles de la nouvelle religion ^[9]. En somme, Patrick aurait joué de la rivalité entre druides et *fili*, privilégiant ces derniers et leur donnant mission de poursuivre son œuvre tout en luttant contre les pratiques magiques attribuées aux premiers.

Cette constatation est vraie dans les faits, mais elle ne vaut plus rien si l'on examine attentivement les rapports entre druides et *fili*. D'abord, il y a, dans tous les textes, une propension à confondre les druides et les *fili* : il s'agit seulement d'une querelle de terminologie. D'autre part, dans l'évolution de la société gaélique d'Irlande – évolution qui n'a rien de comparable avec ce qui s'est passé en Gaule –, nous pouvons affirmer qu'il y a eu glissement de fonction entre les druides proprement dits et les *fili*, lesquels, répétons-le, ne sont pas tellement différents des druides puisqu'ils appartiennent à la même classe, et qu'en Irlande, le terme « druide » sert essentiellement à désigner, d'une façon générale, un membre de la classe druidique. Tout ce qu'on peut supposer, c'est qu'à l'époque de saint Patrick, le terme « druide » servait surtout à qualifier un opérateur de magie, alors que le *fili* était davantage un intellectuel, un véritable druide au sens où nous l'entendons. L'hagiographie irlandaise ne peut pas ne pas avoir tenu compte de ce glissement, d'autant plus que saint Patrick lui-même, dans son adolescence, avait été capturé (il était Breton) par des pirates irlandais et avait été pendant plusieurs années esclave chez un « druide », autrement dit un opérateur de magie. Patrick savait donc à quoi s'en tenir. Non seulement il avait dû apprendre certaines techniques auprès de ce druide, mais en privilégiant les *fili* au détriment des druides, il préparait les futurs cadres du christianisme, surtout du point de vue intellectuel, philosophique, juridique et finalement politique.

Il ressort de tout cela que la distinction entre druides proprement dits et *fili* n'est point affaire de rivalité ou d'opposition, mais de fonction. Du reste, le rapide passage de l'Irlande païenne au christianisme dont elle est devenue en quelque sorte le fer de lance, prouve qu'en définitive c'est *toute la classe druidique* qui s'est convertie, entraînant de ce fait les autres classes avec elle, et donnant ainsi une idée du pouvoir réel qu'elle représentait dans la société celtique. Or quand une classe sociale revêt une telle importance, c'est qu'elle constitue un tout cohérent et organisé.

Sur ce point, les textes de l'antiquité grecque et romaine et les textes irlandais (épopée et hagiographie) sont, en dehors de détails d'interprétation et de nuances de vocabulaire, en parfaite convergence : il y a une classe sacerdotale druidique comprenant des prêtres, des devins et des poètes-philosophes, pratiquant la théologie et les spéculations métaphysiques, présidant les sacrifices, animant le culte et les rites divers, transmettant la doctrine à des disciples et réglant la vie politique en tant qu'intermédiaire entre le monde divin et le monde humain.

On conçoit alors qu'une telle organisation n'est pas due au hasard et qu'elle est la conséquence d'un plan qui répartit les tâches et les responsabilités. La classe sacerdotale druidique est fortement structurée, même si ses structures n'apparaissent pas toujours au premier plan. Un exemple est caractéristique, celui de la Guerre des Gaules, plus particulièrement le moment de la tentative de Vercingétorix pour libérer la Gaule des Romains. Si l'on prend le récit des événements de la Guerre des Gaules, on peut dire, à quelques exceptions près, que les druides sont curieusement et inexplicablement absents. Mais quand on connaît l'organisation sociale des Celtes, on ne peut douter un seul instant de leur présence, et surtout de leur action décisive dans tous les événements, politiques et militaires, qui se sont déroulés entre 58 et 52. Or, en 52, jamais la révolte suscitée par Vercingétorix n'aurait eu la moindre chance d'éclater sans le patronage de la classe druidique. Cette révolte part en effet du pays des Carnutes, où se trouvait le sanctuaire central de la Gaule, et elle gagne ensuite, à une vitesse surprenante, l'ensemble du territoire peuplé par les Gaulois ^[10]. C'est la preuve qu'il existait une organisation ayant ses ramifications parmi tous les peuples (pourtant rivaux et parfois très différents les uns des autres) et capable de mobiliser en un temps record une masse humaine aux intérêts trop souvent divergents. La révolte de Genabum, et le début de la tentative de Vercingétorix à partir de sa base arverne, ne peuvent s'expliquer autrement.

Tout cela suppose une hiérarchie. César est le premier à l'avoir constaté et il l'affirme sans ambiguïté : « À tous ces druides commande un chef unique qui exerce une autorité suprême sur eux ; quand ce chef meurt, si l'un d'eux l'emporte en dignité, il lui succède, mais si plusieurs sont à égalité, ils se disputent la première place par le suffrage des druides, parfois même par les armes » (VI, 13). La désignation de ce qu'on pourrait appeler « l'archidruide » est donc assez souple, et tout compte fait, « démocratique ». La valeur du personnage fait

autorité, et à égalité de valeur, on a recours à l'élection. Et, bien entendu, comme dans toute consultation électorale, les passions peuvent s'exacerber et les positions partisanses se durcir : d'où le pis-aller de la violence. Mais il n'y a pas de succession automatique ou héréditaire. C'est dans l'esprit du druidisme, puisqu'il ne s'agit pas d'une caste, comme chez les Brahmanes, ni d'un collège, comme chez les Flamines, mais d'une classe à laquelle on accède par ses dispositions et ses mérites intellectuels.

Il y a donc un chef unique de tous les druides. César parle de la Gaule, mais nous ne savons pas très bien dans quelles limites précises il enferme la Gaule. En tout cas, cette Gaule est un conglomérat de peuples aux intérêts parfois divergents et aux politiques souvent contradictoires, peuples qui veillent jalousement à leur autonomie sinon à leur indépendance complète. On peut comprendre le témoignage de César de deux façons : ou bien chaque peuple de la Gaule a ses druides, et ces druides élisent un chef unique à l'intérieur de ce peuple, ou bien les druides de chaque peuple se choisissent un chef unique pour toute la Gaule. Le problème a toujours été esquivé, mais il mérite pourtant qu'on s'y attarde, car il débouche sur une question fondamentale : le druidisme est-il une institution nationale, internationale ou supranationale ? Cette question, en tout état de cause, doit être posée prudemment, en tenant compte du fait que l'idée de nation et le concept de nationalisme n'ont pas la même signification pour des Gaulois de l'époque de Vercingétorix, pour des Bretons de l'époque d'Arthur, pour des Irlandais de l'Âge des Saints et pour nos contemporains moulés dès leur enfance dans les structures d'un État-nation quelque peu hégélien.

La situation semble paradoxale. D'une part, l'institution druidique concerne tous les Celtes sans exceptions, Gaëls et Brittons, de l'Irlande au pays des Galates en Asie Mineure, même si, pour ces derniers, le doute subsiste quant à leur présence et à leur rôle effectif (il n'y a aucune mention de druides galates, mais cela ne prouve aucunement leur inexistence). Le druidisme, avec la langue, est d'ailleurs un des seuls ciments de l'unité celtique. Mais, d'autre part, les druides, par leur rôle dans la société, par la fonction qu'ils occupent auprès du roi (ou de tout substitut du roi), semblent avoir un destin national limité au peuple dont ils font partie. C'est ce qui ressort notamment de la lecture d'un passage de la grande épopée Irlandaise, la *Tain Bô Cualngé*, à propos du fameux druide d'Ulster Cathbad. Le roi Ailill de Connaught vient de demander à Fergus, exilé d'Ulster, qui est le personnage magnifique qu'il voit dans l'armée de ses ennemis. Fergus lui répond : « C'est le fondement de la science, le maître des éléments, l'accès du ciel ; Il aveugle les yeux, il saisit la force de l'étranger par l'intelligence des druides, à savoir Cathbad, l'aimable druide, avec les druides d'Ulster autour de lui » ^[11]. Il s'agit ici non seulement d'une sorte de résumé de la fonction druidique, mais aussi de la présentation d'un personnage remarquable au milieu de subalternes : Cathbad est le chef des druides d'Ulster. Dans une autre épopée irlandaise, *Le Siège de Druim Damhgaire*, deux druides s'opposent dans des combats magiques, aidés chacun par des druides de moindre importance. Et ces deux druides sont au

service de deux rois ennemis, ce qui semblerait démontrer le lien fondamental entre le druide et le peuple auquel il appartient. D'ailleurs, le druide historique Diviciacos, dont nous parlent César et Cicéron, apparaît nettement engagé dans la vie politique de son peuple, les Éduens, même si cette vie politique est contraire aux intérêts des autres peuples gaulois.

De plus, si les druides ne sont pas, au témoignage de César, soumis au service militaire, rien ne leur interdit de faire la guerre, à condition que ce soit de leur plein gré. Le druide éduen Diviciacos, partisan convaincu de l'alliance avec Rome, ne s'en prive pas. Le druide épique des Ulates, Cathbad, père du roi Conchobar, est présenté comme étant à la fois druide et guerrier. Il épouse d'ailleurs une femme-guerrière. Quant au druide mythique Mog Ruith, héros du *Siège de Druim Damhgaire*, même si ses combats sont magiques, il n'en mène pas moins une guerre acharnée contre les druides de ses ennemis. Il ne s'agit pas de patriotisme, ce concept étant dénué de toute signification dans le contexte des anciennes sociétés celtiques, mais de l'attachement à une cause, aussi bien celle du peuple d'origine que celle d'un roi ou d'un peuple d'élection. Mais cela prouve en tout cas que le druide appartient, d'une façon ou d'une autre, à un peuple déterminé dont il partage la destinée. Il semblerait, dans ce cas, que le druidisme soit un phénomène national, ou tout au moins tribal.

Et pourtant l'institution druidique dépasse le cadre étroit du peuple ou de la tribu. Encore une fois, César est un témoin essentiel. Parlant des druides qui se choisissent un chef unique, il ajoute : « À une certaine époque de l'année, ils se réunissent en un lieu consacré du pays des Carnutes que l'on tient pour le centre de toute la Gaule. Là convergent de toutes parts ceux qui ont des contestations, et ils se soumettent à leur avis et à leur jugement » (VI, 13). Il ne peut y avoir d'ambiguïté : les druides de tous les peuples de la Gaule se réunissent en un seul endroit. Peut-être y élisent-ils un chef suprême, une sorte d'archidruide des Gaules. Pourquoi pas ? Mais César ne le dit pas. Cependant le fait que tout individu, à quelque peuple qu'il appartienne, puisse venir exposer son cas constitue la preuve que le druidisme est une institution au-dessus du cadre du peuple ou de la tribu, qu'il est bel et bien supranational. Cela suppose évidemment le sentiment d'une communauté gauloise, que l'aventure de Vercingétorix met d'ailleurs en lumière. En somme, le sanctuaire du pays des Carnutes où se réunissent les druides est un *omphallos*, un centre symbolique et sacré. Était-ce

Saint-Benoit-sur-Loire, ou Fleury-sur-Loire, comme on l'a souvent proposé ^[12] ? Ou bien encore Suèvres (Sodobria, l'antique Sodo-Brivum) dans le Loir-et-

Cher ^[13] ? Peu importe. La même idée se retrouve en Irlande, pays divisé en quatre royaumes (divisés eux-mêmes en nombreuses tribus) et où la Colline préhistorique de Tara est devenue le centre mythique de l'île, l'*omphallos* autour duquel se tenaient les grandes réunions culturelles et politiques, et siège d'un cinquième royaume symbolique (*Midhe*, c'est-à-dire « le Milieu ») sur lequel régnait théoriquement l'*Ard Ri*, c'est-à-dire le « Roi Suprême » d'Irlande.

Rappelons que, dans le monde hellénique, la même coutume existait, puisque Delphes était une sorte de terrain neutre pour les cités grecques bien souvent rivales et ennemies, lesquelles y déposaient leur trésor sous la garde de la divinité, autour de l'*omphallos* de pierre qui marquait un centre symbolique de l'univers.

Mais ce n'est pas tout. L'existence d'une institution druidique supranationale étant posée, on peut aller plus loin, grâce, une fois de plus, au témoignage de César : « Leur doctrine a été élaborée en Bretagne [= Grande-Bretagne], et de là, à ce qu'on pense, apportée en Gaule ; de nos jours encore, la plupart de ceux qui veulent approfondir la connaissance de cette doctrine s'en vont là-bas pour y faire des études » (VI, 13). Là, nous ne sommes plus en Gaule, bien que les Bretons insulaires soient de même origine que les Gaulois (surtout après les migrations belges en Grande-Bretagne, au début du premier siècle avant notre ère) et qu'ils aient parlé une langue brittonique ^[14] probablement à peu près identique à la langue gauloise ^[15]. Curieusement, la tradition irlandaise fait venir le druidisme des « îles du nord du monde » et nous montre futurs druides et jeunes gens allant s'initier en Écosse (ou dans toute autre partie de la Grande-Bretagne). Or, l'Écosse est au nord par rapport à l'Irlande, ce qui n'est pas sans intérêt pour notre propos.

Il n'y a pas lieu de douter de l'affirmation de César. Familier du druide Diviciacos, il savait très bien, ne serait-ce que pour des raisons politiques et stratégiques, quelles étaient les filières qui unissaient la Gaule à l'île de Bretagne. Ces filières étaient nombreuses : il s'en était aperçu lors de la révolte des Vénètes en 56, les Bretons ayant envoyé des secours aux Armoricains, et il jugeait que toute conquête durable de la Gaule supposait la conquête de l'île de Bretagne. Cette conquête, on le sait, fut très partielle et incomplète, mais elle marque la défiance du proconsul à l'égard de peuples, soupçonnés à juste titre d'être les véritables maîtres de la pensée celtique, celle qui, aux antipodes du système romain, constituait un danger permanent.

Ainsi se trouve exprimée l'existence d'un centre en quelque sorte international du druidisme. Était-ce un sanctuaire ? Sans doute, mais avant tout une école chargée de maintenir une tradition et de la répandre à qui de droit. Il est quand même remarquable que les textes irlandais signalent tous l'importance de l'île de Bretagne dans l'initiation des jeunes gens : c'est là que le héros Cûchulainn va parfaire son éducation, et il n'est pas le seul. Ce qu'on ne sait pas, c'est si ce centre druidique était unique, et dans ce cas, où il se trouvait. On a avancé plusieurs hypothèses, en particulier celle de Bangor, dans le nord du Pays de Galles : le nom de Bangor signifie « collège », « assemblée », et il se retrouve sous cette même forme en Irlande et à Belle-Île en Mer, en Bretagne armoricaine, témoignant peut-être de deux filiales du Bangor gallois. Il est possible que ce soit l'île de Mona, la mystérieuse Môn de la tradition galloise, aujourd'hui Anglesey : en l'an 58 de notre ère, il y avait là un immense établissement de druides, d'après le témoignage de Tacite (*Annales*, XIV, 29-30), établissement qui fut ravagé et détruit par l'armée romaine de Paulinus Suetonius au moment de la révolte générale de la

Bretagne.

Quoi qu'il en soit, toutes ces observations nous font apercevoir que l'institution druidique est fortement structurée, à la fois dans le cadre de la tribu et du peuple, dans le cadre de la Gaule tout entière et dans le cadre de la communauté celtique d'origine. Cela nous confirme dans la certitude que le druidisme est la religion de tous les Celtes. Et cela contribue également à mettre en lumière que l'institution druidique, avec ses structures et sa hiérarchie de tendance « fédérale », est absolument inséparable de la société celtique avec laquelle elle fait corps et dont elle constitue l'ossature spirituelle.

3) LES DRUIDES ET LA SOCIÉTÉ

Or cette institution druidique a disparu, non pas brutalement, mais lentement, à partir du premier siècle avant notre ère, en Gaule, jusqu'au VI^e siècle de notre ère en Irlande et dans l'île de Bretagne. On s'est longuement interrogé sur les causes de cette disparition et on en a donné des réponses multiples. La plus connue est celle de l'interdiction du druidisme par les autorités romaines. C'est une contre-vérité. Les Romains, sur le plan religieux, et sans doute parce qu'ils étaient fondamentalement agnostiques, ont été le peuple le plus tolérant qu'on ait jamais vu. Ils ont admis à Rome les cultes les plus divers, veillant seulement à ce que ceux-ci ne troublassent point l'ordre public. Et s'ils ont persécuté les chrétiens, c'est pour des raisons politiques, parce que ceux-ci refusaient de sacrifier aux dieux de l'État, parce qu'ils entraînaient en sédition contre l'État, c'est tout : il n'y a jamais eu dans l'attitude des Romains contre les chrétiens la moindre motivation spirituelle ou métaphysique. Il en a été de même pour le druidisme : les Romains n'ont jamais interdit le culte, ils ont interdit l'enseignement des druides qu'ils jugeaient dangereux pour l'ordre social qu'ils voulaient imposer, la doctrine druidique étant en contradiction avec le système romain ^[16]. Mais il est bien évident qu'en empêchant les druides de dispenser leur enseignement et en remplaçant les écoles druidiques par des écoles romaines du type de celle d'Autun, on portait un coup mortel à la religion elle-même.

Une seconde raison avancée pour expliquer cette disparition du druidisme est le triomphe du christianisme. L'argument a beaucoup plus de valeur, mais il demande à être intégré dans un ensemble complexe ^[17] et ne constitue qu'une réponse partielle au problème posé. Il en est de même pour le problème de la disparition de la langue gauloise, disparition due en grande partie au fait que c'est le latin de la religion chrétienne qui a eu raison du gaulois, langue des *pagani* non encore convertis, c'est-à-dire des « païens », et non le latin des conquérants romains. De toute façon, l'Irlande, qui n'a jamais connue d'occupation romaine, a gardé sa langue celtique tout en se convertissant sans heurt au christianisme. Cela montre que le problème n'est pas si simple à résoudre.

En réalité, la disparition de l'institution druidique coïncide exactement avec la disparition des sociétés celtiques. Une fois la Gaule administrée à la façon romaine, une fois les Gaulois pris dans l'engrenage des lois latines ^[18] et prudemment autorisés à devenir citoyens romains, l'institution druidique n'avait plus de raison d'être. Dans l'île de Bretagne, la romanisation a été superficielle, et

dès la fin de l'empire (souvent même avant), la société celtique a refait surface pour un temps, avant de succomber sous l'assaut des Saxons : mais cette société était déjà chrétienne, comme en Irlande, où elle ne se maintenait que parce que les prêtres, les moines, les abbés et les évêques chrétiens jouaient strictement le même rôle social que les anciens druides ^[19]. L'Irlande à structures celtiques a perduré jusqu'au XII^e siècle, jusqu'au moment de la pénétration des Cisterciens et de la mainmise d'Henry II Plantagenêt, mais seulement en raison du caractère particulier qu'y possédait le christianisme. En Gaule, comme en Bretagne armoricaine, le druidisme est mort de la mort de la société celtique.

Cela ne veut pas dire que *tout* le druidisme ait disparu. Les religions ne s'effondrent jamais d'un coup. Ce qui est mort, c'est l'institution druidique elle-même, son organisation, son système hiérarchique, son enseignement, l'influence qu'il avait sur la vie politique et sociale. D'abord, il est infiniment probable qu'une fois interdits d'enseignement, certains druides se soient retirés dans des régions plus ou moins reculées et qu'ils aient continué, dans le secret, à répandre leur doctrine à qui voulait les entendre. Mais, précisément, ceux qui voulaient encore les entendre étaient-ils nombreux ? Il est permis d'en douter. Si les écoles druidiques se sont maintenues encore un temps après la conquête, de façon clandestine, ce ne peut être que sous une forme de plus en plus altérée de génération en génération : des témoignages des III^e et IV^e siècles font état de druides ou de « druidesses » qui sont encore en activité, mais dans quel état ! Ce ne sont plus que des devins, des prophétesses de bas étage, ou des sorciers de village. Que ces personnages aient recueilli tout ou partie de l'héritage des anciens druides, c'est possible, mais on se doit de constater qu'ils ne l'ont guère mis à profit et qu'ils n'ont pas laissé un souvenir impérissable dans l'Histoire.

Ensuite, une autre remarque s'impose. Si le druidisme a laissé des traces, ce ne peut être que dans les consciences, dans les mentalités. L'histoire ultérieure de la Gaule romaine, puis de la Gaule franque, mériterait d'être étudiée en fonction de ce postulat, la façon dont ont vécu les premiers Gaulois chrétiens également. Et puis, comme toute tradition non officielle est refoulée, elle se retrouve dans ce qu'on appelle la « sagesse populaire ». Le trésor des contes, des chansons populaires, des coutumes, des superstitions, des rituels religieux dans le territoire de l'ancienne Gaule peut devenir une mine de renseignements pour ceux qui recherchent avec patience et objectivité de possibles survivances du druidisme. Il en est de même en Grande-Bretagne où, sous le vernis saxon et chrétien, se décèlent bien d'étranges substrats. C'est en Écosse, pays celtique, que la Franc-Maçonnerie est née au XVIII^e siècle, avec ses rites et ses croyances. C'est au Pays de Galles, région demeurée très celtique en dépit du poids de la religion méthodiste, qu'est apparu, à la fin du XVIII^e siècle, un mouvement néo-druidique qui s'est ensuite répandu un peu partout. Bien que ce néo-druidisme soit le résultat d'un bizarre syncrétisme intellectuel où l'imagination a joué un rôle à peu près exclusif, ce n'est certainement pas sans raison : cette résurgence d'un esprit

« druidique », même inventé de toutes pièces, correspondait à un besoin profond, rejoignant une demande inconsciente. Cet esprit « druidique », il n'est sûrement pas mort. Encore faudrait-il le définir. Encore faudrait-il qu'il s'appuie sur des structures sociales adéquates qui lui permettent de se manifester réellement. Ce n'est pas le cas.

Répétons-le : le druidisme (avec toutes les réserves qu'on peut faire sur ce terme récent) n'a aucune valeur, ni même aucune existence en dehors de la société celtique qui l'a vu naître. En quelque sorte, le druidisme est la cause essentielle de la société celtique, et il en est aussi la conséquence. D'où la place du druide dans la société.

Un texte célèbre, l'épopée irlandaise de *L'Ivresse des Ulates*, présente ainsi la situation : « C'était un des interdits des Ulates que de parler avant leur roi, et c'était un des interdits du roi que de parler avant ses druides » **[20]**. On ne peut mieux, ni plus succinctement, définir le rôle du druide par rapport au roi. Il est bon de mettre en parallèle avec ce témoignage irlandais ce que dit Dion Chrysostome à propos des prêtres des peuples de l'antiquité : « Les Celtes avaient pour prêtres ceux qui sont appelés druides ; ils étaient experts en divination et en toute autre science ; sans eux, il n'était permis aux rois ni d'agir, ni de prendre une décision, au point qu'en réalité, c'étaient eux qui commandaient, les rois n'étant que les serviteurs et les ministres de leurs volontés » **[21]**. À la lumière de différentes anecdotes, le commentaire de Dion Chrysostome paraît un peu exagéré : il n'y a pas de hiérarchie directe entre le roi et le druide, et celui-ci n'est pas un super-roi. Le druide *conseille*, et le roi *agit*, mais il est des conseils qu'on ne peut pas se permettre d'ignorer ou de refuser, surtout dans une société qui refuse la distinction entre profane et sacré. Dans les festins, la place du druide est à la droite du roi, et même si le roi apparaîtrait comme le pivot de la société, le druide en est en quelque sorte la « conscience ». Le roi n'est rien sans le druide. Au moment de la guerre des Gaules, chez les Éduens qui avaient pris comme magistrat suprême (substitut du roi) un certain Cotus, César, pour des raisons politiques, mais en jouant habilement sur les lois gauloises, « obligea Cotus à renoncer au pouvoir et il fit remettre l'autorité à Convictolitavis *qui avait été nommé par les prêtres* à la magistrature vacante, selon l'usage de la cité » **[22]**. On pourrait multiplier les citations de ce genre : elles sont toutes aussi précises.

Cette conception apparaît parfaitement logique, et son caractère archaïque, contrairement à ce qui se passe dans les autres Sociétés indo-européennes, la met en relief tout en la justifiant. Nous sommes en effet dans un cadre purement indo-européen, c'est-à-dire dans une société dont les structures sont strictement réglées sur le modèle indo-européen primitif que Georges Dumézil est parvenu à définir de façon très claire. Le roi est l'émanation de la seconde classe, celle des guerriers, mais le druide appartient à la première classe, la classe sacerdotale. La hiérarchie théorique – et théologique en quelque sorte – veut donc que le druide ait la

primauté sur le roi, même si le roi est celui qui gouverne dans les faits, celui qui symbolise et incarne l'unité du groupe social considéré. C'est une royauté de type sacré dans la mesure où le roi – qui n'est absolument pas un dieu incarné, ni un souverain divinisé – n'a de pouvoir que s'il agit dans le monde des humains en appliquant à ce monde les plans du monde des dieux ^[23]. Ce n'est absolument pas une monarchie absolue, bien au contraire, le souverain étant davantage un pivot moral autour duquel se bâtit la société. Ce n'est pas non plus une monarchie de droit divin comme on l'entendait à l'époque capétienne, le roi celtique n'étant pas placé au-dessus des lois mais au contraire étroitement soumis à elles dans des conditions qui défient même l'imagination ^[24]. Ce n'est pas non plus une théocratie, puisque le roi *n'est pas un prêtre*. Cette conception, qui a été reprise, dans une certaine mesure, à l'époque de Charlemagne et du Saint-Empire, avec les résultats décevants que l'on sait ^[25], est un archaïsme indo-européen qui n'a pas d'autres exemples historiques que celui des Celtes. Chez les Romains, ce n'était déjà plus qu'un souvenir mythologique ; chez les Grecs et les Germains, c'est également un souvenir ; chez les Indo-Iraniens, c'est incontrôlable. Seules subsistent des figurations divines dans des récits qui remontent très loin dans le temps.

En vérité, puisque tout ce qui est en haut est comme ce qui est en bas, et inversement, comme le dit la célèbre *Table d'Émeraude* des hermétistes – mais la structure sociale des Celtes est bâtie sur cette affirmation –, le couple druide-roi se retrouve dans le domaine mythologique. D'abord, chez les Celtes eux-mêmes : parmi les dieux mentionnés dans les épopées, et qui sont les fameux Tuatha Dé Danann, Ogmé et Nuada, surtout dans le récit de *La Bataille de Mag-Tured*, semblent former ce même genre de couple, Nuada étant le roi dont le bras coupé a été remplacé par un membre d'argent, Ogmé étant le magicien, le poète, le dieu de l'éloquence, celui qui charme. On peut aussi considérer que ce rôle est tenu par le Dagda, dont le chaudron est inépuisable et dont la massue peut tuer quand il frappe avec un des bouts ou peut ressusciter quand il frappe avec l'autre bout. Le doute reste permis, d'autant plus que le Dagda, aux noms innombrables, paraît être le grand dieu irlandais, après Lug, celui qui est, par ses multiples fonctions, absolument hors classe.

On reconnaît parfaitement bien ce couple dans la mythologie germanique : il s'agit d'Odin-Wotan et de Tyr. Odin est borgne, parce qu'il est *voyant*, Tyr est manchot parce qu'il a donné son bras en échange d'un faux serment profitable à la communauté des dieux. Odin est le maître de la science, des runes, de la magie, et représente en somme le pouvoir sacerdotal, tandis que Tyr est le guerrier héroïque, le dieu des contrats, le stabilisateur. Ce couple se reconnaît de façon fortement historicisée, dans la tradition romaine rapportée par Tite-Live : c'est Horatius Cocles le borgne, qui éloigne les ennemis du pont Sublicius par la force de son regard, et c'est Mucius Scaevola, le manchot, qui, lui aussi, a perdu son bras dans un héroïque faux serment. Et si on analyse le récit de la fondation de

Rome, on ne peut manquer de mettre en parallèle les deux personnages de Romulus, le roi guerrier, et de Numa Pompilius, le roi législateur inspiré par la déesse Égéria.

Ce couple a son équivalent dans l'Inde védique, comme l'a démontré Georges Dumézil qui y voit une « bipartition de la souveraineté », laquelle « faisait partie du capital d'idées sur lesquelles vivaient les Indo-Européens » ^[26]. Il s'agit de Mitra, « dieu souverain juriste », et de Varuna, « dieu souverain magicien ». Mitra est de « ce monde-ci », et Varuna est de « l'autre monde ». Ce couple forme un tout cohérent qui, sous son apparente dualité, demeure d'un monisme implacable. « Pour être complémentaires dans leurs services, Varuna et Mitra sont antithétiques, chaque spécification de l'un entraînant une spécification contraire de l'autre » ^[27]. Or, dans le domaine celtique, cette alliance entre le druide et le roi, alliance sans laquelle aucun d'eux n'a d'existence réelle, dénote la force de ce monisme ^[28].

C'est dans la légende arthurienne, dernier sursaut de la tradition celtique à travers les douteuses récupérations cisterciennes des XII^e et XIII^e siècles, que se manifeste peut-être de la façon la plus éclatante le rôle de ce couple bifonctionnel du druide et du roi, à savoir Merlin et Uther Pendragon, puis Merlin et Arthur. Merlin l'Enchanteur est en effet un personnage complexe dont les origines sont multiples ^[29], mais à coup sûr, il incarne le druide tel que la tradition était encore capable de le décrire, notamment dans ses fonctions sociales.

Si l'on suit l'histoire de Merlin, telle qu'elle a été rédigée sur le schéma primitif de Robert de Boron, qui puisait dans la tradition galloise, on voit d'abord le jeune prophète éliminer le roi Vortigern, qui est un usurpateur, et favoriser l'intronisation d'Uther Pendragon. Le roi ne peut donc pas être reconnu sans l'assentiment du druide. Par la suite, il *conseille* Uther, mais se garde bien d'intervenir lui-même dans les affaires du royaume. Plus que jamais, il est la conscience du roi, lequel est le véritable décideur. Mais c'est un décideur qui ne peut rien refuser à son druide.

C'est ainsi que, profitant du violent amour d'Uther pour Ygerne de Cornouailles, Merlin prépare la venue du roi prédestiné qui sera Arthur. Merlin encourage et provoque même l'accouplement d'Uther et d'Ygerne, accouplement illégitime au regard de la morale sociale et religieuse, mais nécessaire pour l'accomplissement du royaume. C'est encore Merlin qui, par personne interposée, se charge de l'éducation du jeune Arthur, c'est lui qui établit les épreuves par lesquelles Arthur sera reconnu *monarque sacré*, l'épisode du perron dans lequel est fichée l'épée étant l'équivalent des rituels magiques qui précédaient l'élection du roi chez les anciens Irlandais. C'est Merlin qui conseille Arthur dans toutes ses actions, qui lui fait entreprendre des expéditions, qui lui fait établir la Table Ronde et son compagnonnage. C'est enfin lui qui dévoile les grandes lignes de la

légende du Graal et qui provoque la fameuse Quête du Graal. Et le royaume commencera à périlcliter le jour où Merlin disparaîtra. Arthur-Mitra ne peut régner valablement sans Merlin-Varuna.

Le roi dépend donc du druide. Ce n'est pas le druide qui l'a choisi, puisque le roi est un guerrier élu par ses pairs. Mais cette élection reste sans valeur si elle n'est pas ratifiée par le druide, ou s'il n'y a pas eu de cérémonie rituelle destinée à connaître celui qui devra être élu. Le roi ne peut pas agir contre son druide, mépriser ses avis et ses conseils. Mais, de l'autre côté, le druide, chaque fois que le roi lui demande quelque chose, doit s'exécuter, sauf s'il s'agit d'un acte impie. Car le druide dépend également du roi auquel il est attaché. Cette situation originale n'est justifiable que dans le cadre d'une société où tout acte politique est *en même temps* un acte sacré. Dans la société celtique, il n'y a aucune distinction entre le sacré et le profane. Ce sont, comme le druide et le roi, les deux visages d'une même réalité.

C'est dire le rôle éminent du druide dans la vie politique et sociale du peuple, de la tribu ou du royaume dans lequel il se trouve. Quelle que soit sa spécialisation effective, il se trouve donc amené à être conseiller politique, juge suprême, législateur, ambassadeur lorsque le besoin s'en fait sentir. Nous avons ainsi un texte latin (*Panegyrique de Constantin*) qui décrit l'arrivée du druide éduen Diviciacos, venu parler devant le Sénat de Rome pour demander de l'aide contre les Séquanais : « Comme on l'invitait à s'asseoir, il refusa l'offre qu'on lui faisait et il parla appuyé sur son bouclier. » Diviciacos s'affirmait ainsi en tant qu'ambassadeur et non en tant que druide. De nombreux textes irlandais font mention de druides envoyés en mission auprès d'un roi étranger. Et ce sont également des druides qui, allant jusqu'à la frontière des ennemis, font des incantations rituelles qui équivalent à une déclaration de guerre.

Pour être juste, il faut dire que bien souvent les druides sont des pacificateurs. Un épisode bien connu du récit irlandais de *L'Ivresse des Ulates* nous montre lesdits Ulates, après un festin trop copieusement arrosé, se quereller et en venir aux mains. Il y a des morts et des blessés. Mais il suffit que le druide Sencha élève son « rameau de paix » au milieu des combattants pour que les Ulates, ivres et déchaînés, se tiennent tranquilles comme des petits garçons réprimandés et menacés du bonnet d'âne. Cela corrobore exactement ce que dit Diodore de Sicile : « Souvent, sur les champs de bataille, au moment où les armées s'approchent, les épées dressées, les lances en avant, ces bardes s'avancent au milieu des adversaires et les apaisent, comme on fait des bêtes sauvages, avec des enchantements » (Diodore, V, 31). Il arrive même qu'un druide réduise une bataille rangée en un combat de mots, c'est-à-dire une joute oratoire, comme c'est le cas dans une autre épopée irlandaise, *Le Festin de Bricriu*. Et comme, de bien entendu, les Ulates – toujours eux – s'échauffent au cours de cette joute oratoire et menacent de reprendre leurs armes, le druide Sencha intervient de nouveau pour ramener le calme.

Cela n'empêche nullement le druide de participer à un combat si le besoin s'en fait sentir, et même d'être un chef militaire, voire un stratège. Même au temps du Christianisme, en Irlande, l'usage est resté que les moines allassent à la guerre. Et l'on cite souvent l'exemple de saint Colum-Cill, ancien *file* devenu abbé de monastère, n'hésitant pas à faire massacrer les troupes d'un roi qui n'avait pas apprécié son comportement, d'ailleurs fort discutable ^[30]. Quant au druide mythique Mog Ruith, on nous le décrit allant au combat « avec son bouclier aux nombreuses couleurs et étoilé, au cercle d'argent blanc, avec une épée de héros à grande prise à son côté gauche, avec deux lances ennemies et empoisonnées dans ses mains » ^[31]. On a beau se dire que le combat qu'il va mener est essentiellement magique, l'armement de Mog Ruith est franchement redoutable. Et ses ennemis, qui sont druides comme lui, sont autant de guerriers farouches et bien armés. Certes, il s'agit d'un récit mythologique, mais César dit presque la même chose à propos du druide Diviciacos quand il l'exhorte « et lui expose quel grand intérêt il y a, pour le salut commun, à empêcher la jonction des troupes ennemies, afin de ne pas avoir à combattre en même temps une si grande multitude ; cela pouvait se faire si les Éduens faisaient entrer leurs troupes en territoire bellovaque et commençaient à ravager les champs ; l'ayant chargé de cette mission, il le renvoie » ^[32]. En l'occurrence, le druide éduen, aux ordres de César, a dû se comporter en massacreur plutôt qu'en pacificateur.

Tout cela peut sembler bien étrange à un observateur des coutumes indo-européennes : les brahmanes et les flamines ne font certes pas la guerre et ils sont même soumis à des interdits sévères allant jusqu'à l'impossibilité de voir une troupe en armes. Par contre, même si l'on est dans le doute à propos des prêtres germains (y en avait-il ? Sûrement, mais nous ne savons rien d'eux), on peut être assuré que dans le domaine germano-scandinave, l'état guerrier et l'état sacerdotal ne sont pas contradictoires : le personnage d'Odin-Wotan, à la fois dieu-guerrier (mais de la guerre magique) et dieu-prêtre, semble en apporter le témoignage. Et si l'on sort du domaine indo-européen, les exemples ne manquent pas de prêtres-guerriers, aussi bien chez les Hébreux que chez les chrétiens de toute nationalité. Alors, la question se pose : le caractère guerrier du druide, même temporaire, et non obligatoire, est-il un trait indo-européen ou un héritage des peuples autochtones que les Celtes indo-européens ont soumis à leur arrivée en Europe occidentale, et avec lesquels ils ont formé la communauté qu'on appelle celtique ? En un mot, le druidisme est-il celtique, ou seulement à moitié celtique ? La réponse ne peut pas être fournie à partir de cette unique constatation, et nous verrons plus loin ce qu'il faut en penser.

Il y a d'ailleurs une contre-partie au thème du druide-guerrier. D'après *L'Histoire d'Irlande* de John Keating, qui date du XVII^e siècle mais qui est un précieux condensé de la tradition ancienne, personne ne pouvait être accepté chez les *Fiana*, cette fameuse milice guerrière mi-historique, mi-légitime, dont le

chef fut Finn mac Cumail, père d'Ossian, sans être poète, c'est-à-dire sans appartenir à la classe sacerdotale. Il y aurait beaucoup à dire sur ces *Fiana* d'Irlande, sur cette communauté guerrière et fraternelle itinérante ^[33] dont les origines sont obscures, mais qui, incontestablement, sont les prototypes des Chevaliers de la Table-Ronde. Précisément, parmi ceux-ci, des personnages comme Tristan, comme Lancelot ou comme Gauvain, réunissent l'héroïsme guerrier et le raffinement courtois : ils sont aussi poètes et musiciens, donc ils appartiennent, dans une certaine mesure, à la classe des « clercs », autrement dit la classe sacerdotale.

Les druides ont encore une autre fonction sociale importante : ils sont en effet médecins. Leurs connaissances des « plus hauts secrets de la nature », comme dit Ammien Marcellin, d'après Timagène (XV, 9), des « lois de la nature que les Grecs appellent physiologie », comme dit Cicéron (*De Divinatione*, I, 40) à propos du druide Diviciacos, en faisaient évidemment les plus capables de soigner les maladies et les blessures. Il n'est pas douteux que la plus importante part de leur thérapeutique ait été la médication par les plantes. Le fameux passage où Pline l'Ancien nous décrit la cueillette du gui est assez explicite à ce sujet : « Ils croient que le gui, pris en boisson, donne la fécondité aux animaux stériles et constitue un remède contre tous les poisons » (*Histoire Naturelle*, XVI, 249). Le gui aurait eu valeur de panacée universelle, de véritable « potion magique ». Mais Pline nous informe aussi que d'autres plantes, en particulier la sauge et la verveine, cueillies dans certaines conditions précises, jouaient un rôle non négligeable dans les traitements médicaux. D'ailleurs, le récit irlandais de *La Bataille de Mag Tured* nous montre comment Diancecht, le dieu de la médecine, confectionne une « fontaine de santé » en jetant dans une source toutes les plantes qui poussent en Irlande. D'autres récits épiques insistent sur la capacité de certains druides à réaliser des opérations chirurgicales, notamment des greffes de membres. Histoires merveilleuses ou reflet d'une certaine réalité ? Il est difficile de répondre. Quoi qu'il en soit, médication végétale et chirurgie n'allaient pas sans incantations magiques : la vieille idée que toute maladie du corps est aussi maladie de l'âme fait partie intégrante de la pensée celtique, comme de la pensée de bien d'autres peuples qui n'ont pas attendu les progrès de la médecine et de la psychologie modernes pour s'apercevoir de l'existence de troubles psychosomatiques.

À ce compte, le druide est un « homme-médecine » à la façon du chaman. Par ses incantations magiques, le druide n'est pas tellement différent du chaman qui accomplit son voyage extatique pour aller chercher, dans les régions frontalières de l'Autre Monde, l'âme du malade, du blessé, du mourant, ou même du défunt, et la ramener dans le corps du patient. Ce ne sera pas la seule fois que nous rencontrerons des points d'analogie entre le druidisme et le chamanisme, même si, pour cela, il est nécessaire d'aller au-delà de certaines positions post-duméziliennes qui se refusent à admettre, pour le druidisme, des sources extérieures au monde indo-européen. Il ne faut pourtant se priver d'aucune source d'information, surtout quand on a conscience de l'importance qu'a eue le

chamanisme dans les plaines d'Asie centrale et d'Europe centrale, *d'où venaient les Celtes*. Pourquoi considérer Odin-Wotan comme le dieu-chaman par excellence, et refuser en même temps la notion d'un druide-chaman, en apportant bien entendu à cette notion tous les correctifs qui s'imposent du fait de l'appartenance à un autre groupe social. De même, il n'est pas interdit de penser que, si le druidisme n'a pas disparu d'un coup et s'est maintenu sous des formes altérées et très fragmentaires dans la tradition populaire occidentale, les rebouteux, guérisseurs, magnétiseurs et sorciers de village qui abondent à notre époque, et qui sont de véritables « hommes-médecine », sont les lointains descendants des druides gaulois, bretons et irlandais. Après tout, le gaélique *draoi* a bien pris le sens de « sorciers ». Au moment du grand combat qui oppose les deux héros Cûchulainn et Ferdéad, dans *La Razzia des Bœufs de Cualngé*, l'auteur anonyme de ce récit irlandais nous raconte l'arrivée de « guérisseurs » et de « médecins » – qui appartiennent donc à la classe druidique – auprès des deux personnages harassés et blessés : « Ils mirent des herbes et des plantes médicinales et ils firent une incantation de santé sur leurs blessures. » Et le lendemain, ils leur apportent « des boissons magiques, des incantations et des formules pour adoucir leurs plaies sanglantes, leurs pertes de sang et leurs douleurs mortelles ». Et, d'après la suite du récit, ce traitement réussit assez bien pour permettre aux deux héros de recommencer à s'entre-tuer.

Les druides sont donc, avant tout, les « Hommes du Savoir ». C'est d'ailleurs le sens de leur nom. Cette connaissance de la Tradition englobe tous les domaines, aussi bien celui du droit, de la philosophie, de la médecine que celui de la théologie, de la poésie et de la musique. Cette connaissance est *orale*, puisque les druides se refusent à utiliser l'écriture (sauf pour certaines incantations magiques), et que c'est seulement après la christianisation de l'Irlande que les *fili* convertis et devenus moines, libérés de l'interdit – magique – sur l'écriture, confieront à de précieux manuscrits ce qui restait de la Tradition. Mais à l'époque druidique, la transmission du Savoir ne peut se faire que par voie orale, soit par le canal des poètes et des conteurs qui s'adressent à la foule, ou tout au moins à un public ordinaire, soit par le canal des professeurs qui répandent un enseignement beaucoup plus difficile, sinon plus ésotérique, à un petit groupe de disciples, jeunes gens désireux d'acquérir une culture ou voulant devenir bardes ou druides. En tout cas, l'existence d'écoles druidiques est prouvée.

Encore une fois, le texte de base est dû à César : « Beaucoup viennent, de leur propre chef, se confier à leur enseignement, mais beaucoup y sont envoyés par leurs parents et leurs proches ; on dit qu'ils apprennent là par cœur un très grand nombre de vers ; certains restent donc vingt ans à leur école » (César, VI, 13). Un autre texte fondamental est celui de Pomponius Méla (premier siècle de notre ère) : « Ils ont... des maîtres de sagesse qu'on appelle druides... Ils enseignent beaucoup de choses aux nobles de la Gaule, en cachette, pendant vingt ans, soit dans des cavernes, soit dans des bois retirés » (*De Choregraphia*, III, 2, 18). La durée des études, pendant vingt ans, paraît confirmée. Les « cavernes » et les

« bois retirés » dont parle Méla, qui écrit un siècle après la conquête de la Gaule, sont peut-être une allusion à la clandestinité dans laquelle se sont réfugiés les druides, mais il faut remarquer que les sanctuaires druidiques, et donc leurs écoles, se trouvaient nettement à l'écart de la vie active, et au milieu des forêts. Quant à l'enseignement dispensé qui consiste en un grand nombre de vers, il apparaît parfaitement prouvé par la structure interne des récits irlandais et, dans une moindre mesure, de certains récits gallois : ceux-ci, surtout les plus anciens, sont truffés de strophes en vers, alors que la narration est en prose, et ces strophes, souvent d'un langage archaïque et d'une compréhension difficile, semblent bien avoir été la charpente mnémotechnique autour de laquelle le conteur a bâti son récit. Cela suppose donc que les druides enseignaient leur doctrine sous une forme versifiée et vraisemblablement épique, mais que le langage qu'ils employaient n'était pas accessible à tout le monde. L'une des versions de la *Tain Bô Cualngé* est révélatrice : « Cathbad le druide dispensait l'enseignement à ses élèves, au nord-est d'Émain, et huit de ceux-ci étaient capables de science druidique » **[34]**. C'est dire qu'il y avait peut-être beaucoup d'appelés, mais peu d'élus. Une autre version de la même épopée nous présente le même Cathbad dans son école : « Cent hommes étourdis se trouvaient chez lui, apprenant le druidisme » **[35]**. On serait tenté de considérer l'enseignement druidique comme particulièrement difficile, pour ne pas dire « ésotérique », donc réservé à ceux qui, ayant une certaine forme d'esprit, ou ayant été « initiés », pouvaient le comprendre, et ensuite le répandre à leur tour. Cela donnerait raison à César qui prétend que les druides interdisent l'usage de l'écriture « parce qu'ils ne veulent pas répandre leur doctrine dans le peuple » **[36]**.

C'est la plupart du temps sous forme de récits où tout est sciemment mêlé, histoire, théologie, philosophie, mythologie, droit, coutume, vaticination, que se présentait la tradition druidique. La grammaire, la géographie, l'étymologie surtout, n'étaient pas absentes, mais ce qui frappe le plus dans cette tradition – que nous connaissons essentiellement par les manuscrits irlandais, et dans une moindre mesure par les manuscrits gallois –, c'est le refus de dissocier le mythe et l'histoire. Contrairement aux Romains, les Celtes ont pensé mythiquement leur histoire, et bien entendu, ils ont parfois historicisé leurs mythes : d'où l'ambivalence des récits celtiques, notamment des irlandais, les fameux *scela*, qui sont à la fois des épopées héroïques, des chroniques vaguement historiques et des récits mythologiques. D'où également la difficulté, pour tout observateur de bonne foi, mais étranger – et pour cause – aux structures mentales de la société celtique, de s'y reconnaître et de faire la part des choses. Ce n'est pas tellement par leur « ésotérisme » que les récits celtiques demeurent obscurs, mais plutôt à cause du décalage historique et la différence fondamentale de conception qui en découle. Cela dit, il est possible que les druides aient voulu volontairement obscurcir leurs récits, d'abord pour n'être compris que par ceux qui pouvaient les comprendre, ensuite pour mieux effectuer une sélection parmi ceux qui postulaient à la classe

druidique. On ne manque pas d'anecdotes, dans les récits irlandais, à propos de druides (ou de *fili*) obligeant leurs disciples à des aberrations, où les soumettant à des pièges, ou en les lançant sur une fausse piste. On ne peut que penser au Merlin des romans arthuriens, qui, chaque fois qu'on lui pose une question, se met à rire, ou répond à côté. La même remarque peut être faite à propos de Perceval (ou Peredur, ou Parzival) : il commence par suivre aveuglément, et la lettre, les conseils de sa mère, sans les avoir véritablement compris, et cela ne lui réussit guère. Il en est de même, dans le texte de Wolfram von Eschenbach, quand l'ermite Trévrizent raconte *faussement* l'histoire du saint Graal à Parzival. La plupart des récits celtiques sont par nature ambigus, ce qui ne facilite guère leur traduction et leur interprétation. Mais on pourrait en dire autant de certains textes de *l'Edda* scandinave et des textes sacrés de l'Inde védique. Après cela, on ne pourra guère s'étonner en lisant les traités d'Alchimie du Moyen Âge.

L'exemple irlandais ou gallois, que nous connaissons grâce à la transcription tardive des moines chrétiens, ne doit cependant pas être considéré comme représentant uniquement la tradition celtique insulaire. Il peut être projeté sans risque d'erreur sur la Gaule continentale. César est formel quand il parle d'une tradition transmise oralement par les druides, au moyen de vers. Et quand Tite-Live, qui était d'ailleurs un Gaulois de la Cisalpine, se mêle d'écrire l'histoire de la fondation de Rome, non seulement il utilise copieusement les légendes romaines, mais se sert sans vergogne de récits épiques gaulois qui devaient encore être connus à son époque, et qui sont parfaitement repérables à l'analyse ^[37]. Il n'est d'ailleurs pas le seul auteur de l'antiquité classique à avoir puisé dans des sources celtiques. On en trouve des échos chez Aristote ^[38]. Mais, en règle générale, les Grecs et les Latins se sont contentés de rapports fragmentaires, car ils ont, semble-t-il, éprouvé de grandes difficultés à comprendre exactement la signification de ces légendes, encore une fois à cause d'une mentalité logique totalement différente, et de l'absence de dichotomie, chez les Celtes, entre le mythe et l'histoire ^[39].

Pourtant, les Grecs et les Latins qui avaient fréquenté les Gaulois, qui avaient écouté leurs druides et les jugeaient comme des hommes d'un esprit remarquable et d'une grande élévation de pensée, n'étaient pas sans savoir que ces gens-là ne parlaient pas exactement comme eux. C'est Diodore de Sicile qui l'affirme : « Ils parlent peu dans leurs conversations, *s'expriment par énigmes* et affectent dans leur langage de laisser deviner la plupart des choses. *Ils emploient beaucoup l'hyperbole*, soit pour se vanter eux-mêmes, soit pour ravalier les autres. Dans leurs discours, ils sont menaçants, hautains et portés au tragique. Ils sont cependant intelligents et capables de s'instruire » (Diodore, V, 31). Ce témoignage est capital, car il affirme que, chez les Gaulois, on connaissait des récits oraux héroïques dont le sens, par suite de l'accumulation des *énigmes* et des *hyperboles*, était parfois difficile à saisir. Et cela confirme les caractéristiques de l'épopée irlandaise ou galloise, elle-même, semble-t-il, coulée dans le même moule que

l'épopée gauloise dont nous ne connaissons rien, sinon quelques fragments récupérés par les auteurs de l'antiquité classique.

Les druides sont donc les dépositaires d'une Tradition complexe, englobant tous les domaines de l'esprit, et dont ils sont en définitive les seuls à pouvoir interpréter valablement le sens profond. Conseiller du roi, le druide sera donc aussi le conseiller du peuple dans son ensemble : d'où la fonction juridique inhérente à la classe sacerdotale, même si l'exécution des jugements engage la responsabilité du roi, le bras séculier, comme on disait au Moyen Âge. « Ce sont en effet les druides qui jugent les différends, publics ou privés, et si un crime a été commis, s'il y a eu meurtre, s'il s'élève une contestation à propos d'un héritage ou de limites, ce sont eux qui décident et évaluent les dommages et les sanctions » (César, VI, 13). La fonction juridique des druides est universelle : dans cette société celtique où la distinction entre droit public et droit privé n'existe pas, et où il n'y a que des affaires publiques et des affaires privées, les lois – ou les coutumes – ne peuvent être valables sans référence à un plan supérieur, celui de la religion. En fait, jugements, décisions et contrats sont sous la garantie des dieux, seuls dépositaires du droit et de la justice. Et ce sont les druides, intermédiaires obligés entre les dieux et les hommes, interlocuteurs privilégiés des dieux, qui se chargent d'appliquer les règles divines aux cas particuliers. On ne peut pas discuter le jugement d'un druide. D'ailleurs, si le druide émet un mauvais jugement, c'est lui qui sera châtié par les dieux. Les exemples abondent, dans la littérature irlandaise, à ce sujet : si par malheur un druide émet un mauvais jugement, il tombe malade, ou il est défiguré, ou la terre de la tribu ou du royaume devient stérile. Le druide a donc intérêt à ne pas se tromper. Sous cette forme qui emprunte ses points de justification à l'imaginaire, voire au fantastique, on reconnaît le souci qu'avaient les sociétés celtiques de se hausser jusqu'à la perfection, et en tout cas l'extrême souci de rigueur qu'elles manifestaient à l'égard des druides. Car si le roi est soumis à des interdits en nombre parfois incalculable, le druide n'en supporte aucun, sinon celui-ci, essentiel d'ailleurs : ne jamais se tromper.

De l'autre côté, le commun des mortels, rois y compris, ne peut se permettre de passer outre au jugement des druides. « Si un particulier ou un peuple n'accepte pas leur décision, ils lui interdisent les sacrifices ; cette peine est la plus grave chez eux » (César, VI, 13). Cela préfigure étrangement l'excommunication et l'interdit jeté sur un royaume, procédés de coercition dont usera largement l'Église chrétienne au Moyen Âge. Mais les druides ont encore d'autres moyens. Comme ils sont aussi des « magiciens », ils peuvent lancer des « satires » contre les récalcitrants. Cette méthode, qui fait penser à l'anathème des chrétiens, est à la fois d'ordre religieux, plaçant le coupable directement sous les coups vengeurs de la divinité, d'ordre social, jetant la honte et l'opprobre sur l'individu concerné, et bien entendu, si l'on en croit certains textes, d'ordre magique, mettant en jeu les forces mystérieuses et « démoniaques » qui animent le monde de façon sous-jacente. L'exemple le plus caractéristique est celui du druide-satiriste Athirne dont il est question dans deux récits irlandais, la *Courtise de Luaine* et le *Siège de Dun*

Etair. C'est un Ulate, mais ses compatriotes le craignent passablement et lui ont donné le surnom d'*Importun d'Ulster*. Il est vrai qu'il est encombrant : il se sert de sa qualité de druide et de ses pouvoirs pour assouvir tous ses désirs. Et ses prétentions sont exorbitantes : il réclame, sous peine de graves malédictions, l'œil d'un roi borgne, la femme d'un autre roi, les plus beaux bijoux de certaines familles ^[40]. Il n'est pas inintéressant d'ailleurs de remarquer que les Ulates s'en servent comme d'un provocateur vis-à-vis des autres peuples, mais c'est une autre histoire. Certes, dans ce cas précis, il est évident qu'il y a exagération épique, mais cela montre au moins que les pouvoirs du druide, maître de la magie incantatoire, étaient redoutables.

Si le druide ne peut pas se tromper, et s'il est maître de la magie incantatoire, cela explique aussi son rôle de devin. Interlocuteur privilégié de la divinité, il est plus que jamais le « très voyant », celui qui sait lire le grand livre des destinées. Les Celtes, comme tous les autres peuples de l'Antiquité, avaient une grande confiance dans les augures. Ils n'entreprenaient jamais rien sans avoir consulté les oracles. Ils n'étaient pas les seuls, mais les témoignages prouvent que, chez eux, l'art prophétique était d'une importance considérable. « Ils se servent de devins à qui ils accordent une grande autorité ; ces devins, c'est par l'observation des oiseaux et l'immolation des victimes qu'ils prédisent l'avenir, et ils tiennent tout le peuple dans leur dépendance » (Diodore de Sicile, V, 31). « Les devins se sont efforcés, par leurs recherches, d'accéder aux événements et aux secrets les plus hauts de la nature » (Timagène, in Ammien Marcellin, XV, 9). Les récits irlandais abondent d'anecdotes où l'on voit des devins prédire les événements futurs, aussi bien pour les particuliers que pour les groupes sociaux. Et c'est là qu'on voit apparaître les personnages de « prophétesses », comme la fameuse Fédelm de Connaught. Il faudrait également parler des « gallicènes » de l'île de Sein, dont parle Pomponius Méla, qui prédisaient l'avenir, calmaient les tempêtes et pouvaient changer leur aspect : on y reconnaît le prototype de Morgane, la fée des romans arthuriens, et de ses neuf sœurs, maîtresses de l'île mythique d'Avalon. C'est en tout cas l'indication que les femmes pouvaient appartenir à la classe druidique : si l'on n'a aucune indication sur la qualité de « druidesse », s'il est vraisemblable que les femmes n'ont point occupé le sommet de la hiérarchie druidique, on a la certitude qu'elles pouvaient être prophétesses, et certainement poètes. À ce compte, le personnage mythologique de la triple Brigit (devenue sainte Brigitte de Kildare), déesse de la poésie, de la science et des techniques, est révélateur. Il en est de même pour la déesse Morrigan, capable elle aussi de se métamorphoser, notamment en corneille, femme-guerrière et prophétesse. Et que dire de ces femmes-guerrières, plus ou moins magiciennes et « sorcières », dont nous trouvons trace à la fois dans l'épopée irlandaise et dans les récits gallois ? Les fées des contes populaires et les mystérieuses « pucelles » que rencontrent les chevaliers arthuriens, lesquelles pucelles sont souvent celles qui indiquent le chemin à suivre, sont de toute évidence à ranger dans la même catégorie, avec toutes les réserves qui s'imposent quand on est en présence d'une tradition très

altérée et qui a subi de nombreuses et diverses influences, à la fois dans le temps et dans l'espace. Après tout, l'image des trois Parques, ou des Trois Moires grecques, n'est pas très loin, ni la Sybille de Cumès, ni la Pythie de Delphes. Cette dernière faisait bien partie d'une classe sacerdotale, même si son rôle n'était que celui d'une exécutante passive, les prêtres se chargeant de l'interprétation officielle de ses vaticinations.

Cela dit, il ne faut pas oublier que les druides, toutes catégories confondues, sont avant tout des *prêtres*. Les druides, d'après César, « veillent aux choses divines, s'occupent des sacrifices publics et privés, règlent toutes les affaires de la religion » (César, VI, 13). La coutume est, chez les Celtes, que « personne ne sacrifie sans l'assistance d'un philosophe [= druide], car ils croient devoir passer par l'intermédiaire de ces hommes, qui connaissent la nature des dieux et parlent pour ainsi dire leur langue, pour offrir des sacrifices d'action de grâces et implorer leur aide » (Diodore de Sicile, V, 31). Les sacrifices, chez tous les anciens peuples, sont les manifestations les plus importantes et les plus significatives de la religion considérée. Qu'ils aient consisté, chez les Celtes, en immolations d'animaux, d'humains, en rituels sacrificiels symboliques ou oblations de végétaux, peu nous importe ici. Les druides présidaient aux sacrifices, quelle qu'en soit la forme, comme ils accomplissaient, dans les clairières sacrées, au fond des forêts, des cérémonies sur lesquelles nous n'avons guère de renseignements. La religion étant inséparable de la vie civile et de la vie militaire en vertu du principe de la non-dichotomie entre le sacré et le profane, cet aspect purement sacerdotal des druides ne fait qu'ajouter à leur puissance effective à l'intérieur de la société celtique. Encore une fois, sans druides, il n'y aurait point eu de société celtique. Mais inversement, sans société de structures celtiques, il ne peut y avoir de druides.

II

LE TEMPS DES COMMENCEMENTS

Dans toute tradition, dans toute doctrine et dans toute institution de caractère religieux, il y a une référence explicite à un *illo tempore*. Ce « temps-là », ce « temps des commencements », concerne aussi bien l'apparition du monde, des dieux et des hommes que le moment où un être privilégié et exceptionnel, prophète ou dieu incarné, est venu répandre la « bonne nouvelle », c'est-à-dire l'instant de la Révélation. Il faut bien admettre que cet *illud tempus* est une nécessité absolue sans laquelle aucune croyance, aucun rite ne peuvent se justifier. Au passage, profitons-en pour dénoncer l'absurdité de la querelle entre religions révélées et les autres : c'est une fausse querelle due à l'impérialisme de l'Église catholique romaine et de l'Islam, les deux religions les plus sectaires que l'histoire ait jamais connues, cela par leur prétention à détenir une Vérité unique et définitive. Toutes les religions ont été constituées à partir d'une révélation, quelle qu'ait été celle-ci et quel que soit le jugement qu'on porte sur elle. Toute religion est révélée. Ou alors, aucune ne l'est.

Car le moins qu'on puisse dire, c'est que les circonstances de la Révélation sont davantage du domaine du brouillard que de celui du plein soleil. N'en déplaise aux thuriféraires du christianisme, l'existence historique du Christ n'a jamais pu être prouvée, et les textes officiels – dans l'Église – qui le concernent ont été tellement tronqués, arrangés ou mal traduits, qu'il est impossible, en dehors du domaine de la Foi, de se faire une opinion sur son cas. D'ailleurs, le véritable fondateur du christianisme est saint Paul, mais sa rencontre avec Jésus sur le chemin de Damas n'est qu'une expérience mystique individuelle qui ne peut, sous peine d'induction abusive, être celle de tous les chrétiens. Il en est de même pour Mohammed : ses visions, quelles qu'elles aient pu être, ont été des phénomènes purement subjectifs incontrôlables. Quant à la prédication du prophète, le Qoran ne nous permet pas de la connaître réellement puisqu'il s'agit d'une mise par écrit ultérieure effectuée par des disciples. Jésus et Mohammed n'ont rien écrit eux-mêmes, et sans doute seraient-ils surpris de voir comment on a recueilli leur parole. Il est vrai que Jésus faisait référence à Moïse, et Mohammed à Abraham : tous deux se retranchaient déjà derrière un *illud tempus*. Mais Abraham paraît bien être un personnage symbolique, pour ne pas dire mythologique, et Moïse est une figure mi-historique, mi-légendaire : d'ailleurs la révélation qu'a eue ce dernier sur le Mont Sinaï est, encore une fois, et en tout état de cause, un phénomène individuel. Cela n'a pas empêché saint Augustin et les Pères de l'Église de se gausser des légendes mythologiques des païens, les considérant comme les plus débiles des fables – au sens péjoratif du terme – ou comme des inventions du diable pour tromper le pauvre monde, opinion qui, à coup sûr, relève de la plus pure mythologie.

Il est indispensable de le répéter : sans la foi (expérience individuelle), l'*illud tempus* des religions dites révélées ne tient pas plus debout que les multiples récits mythologiques issus des religions dites païennes, ou non révélées. Ces dernières ne renferment pas plus d'absurdités que les premières. Mais les récits fondateurs du christianisme ou de l'Islam ne sont pas plus crédibles que ceux de l'hindouisme, de la religion grecque ou du druidisme. Ce n'est pas faire preuve

d'agnosticisme que d'affirmer cette évidence, c'est seulement prétendre que nul n'est en droit de se prétendre le seul et unique dépositaire de la Vérité.

On a reproché aux textes celtiques d'être tardifs, d'avoir été recueillis après la christianisation, et donc d'avoir été tronqués, arrangés, mal traduits. Où réside la différence avec les textes chrétiens, écrits bien après la mort du Christ en langue araméenne, traduits en grec et retraduits en latin sur le texte grec. Et où est donc le texte araméen des Évangiles ? D'ailleurs le premier texte chrétien (en réalité *judéo-chrétien*) est l'Apocalypse de Jean. Viennent ensuite les Épîtres de Paul. Quant aux Évangiles, ils ont été rédigés *après*, en tant qu'illustration des Épîtres. Les chrétiens convaincus de l'authenticité de leurs textes seraient mal venus de refuser aux textes celtiques irlandais et gallois une valeur qu'ils reconnaissent sans discussion à leurs propres textes. Ce serait de la malhonnêteté intellectuelle. Mais les enjeux socio-économiques ont été tels, au cours des siècles, qu'il a bien fallu faire des choix, en esquivant les problèmes [\[41\]](#).

Tout cela ne veut pas dire que le druidisme est la « vraie » religion. Cela signifie simplement que le druidisme et tous les textes qui s'y rapportent sont dignes d'intérêt au même titre que les grands textes de la religion chrétienne ou de toute autre religion. On y découvrira, à travers des croyances spécifiques, des rites particuliers, une conception originale du monde et surtout de « l'Autre Monde », la même recherche spirituelle de l'être humain face à son destin. Et ce n'est pas sans raison que les Celtes, principalement les Irlandais, sont passés, sans heurt et sans grands problèmes, du druidisme au christianisme [\[42\]](#).

1) D'OÙ VENAIT LE DRUIDISME ?

Jusqu'à la fin du XIX^e siècle, et encore de nos jours dans certains milieux où le syncrétisme « ésotérique » fait des ravages, on a cru et on croit le druidisme lié aux monuments mégalithiques. Les guides touristiques ont longtemps donné des listes et des descriptions de « monuments druidiques », c'est-à-dire de dolmens, de menhirs, de cromlechs et de tertres tumulaires : de là l'imagerie d'Épinal où l'on voit le druide barbu sacrifier ses victimes sur un dolmen considéré comme table sacrificielle. Après tout, le gaulois Obélix, s'il faut en croire les auteurs d'une célèbre bande dessinée, était « tailleur de menhirs ». C'est oublier allègrement que les monuments mégalithiques peuvent être datés, en Occident, du quatrième au deuxième millénaire avant notre ère, alors que les Celtes ne sont apparus qu'à la fin de l'Âge du Bronze, c'est-à-dire vers 900 ou 700 av. J. -C., et qu'ils n'ont d'existence historique incontestable qu'à partir de l'an 500. Les monuments mégalithiques, dénotant d'ailleurs une religion évoluée de type spiritualiste, ont été construits par des peuples dont nous ne savons pas grand-chose sinon qu'ils n'avaient rien à voir avec les Celtes.

Il est vrai que ces étranges monuments ont excité l'imagination. Il est vrai que nous n'avons guère retrouvé de monuments vraiment celtiques, puisque les Celtes n'ont jamais bâti de temples avant de subir l'influence grecque ou romaine. Les mégalithes représentant donc ce qui restait des civilisations antérieures aux Romains, la tentation était grande de les considérer comme des monuments druidiques, d'autant plus que manquaient les moyens de datation. Ce qui est grave, c'est de persister dans cette vision confusionniste alors qu'on possède maintenant des éléments de référence archéologiques incontestables.

Cependant, lorsque l'on se penche sur le passé, et encore davantage sur un passé lointain, rien n'est ni totalement vrai, ni totalement faux. Si la tradition populaire a relié druidisme et mégalithes, c'est peut-être parce qu'il y avait entre eux un certain rapport, même vague ou secondaire. Après tout, les textes mythologiques irlandais font des tertres mégalithiques les demeures des anciens dieux : cette localisation n'est peut-être pas due au hasard, et assurément elle pose un problème qu'on ne peut esquiver en se retranchant définitivement derrière des certitudes archéologiques. Après tout, certains sanctuaires romains sont devenus des églises chrétiennes, et la plupart des chapelles chrétiennes se trouvent à l'emplacement de lieux de cultes plus anciens, aussi bien gréco-romains que celtiques ou préhistoriques. Il y a eu aussi réemploi, réutilisation de certains monuments, et les exemples ne manquent pas sur ce sujet. De plus, les religions

ne meurent jamais complètement : de l'ancienne, il reste toujours certains éléments de croyances ou de rituels, des habitudes acquises en quelque sorte, dans la nouvelle qui s'installe. Il n'y aurait donc rien d'étonnant à ce que le druidisme ait recueilli un certain héritage des populations que les Celtes ont trouvées installées dans les territoires qu'ils ont occupés et avec lesquelles ils ont, bon gré, mal gré, formé une communauté nouvelle. Ce qui resterait à déterminer dans ce cas, c'est la part exacte de cet héritage.

Et cela ne résoudrait aucunement le problème de l'origine du druidisme. Était-ce une religion importée par les Celtes indo-européens, et d'où ceux-ci l'avaient-ils amenée avec eux ? Était-ce au contraire une religion autochtone qui a été complètement réformée, repensée et structurée par les conquérants celtes ? La structure du druidisme paraît très nettement indo-européenne. Mais le reste, les croyances, les rituels, certaines façons de penser et de raisonner sur l'Au-Delà ?

Nous avons dit que, jusqu'au début de ce siècle, on croyait que tout ce qui était avant les Romains appartenait aux Gaulois, c'est-à-dire aux Celtes. C'est en ce sens que la tradition populaire faisait des dolmens et des menhirs des monuments druidiques. Or, à la fin du XVIII^e siècle, on voit surgir de bien étranges thèses sur l'origine du druidisme.

Il faut dire que cette époque a manifesté pour les druides et tout ce qui concerne les Celtes un intérêt qui frise la passion subite et irréfléchie. L'écosais Mac Pherson « découvrait » la plus ancienne poésie erse (= gaélique) grâce à laquelle il composa ses chants ossianiques, *best-seller* qui influença toute la génération romantique, quand bien même la *forgery* (le mot anglais s'impose) ne pouvait faire de doute. Le gallois Iolo Morgannwg « révélait » une tradition bardique oubliée depuis des siècles, reconstituait un rituel druidique, à vrai dire plus intellectuel et culturel que cultuel, et fondait véritablement le néo-druidisme. *Forgery* encore, mais qui eut une influence considérable. Les Bretons La Tour d'Auvergne (le premier grenadier de l'Empire) et Le Brigant considéraient la langue celtique comme la langue-mère de toute l'humanité et affirmaient sans rire que le breton avait dû être parlé par Adam et Ève au Paradis Terrestre. Le plus beau, c'est que leurs lecteurs ne riaient pas non plus. La porte était ouverte, par laquelle Hersart de la Villemarqué allait retrouver « miraculeusement » des chants druidiques dans le folklore armoricain de son époque. Dans ce contexte qui mettait en valeur l'apport de l'Occident dans la civilisation, face à un Orient qu'on avait toujours cru la source absolue de toute aventure humaine, il était normal qu'on s'intéressât au druidisme et qu'on lui donnât une origine occidentale.

C'est ce que fit Fabre d'Olivet. Cet étonnant personnage, héritier des Encyclopédistes, à la fois philosophe, mythographe – et mythomane –, historien et moraliste, prétendit avoir découvert des documents (qu'il ne montra jamais, pas plus que Mac Pherson, Morgannwg et la Villemarqué) qui prouvaient que le druidisme était issu de la religion la plus ancienne de l'Occident ^[43]. Il alla même plus loin, racontant froidement les démêlés – quelque quatre mille ans avant

notre ère – d'un jeune druide du nom de Ram avec des sectes hérétiques, notamment de sauvages « druidesses » assoiffées de sang. Ce Ram, d'après Fabre d'Olivet, préféra s'exiler plutôt que de combattre ses frères et sœurs : suivi de quelques fidèles, il émigra vers l'Orient et se retrouva bientôt en Inde où il s'établit et où il prêcha sa religion, laquelle perdure encore. On aura compris : Ram n'est autre que le Rama indien, et l'hindouisme est ce qui nous reste d'un druidisme pur et dur. Pourquoi n'y avait-on pas pensé plus tôt ?

Fabre d'Olivet ne cite jamais ses sources. Il en aurait été d'ailleurs bien incapable. Se retranchant derrière des traditions secrètes auxquelles il aurait eu accès, il joue sur le mystère, comme tout bon hermétiste qui se respecte, puisqu'il y a des secrets qu'on ne peut dévoiler qu'avec prudence. Au fond, Fabre d'Olivet connaissait parfaitement le code de déontologie du journaliste professionnel digne de ce nom. Il serait bon de relire ce qu'écrivait en 1879 Fustel de Coulanges à propos de Iolo Morganwg dont *Le Mystère des Bardes* venait d'être traduit en français, dans une traduction d'ailleurs très approximative. « Qu'un homme paraisse et nous dise : voici une suite de sentences ; c'est moi qui vous les présente le premier, mais elles ne sont pas de moi, elles sont vieilles de vingt siècles et elles constituent une antique doctrine religieuse ; il est vrai que je ne puis vous montrer dans l'histoire personne qui ait professé cette religion depuis quinze siècles, ni dans les livres aucune ligne qui contienne le moindre indice de cette doctrine ; mais il n'importe ; elle est très ancienne et je la tiens des druides par une tradition non interrompue. Si l'on nous dit cela, sommes-nous tenus d'y croire ? » ^[44]. Fustel de Coulanges a toujours péché par excès de rationalisme, mais il est des cas où rationalisme est simplement synonyme de « bon sens ».

Cela n'aurait pas été si grave, et l'on aurait considéré Fabre d'Olivet comme un de ces esprits originaux qui foisonnent dans l'histoire, s'il n'avait pas eu une postérité douteuse. Après tout, son récit à propos du druide Ram est un excellent scénario d'épopée ou de film à grand budget, et cela aurait pu provoquer un chef-d'œuvre. Malheureusement, cette affirmation que le « bon » druide *occidental* Ram est le Rama indien, fondateur de la religion *aryenne* orientale, a empoisonné depuis bon nombre de générations. Et surtout le faux mythe de Ram a été repris par Édouard Schuré dans son livre *Les grands Initiés*, paru en 1889 ^[45]. Cet ouvrage est une sorte de bible pour ceux qui se prétendent hermétistes ou ésotéristes comme pour tous ceux qui cherchent honnêtement à s'informer sur des questions laissées trop longtemps dans l'ombre. Précisément, c'est au nom de l'honnêteté qu'il est nécessaire de dénoncer la dangereuse escroquerie de cet auteur qui passe pour un « sage » et un « initié » (on ne nous dit d'ailleurs pas à quoi) ^[46].

Édouard Schuré n'apporte rien de nouveau à l'histoire de Ram : il se contente de suivre aveuglément le récit de Fabre d'Olivet, croyant celui-ci sur parole et n'ayant pas la moindre velléité de vérification. C'est déjà grave, surtout si l'on

considère que le chapitre consacré à Rama, dans *Les Grands Initiés*, est celui qui ouvre la série, et qui se présente comme une sorte de postulat fondamental dont le raisonnement aboutit à Jésus, dernier de la lignée. Mais il y a autre chose, et c'est plus inquiétant. Schuré est imprégné de Gobineau, et son discours à propos des difficultés rencontrées par le druide Ram n'est pas innocent : il y fait montre en effet d'un racisme virulent ^[47], d'un antisémitisme évident encore que sournois ^[48], et d'un enthousiasme délirant pour la race blanche *nordique* ^[49]. Il est inutile d'insister sur l'utilisation qui a été faite de tels écrits entre les deux guerres mondiales, notamment outre-Rhin, ou sur l'influence qu'ils peuvent exercer à l'heure actuelle à l'intérieur de certains groupes intellectuels ou spirituels qui n'osent pas dire leur nom.

L'essentiel est de savoir que l'histoire de Ram est due à l'imagination de Fabre d'Olivet. Rien, aucun texte ou aucune tradition, ne nous permet d'affirmer que le druidisme est d'origine occidentale et qu'il a émigré ensuite en Inde où il s'est transformé en hindouisme. S'il y a des rapprochements à faire – et il y en a plus d'un – entre le druidisme et l'hindouisme, ces rapprochements sont absolument normaux et s'expliquent par la communauté de tradition d'origine entre les Celtes et les Indiens de la plaine indo-gangétique. Mais dire que l'hindouisme vient d'Occident, ou que le druidisme vient d'Orient, cela constitue non seulement une contre-vérité, mais une absurdité.

Il fallait débroussailler ce terrain laissé trop longtemps en friche pour y voir un peu plus clair. Faute de documents anciens, faute de références précises, nous sommes dans l'obligation d'examiner l'origine du druidisme dans son cadre naturel, celui où il a connu son plus ample développement, c'est-à-dire l'Europe, et plus particulièrement l'Europe occidentale.

Mais là encore se trouvent des pièges à éviter, dont la corrélation établie par certains entre le pythagorisme et le druidisme. L'origine de cette corrélation supposée est une mauvaise interprétation de certains textes de l'antiquité classique. Ainsi, Ammien Marcellin, d'après Timagène, rapporte qu'à côté des bardes et des devins, « les druides l'emportent par leur génie, ainsi que l'autorité de Pythagore en a décidé » (Ammien Marcellin, XV, 9). La phrase n'établit aucun rapport entre la science des druides et celle de Pythagore, mais veut simplement dire que les druides avaient une science en conformité avec la définition qu'en donnait Pythagore. Sur cette base inexacte, d'autres auteurs plus tardifs, grecs et latins, ont brodé sur les correspondances qui pouvaient exister entre les deux doctrines. Clément d'Alexandrie en arrive à prétendre (*Stromata*, I, XV) que Pythagore lui-même était un « auditeur des Galates et des Brahmanes », ce qui revient à dire qu'il était l'élève des druides ^[50]. Par contre, d'autres écrivains, dont les témoignages ne sont jamais très convaincants, comme le Grec Hippolyte (*Philosophumena*, I, 25), font des druides des héritiers de Pythagore grâce à « Zalmoxis, esclave de Pythagore, Thrace de naissance, qui vint dans ces contrées

après la mort de Pythagore et leur fournit l'occasion d'étudier son système philosophique ». Notons en passant que l'existence historique de Pythagore est plus que douteuse, comme l'est celle d'Homère : ce que l'on connaît, c'est un système philosophique et une religion astrale placés sous le nom de Pythagore, c'est tout. Et pour qui connaît bien la doctrine pythagoricienne, il est impossible, en dehors de la croyance en l'immortalité de l'âme, d'y trouver une communauté de pensée. C'est ce qu'affirment deux auteurs antiques généralement bien informés, Valère Maxime (« Ils sont convaincus que les âmes des hommes sont immortelles ; je dirais qu'ils sont stupides si les idées de ces barbares vêtus de braies n'étaient pas celles auxquelles a cru Pythagore vêtu du pallium », II, 6, 60) et Diodore de Sicile (« La doctrine pythagoricienne prévaut parmi eux, enseignant que les âmes des hommes sont immortelles », V, 28). Apparemment, le seul point de concordance était cette croyance en l'immortalité qui choquait les Grecs et les Romains matérialistes.

Le druidisme n'est pas originaire de la Méditerranée. Si cela avait été le cas, les Grecs et les Latins n'eussent point manqué de le dire. Or, d'une façon générale, ils se montrent stupéfaits de constater la grandeur et l'élévation de pensée d'une doctrine qui n'appartient pas à leur monde et qu'ils classent, faute de mieux, sous l'étiquette de « barbare ». Ce terme désignant essentiellement les habitants d'Europe non encore rangés sous la domination romaine, non touchés par la civilisation grecque, on est bien obligé de reconnaître un certain caractère « nordique » à cette population, ou plutôt cet ensemble de populations, que craignent les Grecs et les Romains, mais qui, malgré tout, excitent leur imagination. Est-ce la réminiscence de l'époque où les Doriens indo-européens venus du nord rencontrèrent les Achéens de la péninsule hellénique et les Crétois de la mer Égée ? Les traditions concernant le culte de Delphes font toujours état d'un Apollon hyperboréen : Cicéron va même jusqu'à discerner quatre Apollon différents, dont le troisième « passa des régions hyperboréennes à Delphes » (*De natura Deorum*, III, 23). De toute évidence, il s'agit d'une allusion au récit mythologique concernant l'arrivée d'Apollon à Delphes, de son combat contre le serpent Pythôn et de sa victoire. Traduit en termes historiques, ce récit concerne la brusque arrivée des Doriens, venus du berceau commun des Indo-Européens non encore différenciés en Europe centrale (après leur migration d'Asie centrale) : ces Doriens possédaient l'usage du fer, étaient de redoutables guerriers, et colonisèrent les Achéens de la civilisation du Bronze minoen, pasteurs et agriculteurs. Mais, en termes religieux et socio-culturels, il s'agit de la disparition d'un culte tellurique représenté par Pythôn, image de la Terre divinisée, et de son remplacement par un culte solaire. Et tout culte solaire provient du nord, de l'Hyperborée, là où le soleil joue un rôle ressenti comme primordial pour la survie des hommes.

Cet aspect nordique du culte d'Apollon était une évidence pour les anciens Grecs eux-mêmes. Diodore de Sicile, d'après les relations du navigateur phocéen Pythéas, établit même un rapport étroit entre le culte delphique et l'île de

Bretagne. C'est en effet en Bretagne que serait née Latone-Lêto, la mère d'Apollon, « ce qui explique pourquoi les insulaires vénèrent particulièrement Apollon. Ils sont tous pour ainsi dire prêtres de ce dieu... On voit aussi dans cette île une vaste enceinte consacrée à Apollon, ainsi qu'un temple magnifique, de forme ronde, et de nombreuses offrandes... Apollon passe pour descendre dans cette île tous les dix-neuf ans » (Diodore, II, 47). On remarquera d'abord que Pythéas, Grec de Marseille, ne s'étonne absolument pas de découvrir dans l'île de Bretagne un culte apollinien semblable au culte grec. Ensuite, si l'on peut se poser des questions au sujet de la vaste enceinte consacrée à Apollon, notamment à propos de sa localisation (peut-être est-ce l'une des enceintes d'Amesbury dans la plaine de Salisbury), il semble bien que le temple magnifique soit le monument de Stonehenge, dont le rapport avec le lever du soleil au solstice d'été est incontestable. Mais le problème, c'est que *Stonehenge n'est pas celtique* : construit à l'époque mégalithique, probablement vers – 2000, il a été ensuite aménagé à deux autres époques de l'Âge du Bronze. Cependant, il apparaît souvent dans la tradition celtique, ne serait-ce que par la légende qui fait de ce monument l'œuvre magique de Merlin ^[51], et les récits arthuriens qui placent la dernière bataille d'Arthur dans ses environs immédiats. Cela pose incontestablement le problème de l'assimilation par les Celtes, donc par les druides, d'une tradition culturelle antérieure à leur arrivée. D'ailleurs la période du triomphe du culte solaire doit être cherchée non pas à l'intérieur de l'Âge du Fer celtique, mais à l'intérieur de l'Âge du Bronze nordique ^[52]. Quant à la descente d'Apollon à Stonehenge tous les dix-neuf ans, elle peut conduire à de nombreuses spéculations : c'est en effet un cycle au bout duquel on arrive à faire coïncider le calendrier lunaire avec le calendrier solaire. C'est aussi le cycle qui a été adopté, sous le nom de cycle de Denys le Petit, par la Papauté, au VII^e siècle, pour déterminer la datation de la fête mobile de Pâques. Mais c'est précisément ce cycle de dix-neuf ans que refusaient avec obstination les chrétientés celtiques ^[53]. On ne peut pas dire que tout cela soit très clair.

En tout état de cause, c'est à l'intérieur du cadre celtique qu'il faut rechercher l'origine du druidisme, puisque, nous l'avons vu, le druidisme ne peut exister que dans les structures d'une société celtique, ce qui condamne à l'avance toute hypothèse concernant un vague pré-druidisme autochtone que les Celtes auraient trouvé chez les peuples qu'ils soumettaient et qu'ils auraient ensuite modifié et amélioré selon leurs propres conceptions. Il ne s'agit pas pour autant de rejeter toute influence ou toute participation de ces populations autochtones dans la constitution du druidisme : il s'agit simplement de prétendre que le druidisme a pris corps dans une société structurée par les Celtes mais qui ne comprenait pas que des Celtes, loin de là. C'est donc en Europe occidentale qu'il faut rechercher l'origine du druidisme, puisque seule l'Europe occidentale a reçu la marque indélébile de la civilisation celtique, preuve que celle-ci s'y est implantée très tôt dans l'histoire.

Là encore, il faut faire appel au témoignage de César, qui est le plus ancien : parlant des druides, il affirme que « leur doctrine a été élaborée en Bretagne, et de là, pense-t-on, apportée en Gaule » (VI, 13). Il ajoute d'ailleurs qu'à son époque, c'est toujours dans l'île de Bretagne qu'il faut aller si l'on veut se perfectionner dans cette doctrine. Cela ne prouve pas que le druidisme était originaire de Grande-Bretagne, mais simplement que l'école druidique la plus renommée ou la plus compétente s'y trouvait. Mais cela constitue une indication qui est corroborée par de nombreuses sources irlandaises. Car les Gaëls d'Irlande, chez qui le druidisme s'est, semble-t-il, non seulement le plus développé, mais aussi le mieux maintenu, n'ont jamais prétendu que la doctrine et l'institution druidiques étaient indigènes. Bien au contraire : quand un druide, ou un jeune homme, veut compléter ses études, il s'en va en Grande-Bretagne, soit en Écosse, soit en Angleterre proprement dite, ou au Pays de Galles. C'est le cas pour le héros ulate Cûchulainn, qui retrouve d'ailleurs en Écosse certains de ses compagnons. C'est le cas des enfants de Calatin, sur l'instigation de la reine Medbh et pour venger leur père sur Cûchulainn : ils vont s'instruire en *Alba* (terme désignant indistinctement l'Écosse ou toute la Grande-Bretagne) et y apprennent « les enseignements magiques et diaboliques » ; puis ils recherchent « tous les druides du monde, recevant leurs enseignements, jusqu'à ce qu'ils eussent atteint les régions surpeuplées de l'enfer » (*Ogam*, XIII, p. 509). Compte tenu du parti pris du transcripteur chrétien qui veut assimiler druidisme et magie diabolique, ce témoignage nous apprend que les anciens Irlandais ne croyaient pas que leur île ait été le berceau du druidisme.

Un autre texte irlandais, sans doute l'un des plus archaïques, *La Bataille de Mag Tured*, apporte une précision intéressante qui a le mérite – ou l'inconvénient – d'ouvrir la porte sur un large débat. Il s'agit des *Tuatha Dé Danann*, ou « Gens de la déesse Dana », peuple assez mystérieux qui passe, dans la tradition pseudo-historique irlandaise, pour avoir précédé immédiatement les « Fils de Mité », c'est-à-dire les Gaëls. « Les Tuatha Dé Danann étaient dans les Îles du Nord du Monde, apprenant la science, la magie, le druidisme, la sorcellerie et la sagesse, et ils surpassèrent tous les sages en arts des païens » ^[54]. Deux notions essentielles sont à retenir de ce court passage : premièrement, les Tuatha Dé Danann sont les introducteurs du druidisme (dans toutes ses variantes) en Irlande ; deuxièmement, c'est dans les Îles du Nord du Monde qu'ils avaient appris le druidisme.

Les Îles du Nord du Monde posent un problème. Si on les prend à la lettre, cela mettrait l'accent sur le caractère *nordique* du druidisme, ce qui, de toute façon, paraît incontestable. Mais, dans ce cas, où se trouvent ces îles ? On pourrait répondre que, pour les Irlandais, l'Écosse est une île du nord, d'autant plus que l'Écosse est entourée de multiples petites îles, dont certaines, comme Iona, devenu centre monastique grâce à saint Colum-Cill, étaient certainement autrefois un sanctuaire druidique. Cela pourrait désigner d'ailleurs toute l'île de Bretagne, ou encore certaines îles, plus au sud, mais quand même dans le « nord du monde »,

comme la fameuse Mona (Anglesey) décrite par Tacite comme un important centre druidique, et dont parle l'historiographe Solin (XXII, 7) en en faisant l'île des Silures, « séparée par un détroit difficile du rivage occupé par le peuple breton des Domnonéens ; les habitants observent encore les vieilles coutumes ; ils n'utilisent pas la monnaie, honorent les dieux, et les hommes comme les femmes, ils pratiquent tous la science des augures ». On pourrait également y voir Séna, la célèbre île de Sein, où résidaient des prêtresses en vérité plus féeriques que réelles, qui, selon Pomponius Méla (III, 6), « réservent leurs remèdes et leurs prédictions pour ceux qui n'ont voyagé et navigué que dans le but de les consulter ». Pourquoi ne pas envisager également l'île sacrée d'Héligoland, sur la côte orientale de la Mer du Nord ? De bien curieuses traditions persistent à propos de cette île qui se trouve dans une région autrefois occupée par les Celtes, et que l'on a pu considérer

comme un débris de l'Atlantide ^[55]. À moins que ce ne soit l'île d'Oesel, dans la Baltique, qui se nommait autrefois *Abalum (Insula Malifera)*, terme dans lequel on retrouve à la fois le nom d'Apollon et celui de l'île d'Avallon, l'île des Pommiers. Et on pourrait remonter jusqu'à la lointaine Thulé, l'*Ultima Tulé* qui a tant excité les imaginations, et dont des auteurs grecs comme Polybe, mettant en doute les rapports du navigateur Pythéas, nous ont laissé des descriptions fantastiques : « Pythéas a trompé le public... à propos de Thulé et des pays voisins, en affirmant qu'il n'y a ni terre, ni mer, ni air dans ces parages, mais un mélange de tous les éléments, assez semblable à un poumon marin, et en plaçant enfin et la terre et la mer et l'air au-dessus de ce poumon dont il fait le lien de toutes ces parties sans qu'il soit possible de naviguer sur cette matière ou d'y marcher » (Polybe,) (XXIV, 5). C'est probablement dans ces parages que se trouve la curieuse Mer Morte, appelée par les Cimbres *Marimaruse* (Pline, Hist. Nat. IV, 27). Compte tenu du fait que les Cimbres en question sont les Celtes, l'étymologie du mot *Marimaruse* est celtiquement correcte. Mais Thulé relève surtout du domaine germanique, du moins depuis le haut Moyen Âge, et il est difficile de se faire une opinion là-dessus.

Il est plus que probable que les Îles du Nord du Monde sont à prendre au sens symbolique. Les îles, aussi bien que le Nord, sont traditionnellement le séjour des dieux, des êtres surnaturels, ou tout simplement de « ceux qui savent ». Dans l'esprit des conteurs irlandais, le druidisme, qui, de toute façon, n'était pas originaire d'Irlande, ne pouvait provenir que de ces îles mythiques situées dans un nord non moins mythique. Nous retrouverons d'ailleurs ce thème à propos de l'Autre Monde, tel qu'il a été pensé par les Celtes. Et le procédé ne pouvait que garantir les lettres de noblesse du druidisme qui, en tant que doctrine sacrée, devait avoir nécessairement une origine sacrée.

Nous avons vu que le récit de *La Bataille de Mag Tured* voit dans les Tuatha Dé Danann les introducteurs du druidisme en Irlande. Il y a là un point essentiel à éclaircir, car les Tuatha Dé Danann, quatrième peuple à occuper l'Irlande post-diluvienne selon la pseudo-histoire traditionnelle que racontaient les Irlandais du Moyen Âge, et prédécesseurs immédiats des Gaëls, jouent un rôle considérable

dans la mythologie et la religion non seulement de l'Irlande, mais de tous les Celtes. Les Tuatha Dé Danann, comme leur nom l'indique (« gens de la déesse Dana »), sont un peuple de dieux. Ce sont eux qui fournissent le panthéon irlandais, et certains se retrouvent en Grande-Bretagne et sur le continent, parfois sous des noms identiques comme Lug et Ogma-Ogmios, ou sous des appellations différentes qui n'empêchent pas de les reconnaître, comme Dagda-Sucellos ou Dagda-Taranis, sans parler des innombrables divinités connues seulement sous un surnom local.

Nous sommes donc en plein mythe, presque en pleine théogonie. Mais dans toute tradition mythologique – et c'est encore plus vrai chez les Celtes –, il faut toujours se demander si le mythe ne recouvre pas une certaine réalité historique, soit par processus d'évhémérisation, soit parce que le mythe, pour être compréhensible et transmissible, doit s'incarner, se matérialiser dans la fiction comme dans l'histoire. Se borner à affirmer que toute la tradition irlandaise est mythologique, et qu'on ne peut y apporter la moindre référence historique, c'est une position logique, permettant de mieux examiner les ressorts propres du mythe, mais c'est se priver d'une ouverture sur le réel : en accentuant la dichotomie entre le réel et l'imaginaire, on dissocie arbitrairement deux tendances qui coexistent chez l'être humain et qui, pourtant, étudiées conjointement, ont de fortes chances d'expliquer son comportement quotidien. C'est en refusant l'opposition mythe et réalité, mythe et histoire, qu'on peut en apprendre davantage sur l'aventure de l'esprit.

Le caractère nordique des Tuatha Dé Danann, même s'il n'est que symbolique, ne fait aucun doute. La tradition en fait cependant les descendants de Nemed, dont la race fut la deuxième occupante de l'Irlande post-diluvienne. Le sens de Nemed est très clair : c'est le « Sacré », ce qui indique donc pour les Tuatha une généalogie divine. D'après le *Leabhar Gabala*, « Livre des Conquêtes », vaste compilation mythico-historique du XII^e siècle irlandais, les ancêtres des Tuatha se trouvaient en Scandinavie, mais la Scandinavie, depuis les invasions des Vikings, est une localisation commode de l'Autre-Monde. D'après l'*Histoire d'Irlande* de Keating, c'est en Grèce que se trouvaient les Tuatha, mais ils séjournèrent sept ans en Scandinavie, puis dans le nord de l'Écosse, avant d'aborder en Irlande. De toute façon, la plupart des textes sont formels : les Tuatha Dé Danann ont mis le pied en Irlande « le lundi de *Beltaine* » (c'est-à-dire le 1^{er} mai, la seconde grande fête celtique de l'année), et ils brûlèrent leurs navires, s'entourant ainsi d'un halo de fumée qui les rendait encore plus mystérieux. C'est une allusion au rituel des feux de Bel, caractéristiques de la fête du 1^{er} mai. Ces Tuatha arrivaient avec les quatre talismans fondamentaux qui réapparaissent constamment dans la tradition mythologique des Celtes, même dans les versions les plus récentes comme les romans arthuriens, à savoir : la Pierre de Fâl, ou Pierre du Couronnement, la Lance flamboyante de Lug (qui est peut-être celle qu'on découvre dans le fameux Cortège du Graal), l'Épée de Nuada, qui ne peut être brandie que par son propriétaire (et qu'on retrouve dans l'Excalibur d'Arthur) et la chaudron

inépuisable de Dagda, prototype évident du Graal.

Tout cela, bien compris, signifie que les Tuatha apportaient avec eux une doctrine religieuse, une tradition mythologique, et *aussi un rituel* caractérisé par des objets magiques ou sacrés dont la tradition littéraire ultérieure fera grand usage, preuve absolue de leur extrême importance. Comme le dit un court texte du *Livre Jaune* de Lecan, manuscrit du XIV^e siècle, à propos des Tuatha, « la science, le druidisme et la diablerie étaient à leur service » (*Textes mythologiques*, I, p. 80), le terme « diablerie » recouvrant évidemment, au Moyen Âge, toutes les pratiques que ne pouvaient admettre les chrétiens.

La tentation est alors très forte de voir dans les Tuatha Dé Danann les populations de l'Âge du Bronze, voire les populations de l'époque mégalithique. Ce sont, après tout, les populations antérieures aux Celtes, comme les Tuatha par rapport aux Gaëls. Et nous verrons tout ce que le druidisme a pu recueillir de l'héritage de ces populations. Autre tentation qui découle de l'origine nordique des Tuatha : celle de voir dans ceux-ci les ancêtres communs des Germains et des Celtes. Les arguments ne manquent pas. D'abord, Celtes et Germains sont de tradition indo-européenne et proviennent de la même souche primitive, mais du côté du nord. Ensuite, les écrivains de l'Antiquité classique les ont souvent confondus, et eux-mêmes avec les Scythes : les Celtes sont tous venus de régions situées à l'est du Rhin, probablement du Harz, et ils ont longtemps côtoyé les

Germains sur les bords de la Baltique et de la Mer du Nord ^[56]. D'autre part, il est incontestable, d'après des études de vocabulaire comparées, que les Celtes, dans un premier temps plus évolués que les Germains, ont contribué à la constitution sociale du groupe germanique ^[57]. Enfin, la mythologie celtique et la mythologie germano-scandinave offrent de nombreux points de convergence, compte tenu d'une influence plus tardive de l'Irlande sur l'Islande et vice versa.

Une chose, à vrai dire capitale, s'oppose à ces tentatives d'identification pré-indo-européenne des Tuatha Dé Danann : le druidisme ne peut en effet exister que dans les structures d'une société celtique. Il est donc impossible de considérer les Tuatha Dé Danann comme des populations préceltiques, puisqu'ils ont, même de façon symbolique, apporté le druidisme en Irlande. On rétorquera que s'il s'agit d'une population à la fois préceltique et prégermanique, sa structure sociale ne pouvait qu'être indo-européenne, mais cela n'a rien à voir avec le caractère celtique absolu qu'on est obligé de reconnaître au druidisme. Si les Tuatha Dé Danann sont réellement, ou mythiquement, les introducteurs du druidisme en Irlande, ils devront être nécessairement des Celtes.

Nous avons dit que les Tuatha débarquent en Irlande le jour de Beltaine. Leur calendrier festiaire *celtique* est donc déjà fixé. Et cela ne constitue pas une preuve, car les autres invasions mythiques de l'Irlande se produisent également à des dates du festiaire celtique ; du moins c'est ce que les Irlandais du Moyen Âge affirment, refusant à envisager les antiques populations de l'Irlande dans un

contexte socio-culturel autre que le contexte traditionnel des Celtes. Le premier occupant post-diluvien de l'Irlande, Partholon, a trois druides. L'un des quatre chefs du deuxième envahisseur, Nemed, est Iarbonel le « devin », c'est-à-dire un druide. Et quand les troisièmes envahisseurs, les Fir Bolg, s'emparent de l'Irlande, ils la partagent en cinq, strictement d'après le principe gaélique des « cinq cinquièmes », ou des « cinq royaumes ». Quels que puissent avoir été les occupants successifs de l'Irlande, ils sont tous présentés, dans la tradition recueillie au Moyen Âge, comme des Celtes à part entière, plus précisément des Gaëls. Aucun Irlandais du Moyen Âge n'a paru douter un seul instant de cette vérité. Il est vrai que le Moyen Âge n'a jamais eu la notion de l'anachronisme : les Irlandais qui, comme les autres Celtes, ont une tendance très nette à considérer l'histoire comme a-chronique, n'avaient aucune raison de ne pas procéder ainsi. Tout ce qu'on peut dire, c'est que cela ne favorise guère l'historien moderne.

D'ailleurs, si l'on suit la trame des récits sur les différentes invasions de l'Irlande, on observe une cohérence absolue. La première occupation, antédiluvienne, opérée par la femme primordiale Cessair, ne compte pas : elle est entièrement en dehors de l'Histoire. La première occupation post-diluvienne est celle de Partholon qui symbolise la création du nouvel être humain. Mais le règne de Partholon est primitif, franchement matériel et inorganisé. Apparaît alors le deuxième envahisseur, Nemed, le « Sacré » : le royaume est régi par des normes qu'on peut appeler religieuses. Et ce sont les fils de Nemed qui vont s'exiler, se séparer en deux groupes, lesquels reviendront, chacun à leur tour, envahir l'Irlande, d'abord les Fir Bolg, ensuite les Tuatha Dé Danann. Les Fir Bolg, ou Hommes Bolg, qu'on a souvent compris comme les « Hommes au Sac », par suite d'une étymologie analogique, et qu'on a souvent voulu historiciser en en faisant des Belges (toujours à cause de cette même étymologie), sont en réalité des actifs, des guerriers, le mot *bolg* provenant selon toute vraisemblance de la même racine

que le latin *fulgur*, la « foudre » ^[58]. La société irlandaise apparaît alors *policée*, structurée par une caste de guerriers qui met de l'ordre. Car, comme dans la mythologie grecque ou germano-scandinave, les Géants sont toujours très proches. Et les Géants symbolisent le Chaos contre lequel lutte le génie humain. En l'occurrence, pour la mythologie irlandaise, le Chaos est représenté par l'étrange peuple des Fomoré, peuple auquel se heurtent automatiquement tous les nouveaux envahisseurs de l'Irlande et qu'ils doivent vaincre ou se concilier par des traités. Enfin apparaissent les Tuatha Dé Danann, l'autre rameau des descendants de Nemed. Eux, ce sont les Dieux. Et ils apportent à la fois la doctrine et la pratique du druidisme, c'est-à-dire la structure sociale indispensable pour que puissent débarquer à leur tour les humains, les Fils de Mile, autrement dit les Gaëls. Ces Gaëls n'ont plus qu'à pénétrer dans le cadre fonctionnel divin, puisque telle est la motivation de la religion druidique : faire en sorte que le royaume d'en-bas soit comme le royaume d'en-haut.

On remarquera la cohésion et la logique de ce récit, qu'il soit exprimé dans sa totalité, comme dans le *Livre des Conquêtes* ou l'*Histoire* de Keating, ou plus

fragmentairement dans d'autres textes, comme les deux « Bataille de Mag-Tured », la première racontant le combat des Tuatha contre les Fir Bolg, la seconde contre les Fomoré. Si l'on reprend ces différents éléments sous forme d'un tableau, on peut en tirer d'intéressantes conclusions :

Première phase : avant le Déluge.

Cessair, la femme primordiale. Première ébauche du monde et de l'humanité.

Deuxième phase : après le Déluge.

Première invasion : Partholon. Re-création. Matérialisme.

Deuxième invasion : Nemed. Apparition du Sacré. Spiritualité.

Troisième invasion : Fir Bolg. Guerriers. Maintien de l'ordre.

Quatrième invasion : Tuatha Dé Danann. Dieux. Druidisme. Science spirituelle et matérielle.

Cinquième invasion : Fils de Mile. Époque actuelle. Mise en pratique.

À considérer les trois premières invasions post-diluviennes, on s'aperçoit qu'elles sont complémentaires. Partholon représente la régénération du genre humain. C'est en quelque sorte Brahma, si l'on veut recourir à la symbolique indienne. Mais alors apparaît le principe spirituel, c'est-à-dire l'Aspect Varuna, correspondant au « sacré » Nemed. Et à celui-ci se joint bientôt le principe guerrier, l'aspect Mitra, que recouvrent les Fir Bolg. Le monde – celui des Gaëls bien sûr – est donc régi par le couple divin Varuna-Mitra (magie spirituelle et magie guerrière), après avoir été créé par le dieu des commencements. Le principe observé ici est en conformité parfaite avec une des structures indo-européennes les plus répandues.

En considérant maintenant que la première invasion est une période de création, et que la cinquième est celle de la mise en application, on peut reconnaître dans les trois invasions intermédiaires les grandes lignes de la répartition trifonctionnelle des sociétés indo-européennes. En effet, Nemed représente la classe sacerdotale, les Fir Bolg la classe des guerriers, et les Tuatha Dé Danann la troisième classe. Cette dernière proposition peut choquer : comment des Dieux seraient-ils les symboles de la troisième fonction, celles des producteurs ? La réponse est pourtant simple. Les Tuatha Dé Danann sont non seulement les experts en religion, en sagesse, en magie, mais aussi en science. Or, qui dit science, dit technique. C'est d'autant plus vrai chez un peuple qui a toujours refusé la dichotomie entre le sacré et le profane et qui a tout mis en œuvre pour glorifier le travail manuel (ce qui a d'ailleurs été une des raisons de leur facile conversion au Christianisme). Les Dieux des Tuatha Dé Danann

apparaissent non seulement comme de brillants guerriers, mais surtout comme des spécialistes de toutes les techniques, médecine, charpente, métallurgie, etc. Et le plus grand d'entre eux, le dieu Lug, se présente comme « sachant tout faire ». Il est le « Multiple Artisan ». Les Tuatha Dé Danann viennent donc couronner l'édifice : eux seuls peuvent permettre la mise en œuvre du plan divin. Ils sont les dieux incarnés. Les fils de Mile peuvent maintenant occuper le terrain.

Mais il y a plus : à eux seuls, les Tuatha Dé Danann représentent la totalité de la société indo-européenne, son idéalisation, c'est-à-dire, dans l'esprit de la tradition druidique, *le modèle divin que les hommes doivent appliquer*. Et ce ne sont pas des mythologues ou des sociologues contemporains qui le disent. C'est Geoffrey Keating, l'auteur de la si précieuse *Histoire de l'Irlande*. Keating décompose en effet les trois termes du nom des Tuatha (est-ce de son propre chef ou transmet-il une tradition plus ancienne ? nous ne le savons pas). Cela donne trois catégories : *Tuatha*, les nobles, *Dé*, les druides, la classe sacerdotale, *Dana*, les artisans. Les étymologies sont justes : les *Tuatha* sont évidemment l'affaire des guerriers nobles ; les dieux étant tous druides, les druides sont également des dieux ; le peuple des artisans constitue une classe qu'on appelle *aes dana*. Tout est dit de la façon la plus simple.

Et, bien entendu, l'accent est mis sur le druidisme incarné essentiellement par les Tuatha Dé Danann. Il est peut-être alors inutile de chercher l'origine du druidisme ailleurs que chez les Celtes eux-mêmes. Et pourquoi ne pas faire confiance à César quand il affirme que la doctrine druidique a été élaborée dans l'île de Bretagne, et que, de là, elle a été répandue en Gaule, et bien entendu dans les autres pays celtiques ?

2) LES DIEUX ET LES HOMMES

Toute religion a son système de référence absolue, en l'occurrence une ou plusieurs divinités dont la personnalité, la fonction et le comportement sont exemplaires. Il n'est pas question ici d'essayer de savoir si ce ou ces dieux sont des entités réelles, extérieures au monde humain, régissant ou conseillant les êtres vivants selon un plan prévu à l'avance et une finalité précise, ou s'ils sont simplement des projections idéalisées de l'esprit humain tourmenté par le désir de *parfaire* le monde en justifiant sa propre existence. Dans ce genre de débat, le thème du pari de Pascal est toujours d'actualité, et quelle que soit la solution choisie, on ne peut que constater, dans le temps et dans l'espace, la présence de divinités auxquelles des êtres humains ont cru, et avec lesquelles ils ont établi réellement ou symboliquement des rapports d'interdépendance, notamment sous forme d'actes cultuels. De la même façon, on ne peut que constater qu'il existe des récits qui mettent en scène ces divinités et les font se comporter en une série d'actes significatifs, récits que, faute de mieux, on qualifiera de « mythologiques ». Ce sont ces divinités qu'il convient d'examiner à travers ce que nous en présentent l'histoire, l'archéologie et la tradition.

Comme les autres religions, le druidisme a eu ses dieux, encore qu'il faille souvent s'interroger sur la signification réelle que donnaient les druides à ce terme : dieux personnalisés ou fonctions spécialisées de la divinité. Mais c'est un autre problème. Nous connaissons ces dieux par des témoignages d'auteurs anciens, par des inscriptions votives ou funéraires, des représentations plastiques, et surtout, à une époque plus tardive, par les récits épiques irlandais et gallois qui nous en donnent une image plus fournie encore qu'altérée puisque héroïsée. Cela ne facilite pas le repérage exact. « Les divinités gauloises sont souvent restées à peine plus personnalisées que les *numina*, ces forces mystérieuses auxquelles on peut attribuer des qualités. » « Beaucoup de ces divinités ne sont souvent que des noms auxquels nous attribuons des qualités d'une manière assez arbitraire, en partant de comparaisons effectuées par les Latins avec leurs propres dieux, ou par assimilations hypothétiques » ^[59]. On ne peut pas ne pas penser à ces héros des récits épiques irlandais qui prononcent souvent la fameuse formule : « Par le Dieu que jure ma tribu ! » Les noms de ces dieux divergent également d'un pays à un autre, et même si l'on y discerne une certaine constante, ils ne sont pas forcément fiables. « Le groupe linguistique auquel on croit pouvoir rattacher le nom d'un dieu n'est pas une preuve que la divinité recouverte par ce nom appartienne au vieux panthéon du peuple parlant la dite langue. Il en est ainsi pour tous les

Apollon de l'époque gallo-romaine dont le nom est accolé ou substitué à des noms qui ne sont pas toujours celtiques, recouvrant d'anciennes divinités indigènes » **[60]** .

Mais, comme toujours en pareil cas, on est bien obligé de recourir au témoignage de César, parce que le plus ancien et le plus précis. « Le dieu qu'ils honorent le plus est Mercure : ses statues sont les plus nombreuses, ils le considèrent comme l'inventeur de tous les arts, il est pour eux le dieu qui indique la route à suivre, qui guide le voyageur, il est celui qui est le plus capable de faire gagner de l'argent et de protéger le commerce. Après lui, ils adorent Apollon, Mars, Jupiter et Minerve. Ils se font de ces dieux à peu près la même idée que les autres peuples : Apollon guérit les maladies, Minerve enseigne les principes des ouvrages et des techniques, Jupiter est le maître des dieux, Mars préside aux guerres » (César, I, 17). On remarquera la place privilégiée de Mercure et ses multiples fonctions, puis la triade nettement secondaire représentée par Apollon-Mars-Jupiter, avec une anomalie, puisque Jupiter, « maître des dieux », ne paraît pas particulièrement mis en valeur, enfin le rôle « artisanal » de Minerve. Mais quand César prétend que les Gaulois se font à peu près la même idée de ces dieux que les autres peuples, c'est-à-dire essentiellement les Romains et les Grecs, on peut se permettre d'être dubitatif : l'essai d'interprétation de César lui-même prouve le contraire. Il est vrai que « pour un Romain, l'univers s'arrête aux frontières des possessions de son pays. En dehors de cet univers, il n'existe que des peuples ignorants qu'il importe d'exploiter au mieux. Ces peuples ont des conceptions religieuses primitives, aussi César n'hésite-t-il pas, dans son orgueil et sa mentalité de seul civilisé, à prendre comme référence les dieux romains pour décrire la religion gauloise. Il ne serait pas objectif de croire que les Gaulois avaient des croyances semblables à celles des Romains » **[61]** . C'est dire qu'il ne faut pas prendre cette tentative d'interprétation de César à la lettre. Il n'en reste pas moins que César a cité un grand dieu (qui n'est pas Jupiter), trois autres dieux de moindre envergure mais cependant très vénérés, et une déesse. C'est déjà l'ébauche d'une hiérarchie divine.

Et cette hiérarchie est d'essence indo-européenne. « César, ami de certains druides, avait défini excellemment... les cinq dieux principaux des Gaulois ; il les avait définis *par des critères sociaux*, il les avait distribués – patrons et non symboles – à travers les grandes activités de la vie sociale : le premier, assimilé à Mercure, est l'inventeur des arts, le maître des chemins et le régent du commerce et des gains ; un autre, un Jupiter, a la souveraineté céleste ; un Mars préside à la guerre ; un Apollon chasse les maladies ; une Minerve enfin est l'institutrice des métiers. Cela correspond à la théorie générale du monde, qu'on retrouve dans l'épopée irlandaise » **[62]** . C'est en effet l'épopée des anciens Irlandais qui peut permettre de comprendre et d'expliquer le témoignage de César, principalement cette seconde *Bataille de Mag Tured* où l'état-major des Tuatha Dé Danann constitue un répertoire à peu près complet du panthéon celtique.

Le Mercure gaulois dont parle César et dont il nous dit qu'à son époque il y avait de nombreuses statues (*simulacra*) répandues dans toute la Gaule ^[63], n'a pas grand-chose à voir avec le Mercure romain, ni même avec l'Hermès grec, sinon quant au commerce d'une part, et à la route d'autre part. César ne nous donne pas son nom indigène, mais nous pouvons le restituer facilement en *Lugos* ou *Lugu*, nom qui a servi à former des toponymes aussi importants que ceux de Lyon, Loudun, Lyon, ou Leyde, qui sont des *lugudunum* (Forteresse de Lugu). Et c'est l'irlandais Lug de la Bataille de *Mag Tured*.

La présentation de Lug, qui est très complète, entre dans le cadre de la narration des événements qui se déroulent, en Irlande, entre la première et la seconde bataille de Mag Tured. Les Tuatha Dé Danann ont vaincu les Fir Bolg avec l'aide des Fomoré, ces géants mystérieux qui figurent le Chaos, c'est-à-dire les forces inorganisées. Mais, par suite de l'incapacité de leur roi Nuada, qui a perdu un bras et qui ne peut plus gouverner, les Tuatha sont tombés dans la dépendance des Fomoré qui les exploitent lourdement. Mais Nuada, muni d'un bras d'argent, redevient roi et convie les chefs des Tuatha à un festin. La salle du festin est soigneusement gardée par un portier qui ne laisse entrer personne qui n'ait un art original et différent des arts pratiqués par ceux qui sont à l'intérieur. Nous sommes dans le domaine de la spécialisation à outrance, et il ne peut y avoir de double emploi, le festin ne réunissant que l'élite intellectuelle, guerrière et artisanale des Tuatha Dé Danann. C'est alors qu'apparaît un jeune guerrier du nom de *Samildanach* (Multiple Artisan), « aimable et beau, avec un équipement de roi » ^[64].

Le jeune guerrier demande à entrer. On l'oblige à se nommer, et l'on apprend ainsi qu'il s'agit de « Lug Lonnandslech, fils de Cian, fils de Diancecht, et d'Eithné, fille de Balor » ^[65]. Les deux grands-pères de Lug sont donc respectivement, du côté paternel, Diancecht, le dieu-médecin des Tuatha Dé Danann, et du côté maternel, Balor, redoutable guerrier géant borgne, dont l'œil unique peut foudroyer n'importe qui lorsque quatre hommes lui soulèvent sa lourde paupière avec un crochet poli ^[66]. Et Balor, qui possède un caractère titanesque et cyclopéen incontestable, est l'un des chefs des Fomoré. Ce n'est pas gratuit. Étant à la fois Tuatha et Fomoré, Lug participe à une double nature originelle, ce qui lui donnera son caractère exceptionnel et finalement hors de toute classification. En effet, non seulement il a, des Tuatha Dé Danann, la puissance organisatrice, socialisée et spiritualisée à l'extrême, mais il y ajoute, des Fomoré, la force brutale, instinctive, inorganisée mais terriblement efficace. Lug est une véritable synthèse de deux forces qui s'opposent et se combattent. Il est l'incarnation même d'un monisme philosophique, la constatation personnalisée du refus celtique du principe de la dualité. Sur un autre plan, on pourrait considérer Lug comme l'exemple le plus frappant de ce que, sur les découvertes de

Freud, voulaient réaliser les Surréalistes ^[67].

Le jeune guerrier insiste pour entrer. Le portier lui demande : « Quel art pratiques-tu ? Car personne ne vient sans art à Tara » ^[68]. Lug répond qu'il est charpentier. Le portier lui réplique qu'il y en a déjà un. Lug dit alors successivement qu'il est forgeron, champion, harpiste, héros, poète et historien, sorcier, médecin, échanson et bon artisan. À chaque fois, le portier répond qu'il y en a déjà un et refuse à Lug d'entrer dans la salle du festin de Tara. Alors Lug dit : « Demande au roi s'il a un seul homme qui possède tous ces arts, et s'il en a un, je n'entrerai pas à Tara » ^[69]. Le portier va trouver Nuada et lui raconte sa conversation avec le *Samildanach*. Le roi ne peut que convenir du fait qu'il n'a pas un seul « multiple artisan » à son festin.

Mais ce n'est pas suffisant pour que Lug puisse entrer. Le roi lui envoie un jeu d'échecs pour qu'il essaye une partie. Il gagne. Alors on le fait entrer, mais le dieu Ogmé le soumet à une autre épreuve. Ogmé, qui a un caractère nettement hérakléen, traîne une énorme pierre « pour laquelle il fallait les efforts de quatre-vingts jous » et lance un défi à Lug. Celui-ci soulève la pierre et la jette à travers la maison. Ce n'est pourtant pas fini : Lug doit jouer de la harpe. « Le jeune guerrier joua alors un refrain de sommeil aux troupes et au roi la première nuit. Il les jeta dans le sommeil depuis cette heure-là jusqu'à la même heure du jour suivant. Il joua un refrain de sourire, et ils furent tous dans la joie et la gaieté. Il joua le refrain de tristesse, si bien qu'ils pleurèrent et se lamentèrent » ^[70]. Lug a ainsi fait ses preuves. Nuada tient conseil avec les autres chefs des Tuatha. Finalement, « Samildanach... alla sur le siège du roi et le roi se tint debout devant lui pendant treize jours » ^[71]. C'est donc le triomphe pour Lug, et ce triomphe, accompagné de l'effacement temporaire du roi, n'est pas sans rappeler certaines traditions indo-européennes, germaniques en particulier ^[72].

Tout cela fait apparaître Lug comme un personnage hors de toutes les catégories et hors de toutes les fonctions parce qu'il les assume toutes à la fois. C'est ce qui ressort nettement des réponses qu'il donne au portier. Il appartient à la classe sacerdotale en tant que harpiste, poète-historien, sorcier, médecin et échanson ; à la classe guerrière en tant que champion et héros ; à la troisième classe, celle des producteurs, en tant que charpentier, forgeron et artisan. Les prétentions qu'il affiche à l'entrée de la salle de Tara sont mises à l'épreuve à l'intérieur, et là encore les fonctions sont nettes. Par l'épreuve de la pierre, il manifeste sa force, donc son appartenance à la classe guerrière. Par l'épreuve de la harpe apparaît son caractère sacerdotal. Il n'y a pas d'épreuve artisanale (mais peut-être se trouvait-elle dans une version primitive du récit), par contre l'épreuve du jeu d'échecs met en évidence la capacité royale de Lug. Les échecs sont en effet un jeu réservé au roi, et par la valeur intrinsèque du jeu lui-même, ils constituent

une exaltation théorique et symbolique du fonctionnement de la royauté ^[73]. En gagnant la partie, Lug est en somme choisi parmi la classe guerrière pour occuper – ne fût-ce que temporairement – la fonction royale. Par la même occasion, il prouve sa valeur de *tacticien* et se montre capable d'assumer les fonctions de chef suprême, fonctions qu'il occupera pendant les préparatifs et le déroulement de la bataille de Mag Tured. Lug, par sa double appartenance (Tuatha et Fomoré) et par sa position hors classe, permet au monde de trouver son équilibre, privilégiant les forces organisées (les Tuatha) et maîtrisant les forces instinctives inconscientes (les géants Fomoré). C'est ce que ne réussit pas Odin, dans la mythologie germanique, beaucoup plus pessimiste, et où l'équilibre entre les Dieux et les Géants est constamment menacé.

Dans une autre version de la seconde Bataille de Mag Tured, Lug est décrit avec toute la splendeur qui convient à son rang. Il « revêtit son équipement merveilleux, inconnu, d'outremer, à savoir sa chemise de lin, brodée de fil d'or sur sa peau blanche, et sa tunique bien connue, confortable, de satin multicolore habituel, de la brillante Terre de Promesse ^[74], sur lui, à l'extérieur. Il revêtit son tablier très large et très beau d'or fin, avec des franges, des agrafes et des bordures, sa ceinture de guerre compacte avec sa bouche et son ouverture. Il prit sa nouvelle cuirasse d'or avec de belles gemmes d'escarboucle, avec de belles pommes incrustées d'or, d'où retentissaient les appels d'une armée multiforme et inconnue. Il prit le large bouclier d'or, terrible, en bois rouge pourpre avec une pointe d'or très acérée et terrible, avec un umbo magnifique de bronze blanc et une bosse d'or bien disposée, avec des chaînes de vieil argent entrelacées et tendues, avec des courroies splendides marquées de nombreux signes. Il prit son épée longue, sombre et très tranchante, sa lance empoisonnée, large, cruelle, au fût épais, héroïque, à cinq pointes, dans l'autre main. Il saisit sa pierre de fronde pour le jeu de briser les boucliers des héros aux armes rapides. Il chercha sa massue de bataille à lourde tête pour en faire usage contre les crânes puissants » ^[75]. Et son comportement n'est pas moins impressionnant : « C'était la colère d'un lion enragé, le bruit de la mer aux grandes vagues, le grondement de l'océan aux franges bleues, que la colère du héros rapide, Lug, massacrant les ennemis, luttant contre leurs tributs et défendant l'Irlande » ^[76]. Certes, il y a loin entre ces descriptions enthousiastes – où l'esprit « patriotique » irlandais se fait jour – et les représentations plastiques du Mercure gallo-romain, le « Dieu à la Bourse », qui fait bien pâle à côté, avec son aspect de petit bourgeois enrichi. Les Gaulois romanisés n'ont plus vu de Lug que son caractère de protecteur du commerce attaché à la troisième fonction. C'est peu compatible non plus avec l'affirmation de César qui le place avant tous les autres dieux.

Car le Lugu gaulois a dû effectivement être l'objet d'un culte très important. Son nom, nous l'avons dit, est attaché à la ville de Lyon. Or Lyon était une sorte de ville sacrée chez les Gaulois indépendants. Une légende rapportée par le pseudo-

Plutarque raconte que la ville fut fondée à un emplacement désigné par une troupe de corbeaux. Et le corbeau est l'animal symbolique de Lug, ce qui peut paraître paradoxal : le nom de Lug réfère indubitablement à une racine qui signifie « lumière » et « blancheur » (grec *leukos*, blanc, latin *lux*, lumière) et le corbeau, par sa couleur noire, semble davantage exprimer la nuit ou l'obscurité. Mais c'est un fait : d'une façon ou d'une autre, Lug est relié au corbeau dans la tradition comme dans la représentation plastique, et le mythe de fondation de Lyon y fait clairement allusion. En tout cas, le symbolisme sacré de Lyon se rattache au culte de Lug. On sait que les grandes fêtes celtiques avaient lieu quatre fois par an, *quarante jours après un solstice ou un équinoxe*, le premier de novembre, de février, de mai et d'août. La fête du 1^{er} août en Irlande se nommait *Lugnasad*, c'est-à-dire « les noces de Lug », et la tradition précise que c'est Lug lui-même qui avait institué cette fête, consistant en une grande assemblée dans la plaine de Meath, en l'honneur de sa mère adoptive Taïltiu (un ancien *Talantio*), sorte de divinité tellurique. Or, quand les Romains eurent organisé la Gaule, ou plutôt les

Gaules ^[77], ils firent de Lyon la capitale politique, intellectuelle et religieuse de ce grand ensemble. Auguste y institua des fêtes le premier jour d'août (*Augustus*) qui était son mois, fêtes évidemment vouées au culte de Rome et de l'Empereur, et c'est à Lyon que se tinrent des assemblées gauloises qu'on nomme *Concilia Galliarum*. Cela n'était pas un hasard. De la même façon, comment s'étonner de constater que Lyon a été la première ville gauloise à être touchée par le christianisme ? Et n'oublions pas que dans la nomenclature de l'Église Catholique Romaine, l'archevêque métropolitain de Lyon porte toujours le titre officiel de « Primat des Gaules ».

Et Lug, tant bien que mal assimilé à Mercure, a perduré dans la dévotion des Gallo-Romains. L'archéologie a mis au jour plus de 450 inscriptions dédiées à Mercure, et plus de 200 représentations, statues ou bas-reliefs. C'est beaucoup plus que pour les autres dieux, en Gaule tout au moins. Il porte souvent des surnoms, ceux-ci étant les plus divers, indiquant la fonction plus précise, ou le lieu de culte. Ainsi le *Mercurius Arvernus* dont l'épithète ne pose aucun problème, ou encore le *Mercurius Iovantucarus* qui est littéralement le « Protecteur de la Jeunesse ». Et lors de la christianisation, de nombreux sanctuaires voués à Mercure sont devenus des Monts saint Michel, ce qui n'est pas sans rapport avec les fonctions lumineuses et solaires de Lug transférées sur l'archange lumineux. Parfois, ce Mercure est représenté selon l'image classique romaine, avec le pétase et le caducée. Parfois, il est accompagné d'un animal qui prend plus d'importance que dans la tradition romaine. Parfois apparaît l'image spécifiquement gallo-romaine du serpent à tête de bélier. Parfois encore, au lieu d'être un jeune homme ou un adulte athlétique, Mercure est un vieillard barbu vêtu d'un vêtement de laine à la gauloise et tenant un bâton (le bâton du voyageur ?). Un bas-relief de Strasbourg le représente avec un marteau, ce qui le ferait assimiler à une divinité différente, de type martien, ou si l'on prend la référence irlandaise, du type d'Ogmé ou du Dagda. Enfin, certaines représentations associent Mercure avec le

culte phallique, et d'autres le montrent en compagnie d'une déesse, notamment dans la Gaule de l'est et du sud-est où cette déesse porte le nom de *Rosmerta*, « la pourvoyeuse », caractéristique de la troisième fonction. Il faut noter enfin qu'une des scholies de la *Pharsale* de Lucain assimile Mercure à Teutatès, divinité qui fait partie de la triade énoncée par Lucain lui-même, mais dont on n'est pas sûr qu'il s'agisse d'un dieu personnalisé ^[78]. Et il y a, à Reims, un Mercure à trois têtes, ce qui nous ramène à une des caractéristiques de la tradition celtique, l'importance du nombre « trois » et du triplement.

Le moins qu'on puisse dire, cependant, c'est que Lug, tel qu'il est décrit dans l'épopée irlandaise, est fort éloigné du Mercure tel que l'imaginaient les Romains. Il a peut-être plus d'affinité avec l'Hermès grec, ne serait-ce que parce qu'il protège les routes et les voyageurs, et surtout parce qu'il est le dépositaire des secrets des dieux en tant que Multiple-Artisan. Lug aussi porte des surnoms. Samildanach en est un. Mais il est aussi *Lonnbeimenech* (celui qui frappe furieusement), *Lamfada* (à la longue main), ou encore *Grianainech*, terme dans lequel on reconnaît le mot irlandais signifiant « soleil » ou « chaleur ». Cela, lié au sens du mot Lug (« lumineux »), donne un caractère solaire au personnage, et il n'est pas étonnant que son culte ait été remplacé par celui de saint Michel. Mais il ne semble pas qu'il soit à comparer avec l'Apollon gréco-romain, encore que ses attributs soient le corbeau (comme Apollon) et surtout la lance, apportée de Gorias, une des villes des îles du nord du monde, par les Tuatha Dé Danann : « aucune bataille n'était gagnée contre elle ou celui qui l'avait à la main » ^[79]. Cette lance peut très bien symboliser les rayons du soleil qui apportent la chaleur, les maladies, la mort, mais aussi la guérison, car tout objet divin est ambivalent ^[80].

En réalité, le seul dieu indo-européen avec lequel Lug soutient la comparaison est le germanique Odin-Wotan. Il a même des traits communs avec lui. Comme Odin, Lug est supérieur à tous les dieux, bien qu'il ne soit pas non plus le dieu primordial. Comme Odin, Lug est chef suprême de l'armée des dieux contre les géants. Comme Odin, Lug est possesseur d'une lance merveilleuse. Comme Odin, Lug fait la guerre non seulement de façon héroïque, mais aussi de façon *magique* (thème varunien). Comme Odin, Lug a une affinité avec le corbeau. Comme Odin, maître des runes et protecteur des poètes, Lug est maître poète et musicien. Enfin, si Odin est borgne, Lug est le petit-fils d'un borgne à l'œil pernicieux, et pour opérer sa magie, dans le combat, il ferme un œil. Cela fait beaucoup de ressemblances. Seul l'aspect très varunien d'Odin n'apparaît pas vraiment, à une exception près, chez Lug. Ce rôle est tenu davantage par le Dagda, ou par Ogmé dans la mythologie irlandaise, et par Gwyddyon, fils de Dôn, dans la mythologie galloise. Celui-ci, héros de la quatrième branche du *Mabinogi*, a des rapports plus nets avec Odin-Wotan. Il est expert en combats magiques, en batailles végétales ^[81]. Il est tortueux, hypocrite et faux-jureur comme Odin. Il transforme

son aspect comme Odin, et connaît également tous les secrets du monde ainsi que les cachettes des trésors. Son nom réfère à la même racine indiquant à la fois la connaissance, la fureur divine et le bois. Et Gwyddion est hors classe : il est druide, guerrier et multiple artisan, et son fils incestueux Lleu Llaw Gyffes, le « Lion à la Main sûre », a des rapports étymologiques avec Lug à la Longue Main et à « la lance qui ne manque jamais son coup ».

Si l'on veut résumer la personnalité de Lug, en tant que correspondant du Mercure gaulois signalé par César, il suffit de dire qu'il est absolument hors classe. Il n'est pas le dieu primordial. Il n'est pas le dieu des commencements. Il n'est même pas le roi des dieux. Et pourtant il est au-dessus de tous les autres, incarnant à lui tout seul l'ensemble des fonctions divines qui, dans l'optique du druidisme, sont aussi, fondamentalement, les fonctions que l'humanité doit accomplir pour réaliser l'unité du monde d'en-haut et du monde d'en-bas, unité sans laquelle le Chaos domine, en l'occurrence les Fomoré.

Le médecin et le Soleil

Après Mercure, César signale, sans doute en raison de l'importance de son culte, le dieu Apollon qui guérit les maladies. Ce n'est donc pas l'aspect solaire de cette divinité qui est mis en évidence, mais son aspect guérisseur. Il faut dire que la figure d'Apollon n'appartient pas à la mythologie romaine, où il a été introduit d'abord par les Étrusques, qui en faisaient une divinité inquiétante liée à la peste et aux épidémies, ensuite par les Grecs pour lesquels prévalait le caractère solaire du personnage. Mais Apollon n'est pas non plus d'origine grecque, malgré le succès de son culte à Delphes et à Délos. C'est une divinité *hyperboréenne*, probablement d'origine scythique, infiltrée en Grèce au moment de la poussée des Doriens. Le nom d'Apollon réfère incontestablement à une racine indo-européenne d'où découle le nom de la pomme, *malum* en latin, *apple* en anglais, *apfel* en allemand, *aval* en breton et en gallois. On retrouve au-delà la fameuse île d'Avallon, l'*Insula Pomorum*, de la *Vita Merlini* de Geoffroy de Monmouth, l'*Émain Ablach*, Terre des Fées, de la tradition irlandaise, l'*Insula Malifera* des traditions antiques, localisée dans la Baltique et où la pomme et l'ambre sont

confondus symboliquement ^[82], et la célèbre fable des Pommes d'Or du Jardin des Hespérides. Après tout, dans l'île d'Avallon, Morgane et ses neuf sœurs connaissent les charmes magiques qui peuvent guérir les blessures mortelles, comme celles du roi Arthur. Et tant à Émain Ablach qu'à Avallon, nul n'est affligé de maladie, de mort ou de vieillesse : c'est assez significatif pour qu'on puisse prétendre à la présence, même non nommée, d'Apollon guérisseur, ou de toute autre divinité équivalente ou analogue.

Précisément, cet Apollon guérisseur existe dans la tradition irlandaise : il apparaît dans l'état-major des Tuatha Dé Danann sous le nom de Diancecht. Et lorsque Lug lui demande quelles sont ses capacités, il répond : « Tout homme qui sera blessé, à moins qu'on ne lui ait coupé la tête, ou à moins qu'on ait entamé la

membrane de sa cervelle ou sa moelle épinière, il sera complètement guéri par moi pour le combat du lendemain matin » **[83]**. On comprend d'ailleurs pourquoi les Celtes coupaient la tête de leurs ennemis, même apparemment morts : ils n'avaient aucune envie de les voir remis sur pieds par l'habileté des médecins-sorciers. D'ailleurs, Diancecht est celui qui a mis un bras d'argent à Nuada, « avec en lui le mouvement de chaque bras ». Mais le fils de Diancecht, Miach, va encore plus loin : « Il alla au bras coupé de Nuada. Il dit « joint sur joint » et « nerf sur nerf », et il le guérit en trois fois neuf jours » **[84]**. Jaloux de son fils, Diancecht le frappe d'un coup d'épée qui lui coupe la peau jusqu'à la chair de la tête. Le garçon se guérit par son art. Une deuxième fois, Diancecht frappe jusqu'à la membrane du cerveau. Le garçon guérit encore. Une troisième fois, Diancecht frappe, mais cette fois atteint la cervelle. « Miach mourut. Diancecht dit que le médecin lui-même ne l'aurait pas guéri de ce coup » **[85]**.

La suite de cette banale histoire de jalousie est assez curieuse. Miach est enterré, et « des plantes au nombre de trois cent soixante-cinq poussèrent sur sa tombe, identiques au nombre de ses jointures et de ses nerfs » **[86]**. Alors, une fille de Diancecht, Airmed, cueille les plantes et les range selon leurs qualités. Mais Diancecht « vint à elle et mêla les plantes, si bien qu'on ne connaît pas leurs effets propres, à moins que le Saint-Esprit ne l'ait révélé par la suite » **[87]**. La réflexion du transcritteur chrétien ajoute de la force au fait : nul, sauf Diancecht et Airmed, ne connaît la médecine universelle, celle des plantes, et cette connaissance ne peut être qu'un don divin. C'est affirmer du même coup le caractère divin de la médecine. Cet épisode n'est d'ailleurs pas sans faire penser à la mythologie germano-scandinave, à propos du sang de Kvasir et de la Tête de Mimir : c'est à la suite d'un rituel sanglant, fût-il symbolique, et du démembrement d'un personnage mythique, que s'offre la possibilité de connaissance des grands secrets de la vie et de la mort. Le sacrifice de Jésus a la même valeur. Et le culte de l'Eucharistie, comme du Précieux Sang (conforté par la légende christianisée du Graal), remonte, à travers différentes historicisations, à la même origine.

Tout cela est néanmoins à mettre en rapport avec la « Fontaine de Santé » des Tuatha Dé Danann. Au cours de la bataille de Mag Tured, les blessés sont nombreux, comme il se doit. « On fit alors ceci : mettre du feu dans les guerriers qui avaient été blessés là afin qu'ils fussent plus brillants le lendemain matin. C'est pour cette raison que Diancecht et ses deux fils et sa fille, c'est-à-dire Octriuil, Airmed et Miach **[88]**, chantaient des incantations sur la source dont le nom est Santé. Leurs hommes blessés mortellement y étaient cependant jetés tels qu'ils avaient été frappés. Ils étaient vivants quand ils en sortaient. Leurs blessures mortelles étaient guéries par la force de l'incantation des quatre médecins qui

étaient autour de la fontaine » ^[89]. « Un autre nom de cette fontaine est cependant Lac des Plantes car Diancecht y mettait un plant de chacune des herbes qui poussaient en Irlande » ^[90]. Cela se retrouve dans la tradition galloise, notamment dans la seconde branche du *Mabinogi*. Il s'agit du chaudron de Brân Vendigeit « dont voici la vertu : si on te tue un homme aujourd'hui, tu n'auras qu'à le jeter dedans pour que le lendemain il soit aussi bien que jamais, sauf qu'il n'aura plus la parole » ^[91]. Effectivement, après une bataille, on allume du feu sous ce chaudron. « On jeta les cadavres dedans jusqu'à ce qu'il fût plein. Le lendemain, ils se levèrent redevenus guerriers aussi redoutables que jamais, sauf qu'ils ne pouvaient parler » ^[92]. Ce rituel fait penser à l'étrange figuration d'une des plaques gravées du célèbre chaudron de Gundestrup ^[93] : sur le plan inférieur, des guerriers défaits avancent à pied vers la gauche ; dans cette partie gauche une sorte de géant trempe un guerrier la tête en bas dans un bassin ; sur le plan supérieur, les guerriers, à cheval cette fois, retournent vers la droite ^[94]. S'agit-il d'un rituel sacrificiel en l'honneur de Teutatès, tel qu'il est présenté dans une des scholies de la *Pharsale* de Lucain, à savoir l'immersion et l'étouffement d'une victime dans un chaudron ^[95], ou de l'illustration de cette tradition concernant la Fontaine de Santé et le Chaudron de Résurrection ? À moins que le rituel sacrificiel en l'honneur de Teutatès ait été mal compris, et qu'il s'agisse, comme dans certains rituels de *Samain*, d'une simulation destinée à renforcer la valeur guerrière. De toute façon, c'est ce même chaudron que, dans le récit gallois du Graal, le héros Peredur raconte : « Il vit venir un cheval portant en selle un cadavre. Une des femmes se leva, enleva le cadavre de la selle, le baigna dans une cuve remplie d'eau chaude qui était plus bas que la porte et lui appliqua un onguent précieux. L'homme ressuscita, vint le saluer et lui montra joyeux visage. Deux cadavres arrivèrent encore portés en selle. La femme les ranima tous deux de la même façon que le premier » ^[96]. On remarquera la présence de la fille de Diancecht à la Fontaine de Santé et le rôle de la femme mystérieuse dans le récit de Peredur. Et comme Peredur est le Perceval gallois, on ne peut guère oublier le Graal, ni le fait que le Roi-Pêcheur blessé ne survit, dans certaines versions, que grâce au Graal ^[97].

Ce qui concerne l'action de Diancecht à la Fontaine de Santé, comme d'ailleurs le rituel d'immersion dans le chaudron, ne paraît pas un élément isolé ou propre à la tradition mythologique. Cela semble avoir été réellement vécu, notamment en Gaule et en Grande-Bretagne, au temps de l'indépendance celtique et bien après : la pratique des cures thermales, attestée chez les Gaulois, propagée par les Romains, et l'existence des temples parsemés d'ex-voto sur l'emplacement de certaines sources, en particulier celles de la Seine, en constituent la preuve.

Les Gaulois étaient en effet persuadés des effets bienfaisants des eaux et exploitaient certaines sources à des fins médicinales. Les Romains en ont largement profité. Par exemple, à Saint-Père sous Vézelay (Yonne), on a découvert, au-dessous des installations romaines, les substructures d'un appareillage gaulois certes plus rudimentaire mais tout aussi efficace. Il en a été de même dans de nombreux endroits : certaines de ces sources ont été abandonnées depuis longtemps, comme celle de la Herse, en forêt de Bellême (*Belisama*, l'un des surnoms de la Minerve gauloise), dont une inscription latine révèle qu'elle était dédiée aux « dieux infernaux » (au sens païen du terme) ; d'autres sont mondialement connues et exploitées avec un succès jamais démenti. C'est le cas de Vichy. Mais, à ce propos, une curieuse tradition populaire prétend que les sources de Vichy se trouvaient autrefois à Rougères, vers Varennes-sur-Allier, et que c'est par suite de la malédiction des fées protectrices de ces sources que les eaux se tarirent et jaillirent à Vichy ^[98]. Effectivement, en 1850, on a découvert à Rougères des vestiges d'installations thermales. Et si l'on voulait dresser une carte complète des sources thermales anciennes sur le territoire de la Gaule, ainsi qu'en Grande-Bretagne, le travail serait long.

Vichy se trouve dans le Bourbonnais. Or le Bourbonnais et l'Auvergne sont, avec les Pyrénées, les plus riches en sources thermales de l'ancien domaine celtique. Et le nom du Bourbonnais a quelque chose à voir avec ces sources : Bourbon provient en effet du nom gaulois *Bormo* ou *Borvo* qui signifie « bouillonnement ». Ce nom se retrouve non seulement dans les divers Bourbon, mais encore dans Bourbouilloux, nom de plusieurs rivières, dans Bourbonne-les-Bains et dans La Bourboule. Cela dit, *Bormo* ou *Borvo* est l'un des surnoms que porte Apollon dans la statuaire et l'épigraphie gallo-romaines. Comme le mot est apparenté à l'irlandais *berbaim*, « je bous », et au latin *fervere*, « cuire », il s'agit donc d'un bouillonnement produit aussi bien par la chaleur que par des dégagements de gaz à température froide. Mais on ne peut que penser au texte de la Bataille de *Mag Tured* qui, à ce moment-là, n'est pas très clair : il est dit en effet qu'on met du feu dans des cadavres, mais ensuite on les jette dans la Fontaine de Santé. L'alliance du feu et de l'eau paraît incontestable. Dans le *Mabinogi* gallois, comme dans *Peredur*, on allume du feu sous le chaudron avant d'y placer les morts ou les blessés. Et que dire de la fameuse Fontaine de Barenton, parfaitement réelle et visible actuellement bien qu'elle soit décrite dans des textes anciens, et qui « bout tout en étant plus froide que le marbre », comme le dit Chrétien de Troyes ^[99]. Il faudrait aussi, à ce moment-là, prendre en compte les innombrables fontaines sacrées d'Europe occidentale, surtout de celles qui se trouvent en Bretagne armoricaine : elles sont généralement dédiées à un « saint guérisseur » qui en est en somme le génie protecteur, le « *deus loci* ».

Ce n'est évidemment pas par hasard si ces fontaines ont été ainsi christianisées, permettant à d'antiques pratiques de se maintenir avec la bénédiction des autorités ecclésiastiques. Les exemples caractéristiques seraient innombrables. En

voici deux. À Bieuzy-Lanvaux en Pluvigner (Morbihan), la fontaine de saint Bieuzy guérit des maux de tête et des rages de dents si on en boit et si on dit une prière au saint : il faut quand même savoir que la légende raconte que saint Bieuzy, ayant reçu une hache dans le crâne, continua stoïquement à dire la messe, puis fit un long voyage pour aller mourir, sa hache toujours plantée dans le crâne, auprès de son maître saint Gildas. Dans plusieurs paroisses du Morbihan, on trouve des fontaines dédiées à saint Gobrien : on s'y rend en pèlerinage pour obtenir la guérison des furoncles, des « clous », comme on dit, et il est d'usage de jeter un clou de fer dans la fontaine (ou sur le tombeau présumé du saint). Sachons toutefois que le nom de Gobrien provient d'un ancien mot breton ayant donné *gov* ou *goff* (Plogoff), et signifiant *forgeron*. C'est presque le nom du dieu-forgeron des Tuatha Dé Danann, Goibniu, et de son équivalent gallois Govannon ou Gobannon. C'est dire la permanence de ces pratiques médio-religieuses placées sous la protection d'un saint qui a remplacé dans cet office une divinité païenne.

En l'occurrence, l'Apollon gaulois patronne la plupart des sources bienfaites de la Gaule et de la Grande-Bretagne, soit directement, soit avec son nom accompagné d'un surnom, soit sous ce seul surnom. Nous avons vu que Borvo est un de ces surnoms. Il y en a d'autres, assez nombreux. Mais les principaux sont Grannus et Belenus, sans compter le Maponos de Grande-Bretagne.

Ce dernier surnom est intéressant dans la mesure où il corrobore exactement une légende mythologique brittonique dont nous avons conservé le schéma dans un passage du récit gallois de *Kulhwch et Olwen*. Il s'agit de Mabon (forme évoluée de Maponos), fils de Modron (forme évoluée de *Matrona*, « maternelle », nom de la rivière Marne), qui est emprisonné dans un endroit mystérieux, sous la ville de Kaer Lloyw (Gloucester) dont le nom signifie « Ville de la Lumière ». Depuis sa disparition, sa mère se lamente et le monde n'est plus ce qu'il était. Il est délivré par les compagnons d'Arthur qui, pour ce faire, passent par une rivière « à

cheval sur un saumon » **[100]**. Il est visible que Mabon, dont le nom signifie « filial », représente le jeune soleil prisonnier de la nuit. On retrouve ce Mabon, sous le nom de Mabuz, dans la version archaïque de la légende de Lancelot du

Lac **[101]** : il est le fils de la Dame du Lac, et il est prisonnier dans une étrange cité ; la Dame du Lac enlève le jeune Lancelot, l'élève et l'éduque, puis l'envoie dans le monde avec pour mission de délivrer Mabuz, car c'est à ce prix qu'il connaîtra son nom. Dans la tradition irlandaise, ce personnage de Mabon se reconnaît en la personne d'Oengus, dit le Mac Oc, littéralement le « Jeune Fils », enfant adultérin du dieu Dagda, et qui joue un rôle important dans plusieurs récits

mythologiques **[102]**. Mais cette épithète de Maponos accolée au nom de l'Apollon gaulois le fait déborder de la fonction médicale pure qu'il paraît seulement assumer chez César et dans le mythe irlandais (bien que Dianecht soit après tout le grand-père de Lug). Il n'est pas seulement médecin et protecteur des sources de santé, il est en relation avec la jeunesse, et avec le soleil, et c'est comme tel qu'il semble avoir été vénéré chez les Bretons insulaires, notamment chez les Brigantes

et à Carlisle **[103]**.

Mais l'aspect solaire est encore plus net avec Grannus et Belenus. Grannus a donné son nom à Grand, dans les Vosges, et aussi à Aix-la-Chapelle qui est un ancien *Aquae Granni* (d'où l'allemand *Aachen*) et qui était un des hauts lieux de son culte. Les inscriptions concernant Apollon Grannus sont assez nombreuses, et elles ont un rapport avec les eaux médicinales. Mais il est possible que le nom de Grannus provienne d'un mot qui a également produit l'irlandais *grian*, « soleil ». Quant à Belenus, ce surnom qu'Apollon porte chez les Noriques, en Aquilée, en Italie du nord, dans le sud de la Gaule et dans quelques endroits, comme à Beaune (Côte-d'Or) qui est un ancien *Belenate*, c'est un terme indubitablement solaire. Il faut en effet raccrocher le nom de Belenos au nom de la fête du 1^{er} mai en Irlande, *Beltaine* (« Feux de Bel »), et lui donner comme signification le « Brillant ». La célèbre Fontaine de Barenton, dans la forêt de Paimpont-Brocéliande, portait autrefois le nom de Bélenton, où l'on peut reconnaître un *Bel-Nemeton*, c'est-à-dire une « clairière sacrée de Bel ». C'est probablement cette même figure divine qui perdure dans la mythologie et les généalogies – fantaisistes – du Pays de Galles, sous le nom de Béli le Grand, et qu'a reprise Geoffroy de Monmouth dans son *Historia Regum Britanniae* sous la forme de Belinus. Certaines généalogies en font même l'époux d'une certaine Anna, assimilée à la grand-mère de Jésus, et qui pourrait bien être la Dana irlandaise (et la Dôn galloise). Il apparaît probablement, dans la *Chanson d'Apremont*, sous les traits du sarrasin Balan, et, indubitablement cette fois, en tant que Balin, le chevalier aux deux épées, auteur du « Coup Dououreux », dans les romans arthuriens qui découlent de Robert de

Boron **[104]**. Et que dire de ces lieux appelés Bel-Air ou Bel-Orient, ou encore Peyre-belle (lieu particulièrement sinistre et sans rapport avec une « pierre belle ») et Aiguebelle ? Le « Signal de Bel-Orient », sur la montagne de Bel-Air, dans les Côtes-du-Nord, paraît davantage un lieu de culte (avec une chapelle qui a dû remplacer autre chose) qu'une appellation due à la situation géographique. Quant au Mont-Saint-Michel du Péril de la Mer, il se nommait autrefois Tombelaine, appellation qui s'est déplacée sur l'îlot voisin : or *Tum-Belen* n'est pas autre chose que le « Tertre de Belenos ». Le remplacement du dieu « brillant » par l'archange de lumière Michel n'est sûrement pas un hasard.

Mais l'Apollon celtique, sous son aspect de Belenos, pose quelques problèmes. Il ne semble pas que les Grecs, et encore moins les Latins, aient eu un véritable dieu solaire. Chez les Germains, c'est encore plus vague, et il ne suffit pas de prétendre que tel ou tel personnage est un « héros solaire » pour résoudre l'énigme. Chez les Indo-Iraniens, la situation n'est pas plus nette, en dépit du Surya indien qui est d'introduction récente, et d'Ahura-Mazda qui est surtout la Lumière ontologique opposée à Arhimane le ténébreux, dans le cadre de la philosophie zoroastrienne. Et le Mithra de l'époque romaine, qui n'a plus rien à voir avec le Mitra védique, se contente d'emprunter au soleil son symbolisme. Quant aux Scythes, demeurés beaucoup plus archaïques, ils avaient une *déesse*

solaire, la fameuse et cruelle « Diane scythique » qui anime la légende d'Oreste et d'Iphigénie, et dont les Grecs ont fait leur Artémis, en adoucissant considérablement son caractère et surtout, par une sorte de transfert astrologique, en en faisant une déesse lunaire. Il n'existe pas, chez les Indo-Européens, de mythe comparable à celui d'Osiris. Est-ce à dire que le culte solaire n'est pas indo-européen ?

Il est difficile de répondre affirmativement de façon catégorique. Cependant tout le laisse penser. Le monument de Stonehenge, en Grande-Bretagne, dont nous avons déjà parlé, qui date de l'époque mégalithique et de l'Âge du Bronze, est, à cet égard, très révélateur. Signalé par les auteurs de l'Antiquité comme un temple solaire, il a été bâti incontestablement par rapport au lever solsticiel d'été **[105]**. Il en est de même pour les alignements mégalithiques de Carnac dont les lignes directionnelles paraissent en rapport avec les levers du soleil. Mais, contrairement à des croyances tenaces, ces monuments n'ont strictement rien à voir avec les Celtes : ils sont dus à des populations antérieures et qui n'étaient certainement pas des Indo-Européens. Et l'on sait, par l'archéologie, que l'Âge du Bronze nordique a été le point culminant du culte solaire en Europe.

Tout cela peut balayer une série de notions fausses concernant les croyances et les cultes druidiques. « Quant à Belenos, il pourrait fort bien être le représentant celtisé de la religion solaire de l'Âge du Bronze » **[106]**. Belenos, Grannus, Maponos-Mabon, et dans une certaine mesure le Mac Oc irlandais, sont vraisemblablement des images empruntées par les Celtes aux populations autochtones qu'ils ont soumises. D'après le *Livre des Conquêtes*, quand les fils de Mité, c'est-à-dire les Gaëls, ont envahi l'Irlande, ils se sont trouvés en présence des Tuatha Dé Danann. Or, à ce moment-là, les Tuatha ont trois rois, Mac Guill, Mac Cecht et Mac Greine, petits-fils du Dagda, qui sont mariés à trois reines, Banba, Ériu et Fotla. Les noms de ces trois reines sont des éponymes de l'Irlande. Mais les noms des trois rois sont intéressants : « Mac Cuill, c'est-à-dire Sethor ; le coudrier était son dieu ; Mac Cecht, c'est-à-dire Tethor ; la charrue était son dieu ; Mac Greine, c'est-à-dire Cethor ; le soleil était son dieu » **[107]**. En tant que « Fils du Coudrier », Mac Cuill est représentatif de la fonction druidique, le coudrier (*coll*) étant un arbre utilisé abondamment dans les pratiques magiques et divinatoires. En tant que « Fils de la Charrue », Mac Cecht est représentatif de la classe des producteurs, avec ceci de particulier que sa fonction concerne l'agriculture : il serait donc un dieu-laboureur, ce qui est exceptionnel chez les Irlandais, peuple d'éleveurs et non d'agriculteurs, et ce qui constituerait la seule mention d'un tel dieu dans la mythologie irlandaise. Enfin, en tant que « Fils du Soleil », Mac Greine ne peut représenter que la seconde classe, celle des guerriers. Car nous retrouvons là encore la tripartition fonctionnelle. Le tout est de savoir pourquoi la classe guerrière est placée sous le patronage du Soleil.

Il faut d'abord insister sur le fait que Mac Greine n'est pas lui-même le Soleil.

Son dieu est le Soleil. Il est « Fils du Soleil ». Et c'est là que tout peut trouver une explication.

Belenos a en effet, en Gaule, une sorte d'équivalent féminin, *Belisama*, dont le nom, un superlatif bien celtique, signifie « très brillante », et qui a donné son nom à la ville de Bellême (Orne). À Vaison-la-Romaine, dans le pays des Gaulois Voconces, on a découvert une inscription en caractères grecs à *Belisami*. À Saint-Lizier (Ariège), une autre inscription en latin, « *Minervae Belisamae sacrum* », fait de *Belisama* le surnom de Minerve. Mais à Bath, en Angleterre, on vénérât une déesse nommée *Sul*, que Solin assimile également à Minerve, en précisant qu'une flamme perpétuelle brûlait dans son temple, ce qui n'est pas sans rappeler le feu qu'on entretenait à Kildare (Irlande) en l'honneur de la déesse Brigit, plus tard, dans l'abbaye chrétienne, en souvenir de sainte Brigitte. De toute évidence, *Sul* est une déesse-soleil. Alors pourquoi Minerve ? On a proposé d'y voir un rapport avec l'éclat du feu, Minerve, fille du dieu du ciel, personnifiant l'éclair **[108]**. Ce n'est pas très convaincant. Il vaut peut-être mieux envisager le problème sous l'angle de la Minerve celtique, qui est incontestablement Brigit, au triple visage. Or, nous le verrons, cette triple Brigit, qui apparaît sous différents noms dans la mythologie irlandaise, est à la fois poétesse (donc druide), guerrière et maîtresse des techniques : elle recouvre donc les trois fonctions à elle seule, ce qui peut facilement expliquer sa composante solaire. Et cette composante solaire serait liée à la classe des guerriers.

C'est une intrusion dans la tradition germano-scandinave qui peut permettre une compréhension de cette notion complexe, étant bien entendu qu'il ne s'agit pas de l'expliquer par une origine germanique, ni d'insister sur l'influence irlandaise incontestable qui s'est exercée sur les skaldes d'Islande, transmetteurs de cette tradition. Le postulat est tout simplement que les Germano-scandinaves, comme les Celtes, ont hérité de données non indo-européennes indigènes et nordiques remontant au moins à l'Âge du Bronze. La légende de Siegfried-Sigurd en est le support. En effet, quand le héros, après avoir tué le dragon Fafnir et son initiateur Regin, donc en possession de pouvoirs merveilleux, délivre la valkyrie endormie, le mythe devient très précis, même si les trois ou quatre versions de la légende divergent sur des détails. Cette valkyrie, revêtue d'une cuirasse guerrière, est au milieu d'une forteresse entourée d'un rempart de flammes. Le héros franchit les flammes et délivre – ou conquiert – la valkyrie, que celle-ci se nomme Brunhild ou Sirgdryfa. Et par la suite, le destin de Siegfried-Sigurd sera lié indéniablement et inexorablement à celui de la valkyrie, comme Tristan, dans la légende celtique, est lié à Yseult, après l'épreuve du philtre. Le symbolisme est clair : la forteresse entourée de flammes est le soleil, et la valkyrie, qui se trouve au centre, est la déesse-soleil. Siegfried-Sigurd, qu'on a tant voulu faire passer pour un héros solaire, est en réalité un *homme-lune* qui reçoit sa lumière du soleil, c'est-à-dire sa force et même sa vie, tout comme Tristan, qui ne peut vivre plus d'un mois – le temps d'une lunaison – sans retrouver Yseult **[109]**. Or la valkyrie a

expliqué au héros qu'elle était, par sa fonction de valkyrie, autrefois vêtue d'un plumage de cygne. Elle est donc une femme-cygne. Et les femmes-cygnes sont innombrables dans la tradition celtique, particulièrement irlandaise. C'est le propre des femmes du *sidh*, c'est-à-dire des déesses des Tuatha Dé Danann, de se transformer en cygnes ^[110]. Et le cygne, animal nordique, hyperboréen, est un symbole solaire, lié à Apollon. Et Yseult la Blonde, équivalent celtique de Brunhild-Sirgdryfa, a un caractère éminemment solaire. Et le prototype d'Yseult, dans la mythologie irlandaise, est une certaine Grainné, dont le nom provient incontestablement de *grian*, le « soleil » ^[111]. Dans la tradition celtique, le rôle solaire n'est pas tenu par un homme, mais par une femme. La lune est masculine dans les langues celtiques (et dans les langues germaniques), et c'est le soleil qui est féminin. Et le calendrier celtique est lunaire. D'ailleurs les Gaulois « mesurent la durée, non pas d'après le nombre de jours, mais d'après celui des nuits » (César, VI, 18).

En somme, la valkyrie, femme-guerrière, est aussi femme-soleil. Cela explique peut-être l'assimilation de Belisama à Minerve-Athéna, qui sortit tout armée du cerveau de Zeus-Jupiter, et aussi pourquoi Mac Greine, « Fils du Soleil », représente, dans la triade du *Livre des Conquêtes*, la fonction guerrière. Mais cela nous montre surtout que le soi-disant héros solaire, qui a fait la joie des mythologues, est en réalité un *homme-lune* dépendant de la *femme-soleil* dont il est soit le fils, soit l'amant, différence qui n'existe pas sur le plan du mythe puisqu'il s'agit seulement d'établir un rapport intime entre deux personnages symboliques.

Donc, si l'on veut bien admettre l'existence, dans la tradition celtique, d'un personnage féminin qui a hérité des prérogatives et des fonctions d'une ancienne déesse solaire de l'Âge du Bronze (du type de la Diane scythique, à la fois lumineuse et redoutable), il faut supposer que Mac Cecht est « fils de la déesse-soleil ». Et à partir de là, que Mabon-Maponos est le fils de l'antique déesse-soleil Modron-Matrona. On a dépouillé l'Artémis grecque – et la Diane romaine – de ses attributs solaires en les transférant à Apollon dont on a fait, sans doute abusivement, son frère. Dans la tradition celtique, on observe cette même tendance : c'est le fils, ou l'amant, qui porte la coloration solaire au détriment de sa mère – ou maîtresse. Donc Modron-Matrona peut représenter un des visages de l'antique déesse-soleil, celle qui était appelée Sul à Bath, et dont le caractère médicinal est évident puisqu'elle protège les eaux guérisseuses. Que dire d'ailleurs des « dames blanches » du folklore pyrénéen et du rapport éventuel qu'elles peuvent avoir avec les « apparitions » de Lourdes, ou encore des nombreuses fontaines, ou des puits, à proximité immédiate d'églises dédiées à la Vierge Marie, en Bretagne et ailleurs ? De plus, dans la tradition galloise, Modron est l'équivalent de la fée Morgane des romans arthuriens. Or Morgane est la maîtresse du Val sans Retour, lieu entouré de flammes, où elle enferme les chevaliers infidèles. Elle est aussi la reine de l'île d'Avallon : l'île est l'image du soleil sur

l'océan qui est l'univers, et la pomme, fruit par excellence d'Avallon et de toutes les îles du même genre, est le symbole de la connaissance, de la lumière et de l'immortalité. Et Morgane est également guérisseuse, ce qui nous ramène à l'aspect Dianecht de l'Apollon celtique, plus particulièrement à la fille de Dianecht, Airmed, dont le nom signifie « mesure ». D'ailleurs Modron-Morgane, dans la tradition galloise comme dans les romans arthuriens, a un fils, Owein-Yvain, le vainqueur de l'épreuve de la fontaine dédiée à Bélénos, à Barenton, où il met en fuite, puis tue, le Chevalier Noir, symbole de l'obscurité nocturne. Owein-Yvain est lui aussi un homme-lune chassant les ténèbres au milieu de la nuit, mais recevant sa force et sa lumière de la femme-soleil. Et quand Modron veut aider son fils en péril, elle lui envoie une « troupe de corbeaux » qui sont en réalité elle-même et ses neuf sœurs, capables, nous dit Geoffroy de Monmouth, de se transformer en oiseaux ^[112]. Dans l'épopée irlandaise, la femme féerique Béfinn (« Belle Femme »), présentée comme la sœur de Boinn (*Bo-vinda*, « vache blanche »), autre nom de Brigit, agit de même quand son fils Fraêch (« Bruyère ») est en danger ^[113]. Or Fraêch paraît bien être le doublet d'Oengus, le Mac Oc, fils de Boinn et du Dagda.

En résumé, l'Apollon celtique est surtout caractérisé par la fonction médicale, la seule qu'ait retenue César, et la seule qui ait une réelle importance dans la tradition irlandaise où Dianecht est un personnage considérable ^[114]. Mais il a également un aspect jeune : santé et jeunesse vont de pair, et à ce titre, il est protecteur de la jeunesse. L'Autre-Monde est souvent qualifié de « Terre de Jeunesse », de « Pays de l'Éternelle Jeunesse » ? À ce titre, le dieu apparaît sous l'aspect du Mac Oc et de ses équivalents, Mabon-Maponos, Fraêch, Mac Cecht ou encore Owein-Yvain. C'est le « Jeune Fils », ou le « Jeune Amant ». Mais, par derrière, se profile l'ombre d'une antique déesse-soleil, héritée de l'Âge du Bronze, dont les traits dominants se retrouvent, d'une part dans des héroïnes épiques comme Grainné ou Yseult, d'autre part dans les Fils-Amants mythiques, Grannus, Maponos ou Bélénos ^[115]. En réalité, les caractéristiques solaires de l'ancienne déesse se sont souvent éparpillées sur les multiples personnages de la mythologie celtique.

La divinité guerrière

La nomenclature de César place Mars au troisième rang, et lui attribue les fonctions guerrières habituelles. On trouve, sur le territoire de la Gaule, des statues gallo-romaines qui le représentent de façon très romaine, des inscriptions en assez grand nombre, 250 environ, et des emplacements de temple, comme le *Fanum Martis* des Curiosolites armoricains qui doit être Corseul ou Erquy. Un fait est assez étrange : alors que sur les frontières, où les légions étaient nombreuses, ce sont les inscriptions relatives à Mercure qui dominent, la plupart des inscriptions concernant Mars se trouvent dans le centre de la Gaule.

Le Mars gaulois a de multiples surnoms, selon les cas et selon les régions. Ainsi, à Trêves, il est *Iovantucarus*, c'est-à-dire « cher à la jeunesse ». Il est *Vellanus* au Pays de Galles, c'est-à-dire « le meilleur ». Il est aussi *Albiorix*, « maître du monde », *Loucetius*, « lumineux », ou encore *Olloudius*, « très puissant ». Mais les surnoms les plus intéressants sont Smertrios, Segomo, Camulos, et parfois Toutatis.

Mars Smertrios est représenté sur le fameux autel des Nautes de Paris (musée de Cluny). C'est un homme qui lève sa massue contre un serpent, ce qui l'apparente davantage à Hercule qu'à un Mars classique, lequel, ne l'oublions pas, était à l'origine, chez les Latins, un dieu agraire. De toute façon, le nom de Smertrios – qu'on retrouve dans celui de la déesse Rosmerta, la « pourvoyeuse » – contient un radical qui indique la répartition des biens. Smertrios serait donc le « dieu-providence », le dieu distributeur. Le tout est de savoir s'il distribue les produits de la terre ou le butin de la guerre. Par contre, le surnom de *Segomo*, que l'on rencontre dans le sud de la Gaule, n'est aucunement ambigu : c'est celui qui donne la victoire, image conforme à ce que l'on attend de Mars.

Mars Camulos est attesté dans l'ensemble du domaine celtique. Il a donné son nom à la ville principale des Trinovantes de l'Essex, en Grande-Bretagne, *Camulodunum*, et le chef militaire des Gaulois à Lutèce, en 52, est un aulerque du nom de Camulogenos. Il semble que Camulos ait été très connu et vénéré. Le nom contient le radical *cam*, « courbe », et peut signifier le « Tortueux », ce qui est peut-être une allusion à une tactique militaire sophistiquée. En tout cas, on retrouve ce Camulos dans l'épopée irlandaise, plus exactement dans le cycle dit de Leinster, ou cycle ossianique. Il est en effet, sous le nom de Cumal, le père du héros Finn, roi des *Fiana*, cette troupe guerrière itinérante mi-historique, mi-légendaire. On prend prétexte que les récits concernant les *Fiana* sont relativement récents – et même vivants dans la tradition orale irlandaise et écossaise – pour tenir ce cycle à l'écart de toute étude mythologique. Pourtant, comme nous le verrons, si la composition des récits est récente, le fonds paraît particulièrement archaïque, et se rapporte même à des époques antérieures aux Celtes, probablement à celles des chasseurs de rennes. C'est dire que Camulos-Cumal, dont nous ne savons pas grand-chose sinon qu'il était le rival d'un certain Morna, lequel le tua lors de la bataille de Cnucha ^[116], est un personnage important. Mais il n'est sûrement pas celtique à l'origine, et doit recouvrir une divinité plus ancienne, peut-être le mystérieux Cernunnos.

Quant à Mars Toutatis, il ne pose pas de véritable problème. Toutatis est identique à la forme Teutates, et le nom signifie « père de la tribu », « père du peuple ». Les scholies de la *Pharsale* de Lucain l'assimilent une fois à Mars, une fois à Mercure. En Grande-Bretagne, il est assimilé à Mars à York et à Carlisle. Il y a quelques inscriptions de Mars Toutatis, ou de Mars Teutates, dans différentes régions. En fait on peut prendre ce nom comme un qualificatif commun : Mars est donc considéré comme le « père de la tribu » qu'il protège. On peut rappeler

encore cette formule qu'on trouve dans les épopées irlandaises : « Je jure par le dieu que jure ma tribu. » Toutatis-Teutates peut donc être le surnom de n'importe quel dieu. Le vrai problème est ailleurs, car Lucain cite Teutates, sans assimilation, comme étant un dieu à part entière, dans sa fameuse triade qui comprend également Ésus et Taranis. Mais cela déborde du cadre de Mars.

C'est dans l'état-major des Tuatha Dé Danann que nous allons retrouver le Mars celtique, mais dédoublé, un peu comme devait être le Mars primitif des Romains, à la fois dieu protecteur de la paix et dieu conducteur de la guerre, dont la double figure de Janus rend compte, d'une certaine façon. Il s'agit en l'occurrence du roi Nuada et du champion Ogmé. Et ce duo paraît conforme au couple Mitra-Varuna.

Nuada est le roi en titre des Tuatha Dé Danann, même s'il doit temporairement céder sa place à Lug, lors de l'entrée de celui-ci à Tara, même s'il a dû abandonner ses fonctions un certain temps à cause de son bras coupé. Mais avec le bras d'argent placé par Diancecht, et surtout avec la greffe opérée par le fils de Diancecht, il peut de nouveau assumer pleinement son rôle de roi. Il fait évidemment penser au Tyr germano-scandinave (et au Mucius Scaevola de la pseudo-histoire romaine) qui est manchot. Il fait aussi penser au Roi-Pêcheur de la Quête du Graal, qui ne peut plus maintenir l'équilibre du royaume à cause de sa blessure. Il est pourtant le roi institutionnel, juriste et guerrier, caractéristique de la royauté guerrière de type Mitra. Nuada était connu en dehors du monde gaélique : des inscriptions latines de Grande-Bretagne concernant un certain Nodens ou Nodons le prouvent. Il y a notamment, à Lydney Park, près d'Aylburton, sur la Severn, un temple ruiné, datant du IV^e siècle, époque où la religion celtique perdurait sous le vernis romain, d'ailleurs bien tolérée par les autorités impériales de l'île de Bretagne. Et dans ce temple, jouxtant des thermes, on a retrouvé un petit monument, dont la dédicace est « D. M. Nodonti, Devo Nodonti, Deo Nudenti », et sur lequel figure un personnage tuant un grand saumon. Est-ce un pêcheur ? Nodens est-il un dieu-pêcheur ? Compte tenu de la blessure de Nuada et de son incapacité à régner, on a voulu y voir un équivalent du Roi-Pêcheur de la Quête du Graal ^[117].

Au reste, la tradition galloise connaît un personnage du nom de Lludd Llaw Ereint (Lludd à la main d'argent), fondateur mythique de Londres, en gallois Kaer Lludd. Ce Lludd est probablement la déformation d'un ancien Nudd, correspondant à Nodens et à Nuada, à moins qu'il ne s'agisse de la déformation de Lug. Mais, dans cette même tradition galloise, il existe aussi un Nudd, qui a deux fils. Le premier est Édern (latin *Aeternus*) qui, sous le nom d'Yder, devient un personnage des romans de la Table Ronde, en tant que compagnons d'Arthur, et encore « saint » Édern dans la tradition hagiographique bretonne armoricaine. Le second se nomme Gwynn, fils de Nudd, et la légende chrétienne galloise, ne pouvant sans doute pas le récupérer, en a fait un démon gardien des Enfers. Or Gwynn (= blanc, beau, racé, sacré) est le strict équivalent linguistique du gaélique

Finn, nom du fils de Cumal-Camulos. Et un poème sur les *Fiana* ^[118] fait de Finn le petit-fils de Nuada. Tout cela montre des coïncidences trop nettes pour ne pas être prises en compte. Et cela nous prouve que la tradition galloise et les romans arthuriens, même s'ils ont subi des altérations et des transformations, recèlent encore, quand on peut les retrouver, des éléments importants de mythologie celtique, et tout aussi précieux que ceux conservés dans la tradition irlandaise.

Voilà donc quel est le premier visage du Mars celtique, celui de Nuada. Avant la seconde bataille de Mag Tured, lorsque Lug lui demande ce qu'il fera contre les Fomoré, il répond : « Je serai en mesure de nourrir les soldats de vos armées et je nourrirai en outre quiconque sera du même âge que moi » ^[119]. On peut s'étonner que le grand Nuada soit ainsi réduit à un rôle de cantinier en chef dans une bataille fondamentale où sa royauté est en jeu. Mais qu'on y réfléchisse : avant tout, il est roi, c'est-à-dire le répartiteur des richesses, il est le père nourricier de son peuple. On remarquera d'ailleurs que cette réponse de Nuada correspond parfaitement au rôle du Roi-Pêcheur qui attrape la nourriture pour les siens. Au fond, c'est tout ce qu'il peut faire. Le roi de type celtique est un pivot indispensable de la société. Mais un pivot ne se déplace pas, et si Nuada a été blessé dans la première bataille de Mag Tured, perdant son bras, comme le Roi-Pêcheur sa virilité, ce ne peut être que *symboliquement*. Il ne s'agit pas d'une blessure réelle, mais d'une atteinte beaucoup plus profonde à sa souveraineté. Car Nuada revêt nettement l'aspect Mitra de la royauté.

Reste le deuxième visage du Mars celtique. Cette fois, il s'agit d'Ogmé, le champion des Tuatha Dé Danann. C'est un curieux personnage, dont les traits hérakléens ne font aucun doute. Mais il n'est pas seulement Héraklès. Il est aussi le dieu de l'éloquence, l'inventeur présumé de l'écriture dite ogamique, celui qui lie ses auditeurs par sa parole aux accents magiques.

C'est un Grec du II^e siècle de notre ère, le railleur et sceptique Lucien de Samosate ^[120], qui nous a laissé le meilleur portrait antique de ce personnage, portrait qui a été mis en images en 1514 par l'étrange Albert Dürer, dans un dessin du *Kunstbuch*. « Les Celtes, dans la langue de leur pays, nomment Héraklès *Ogmios*, mais l'image qu'ils donnent du dieu est tout à fait particulière. Pour eux, c'est un vieillard sur la fin de sa vie, chauve sur le devant de la tête, le reste des cheveux tout blancs, la peau rugueuse, comme brûlée par le soleil, au point d'être noircie comme celle des vieux marins. On le prendrait davantage pour Charon ou pour Japhet des demeures souterraines que pour Héraklès. Mais, tel qu'il est, il a l'équipement d'Héraklès : il porte la dépouille du lion, il tient une massue de la main droite, il a le carquois à l'épaule et un arc tendu à la main gauche... Ce qu'il y a de plus extraordinaire dans ce portrait, c'est que cet Héraklès vieillard attire à lui une foule considérable d'hommes, tous attachés par les oreilles à l'aide de petites chaînes d'or ou d'ambre, pareilles à de beaux colliers. Et, bien que ces hommes soient ainsi à peine attachés, ils ne veulent point s'enfuir, alors qu'ils le pourraient

facilement. Au contraire, ils suivent leur conducteur, tous gais et joyeux, et ils semblent le combler d'éloges... Ce qui me paraissait le plus insolite dans tout cela, c'est que le peintre, ne sachant pas où suspendre le début des chaînes, puisque la main droite tenait déjà la massue et la main gauche l'arc, avait perforé le bout de la langue du dieu et faisait tirer par elle les hommes qui le suivaient et vers lesquels il se retournait en souriant. »

On conçoit l'embarras du narrateur devant une telle composition graphique. Sa tendance à mépriser les barbares – il accuse le peintre de n'avoir pas su où accrocher les chaînes – est quelque peu combattue par la curiosité. Mais un Grec a une tout autre conception du monde et des dieux. Il ne comprend pas. Heureusement, un Gaulois qui semble bien connaître la mentalité grecque vient à son secours. « Nous autres, Celtes, nous n'identifions pas l'éloquence comme vous, les Grecs, à Hermès, mais à Héraklès, car Héraklès est beaucoup plus fort qu'Hermès. D'autre part, si on en a fait un vieillard, ne t'en étonne point : c'est seulement dans la vieillesse que l'éloquence atteint son plus haut point, si, du moins, vos poètes disent vrai... Ne t'étonne donc pas de voir l'éloquence représentée sous forme humaine par un Héraklès âgé qui conduit, de sa langue, les hommes enchaînés par les oreilles. Ce n'est pas pour insulter le dieu qu'on a percé cette langue. Je me souviens avoir appris chez vous certains vers comiques : les bavards ont tous le bout de la langue percée. Enfin, nous pensons que c'est grâce à son éloquence parvenue à un haut degré de maturité qu'Héraklès a accompli tous ses exploits, et que c'est par la persuasion qu'il est venu à bout de presque tous les obstacles. Ses flèches sont, à mon avis, les discours acérés, percutants, rapides, qui blessent les âmes. Vous dites d'ailleurs vous-mêmes que

les paroles ont des ailes » **[121]**. Voilà qui est net et précis. Cela permet de faire la part des choses et de considérer les récits épiques d'origine celtique un peu différemment : il s'agit en apparence de batailles sans merci où les héros s'entretuent, mais la plupart du temps, ces batailles sont symboliques, témoignant surtout de combats intérieurs et aussi de « joutes oratoires ». On en a des exemples dans l'épopée irlandaise, et le texte de Lucien ne fait que confirmer l'observation impartiale des textes irlandais, gallois et même des romans arthuriens.

Cela dit, la description de l'Ogmios gaulois, dieu de « l'éloquence puissante », permet de mieux comprendre certains textes latins ou grecs qui mentionnent la passion effrénée des Celtes pour l'éloquence. « Dans leurs discours, ils sont menaçants, hautains et portés au tragique » (Diodore de Sicile, V, 31). Ils ont d'ailleurs « une éloquence qui leur est propre » (Pomponius Méla, III, 2). On comprend aussi pourquoi les Romains avaient la terreur de voir arriver une horde de Gaulois, car ceux-ci faisaient entendre des « chants sauvages » et des « clameurs bizarres » (Tite-Live, V, 37). D'ailleurs, « l'aspect de l'armée gauloise et le bruit qui s'y faisait les glaçaient d'épouvante. Le nombre des cors et des trompettes était incalculable ; en même temps, toute l'armée poussait de telles clameurs que l'on n'entendait plus seulement le son des instruments et les cris des

soldats, mais que les lieux environnants qui en renvoyaient l'écho semblaient ajouter leur propre voix à ce vacarme » (Polybe, II, 29). On ne peut que penser au héros irlandais Cûchulainn : « Cûchulainn saisit ses deux lances, son bouclier et son épée, et de sa gorge, fit sortir le cri du héros... Il jetait un cri égal à celui de cent guerriers » (*Tain Bô Cualngé*). N'insistons pas, les exemples sont innombrables. Au fond, cette éloquence est *magique*. C'est par sa force magique qu'elle enchaîne les hommes. D'où l'image d'Héraklès. Car le Mars celtique est un guerrier qui doit être fort, même si cette force n'est pas celle des armes, mais celle de la Parole. Et contrairement à Nuada-Nodens qui est le guerrier royal, prisonnier des lois – car le roi celtique n'est pas au-dessus des lois, il en est l'esclave –, le visage de l'Ogmios décrit par Lucien est nettement varunien : c'est par la Parole magique, voire par la ruse, comme le fait l'Odin germanique, qu'il peut vaincre ses ennemis. Or Ogmios n'est pas inconnu des Irlandais. Lui aussi se trouve dans l'état-major des Tuatha Dé Danann, presque sous le même nom. Il s'agit d'Ogmé, le champion.

Cet Ogmé, qui se distingue lui aussi dans la bataille de Mag Tured, est un personnage complexe. Ses allures de champion en font indiscutablement un guerrier, un homme fort. Mais il passe aussi, en Irlande, pour l'inventeur de l'écriture dite *ogamique*. Cette écriture, on le sait, qui consiste en une série de signes horizontaux répartis autour d'un axe vertical, est en fait une adaptation de l'alphabet romain et ne peut pas remonter plus haut que le début de l'ère chrétienne. En tout cas, les *ogam*, s'ils ont été souvent considérés, comme les runes scandinaves, lesquelles ne remontent pas non plus plus avant, sous l'angle uniquement magique, n'ont rien qui puisse justifier des gloses interminables. L'écriture ogamique n'a rien d'ésotérique, et s'il est évident qu'elle a servi aux druides et aux satiristes pour des opérations de type magique, c'est parce que toute écriture, selon la pensée celtique, a des pouvoirs magiques. Partant de là, il est inutile de considérer Ogmé comme une sorte d'Hermès Trismegiste, dépositaire des grands secrets celtiques. De plus, le nom d'Ogmé n'a probablement rien à voir avec l'*ogam*. Mais il est significatif qu'on ait prêté à ce dieu varunien, lieu et *charmeur*, l'invention de l'écriture. D'ailleurs, à Brégenz, on a retrouvé deux tablettes d'exécration où Ogmios est invoqué contre des individus nommément désignés, un peu comme dans les actes de sorcellerie où le Diable est en somme l'exécuteur des Hautes Œuvres. À ce compte, le fait d'écrire une malédiction sur du bois ou sur de la pierre, acte comparable à la fabrication de certaines runes scandinaves, était une chose très grave. Un ancien texte irlandais nous dit : « Le père de l'*Ogam* est Ogmé, la mère de l'*Ogam* est la main, ou le couteau d'Ogmé » **[122]**. Et l'auteur du texte en profite pour décrire un peu plus Ogmé, « homme très savant en langage et poésie, qui inventa l'*ogam* » **[123]**. Nous voici revenus à l'Ogmios de Lucien, avec cette précision supplémentaire : « Ce langage devait être la propriété réservée des érudits, et non celle des rustres et des pâtres » **[124]**. Voilà qui est net.

En fait, le nom d'Ogmios n'est pas celtique. Il provient tout simplement du grec *ogmos*, « chemin ». À ce compte, il serait donc le « Conducteur » ^[125], ce qui n'est pas sans rapport avec le portrait tracé par Lucien, cet Héraklès vieillard conduisant ses troupes par de petites chaînes d'or qui sont autant de *charmes* que la Parole anime et fait agir. Ce Mars-Varuna fait donc pendant au Mars-Mitra représenté par Nuada. Il le complète, montrant du même coup que, pour les Celtes, la royauté, issue de la classe guerrière, mais sous le contrôle de la classe sacerdotale, n'est strictement rien sans l'influence sacerdotale.

Si l'on veut résumer tout ce qui a été dit sur le Mars celtique, il faut définir ce dieu comme double : il est à la fois le guerrier-roi qui veille sur son peuple en temps de paix et le conduit à la victoire en temps de guerre, et le guerrier-druide qui sait prononcer les incantations et enchaîne par la puissance du Verbe, corrigeant du même coup les erreurs ou les situations imprévisibles. C'est encore une fois le couple druide-roi, mais idéalisé à l'extrême, divinisé. Et c'est aussi, dans les derniers soubresauts de la tradition celtique, l'association bien connue d'Arthur et de Merlin.

Le Père de tous

Dans la nomenclature de César, on est étonné de trouver Jupiter seulement à la quatrième place. Il semble que César ait fait son classement d'après l'importance du culte rendu aux divinités dont il parle. Encore est-il bon de préciser que cela concerne la Gaule du 1^{er} siècle avant notre ère. Qu'en était-il en Gaule auparavant ? Et surtout qu'en était-il dans l'île de Bretagne et en Irlande au même moment ? La civilisation celtique s'étend du V^e siècle av. J. -C. au XII^e siècle ap. J. -C. sur des territoires qui n'ont pas tous suivi la même évolution. Au XII^e siècle, en dehors du surgissement en force des romans arthuriens, l'ancien territoire gaulois n'a plus grand-chose à voir avec les Celtes. Mais l'Irlande est encore celtique. Il faut donc faire très attention à ne pas prendre le témoignage de César pour absolu. Il demeure un témoignage – certes précieux et très commode à prendre en tant que base de discussion – limité à la fois dans l'espace (la Gaule) et dans le temps (I^{er} siècle).

Il y a cependant un fait troublant : en Gaule romanisée, Jupiter est vénéré et représenté comme le Jupiter romain, et très rares sont les cas où les inscriptions font mention d'un surnom. Est-ce à dire qu'il n'y avait pas, chez les Gaulois, un dieu céleste, père des autres dieux, comme le Zeus-Jupiter des Gréco-Romains ? Ce serait bien surprenant, d'autant plus que César le mentionne. Il est fort probable que le nom romain de Jupiter a recouvert, un peu partout, le nom d'une divinité indigène, mais il est impossible de savoir lequel. Heureusement, l'Irlande a conservé le nom – irlandais – de son dieu céleste « père de tous ». Il appartient, bien entendu, à l'état-major des Tuatha Dé Danann. Il s'agit du Dagda, dont le surnom le plus fréquent est Éochaid Ollathir, Éochaid « père de tous », ou « père

tout-puissant ».

Pendant les préparatifs de la seconde Bataille de Mag Tured, alors que, sous la « présidence » de Lug, on discute de la répartition des tâches, chacun s'exprime, et se vante d'accomplir les plus grands exploits. C'est alors que le Dagda prend la parole : « Le pouvoir dont vous vous vantez, je l'aurai entièrement rien qu'à moi seul ». – « C'est toi qui es le très divin », dirent-ils tous, et désormais le nom de

Dagda lui resta » **[126]**. Ainsi est expliqué, dans ce texte mythologique, le nom le plus connu du dieu en Irlande. *Dagda* provient en effet d'un ancien *dago-devos* qui signifie littéralement « bon dieu », et par extension « très divin ». L'épisode raconté ici est tout à fait significatif : le Dagda en fait plus que les autres, Tuatha Dé Danann, sans atteindre toutefois la plénitude de fonctions réservée à Lug. Dagda est donc un dieu supérieur aux autres. C'est son aspect jupitérien. Et par son autre nom d'*Ollathir*, l'équivalent irlandais du scandinave *Alfadir*, surnom d'Odin, il est le « Père de tous », le « Père puissant ». Il appartient certes à la classe guerrière, et il le montre dans les combats. Mais l'un de ses attributs, une massue qui tue lorsqu'il en frappe par un bout, et qui ressuscite lorsqu'il en frappe par l'autre bout, attribut qui semble à première vue hérakléen, est, c'est le cas de le dire, beaucoup plus ambiguë : cette massue fait du Dagda une sorte de dieu maître de la vie et de la mort. *Il serait donc à la fois Jupiter et Dispater*, ce fameux Dispater (ou Dis Pater), équivalent de Pluton, maître du monde des morts, qui recouvre, selon César, une divinité gauloise de grande importance : « Tous les Gaulois se prétendent issus de Dis Pater. C'est, disent-ils, une tradition des druides. En raison de cette croyance, ils mesurent la durée, non pas d'après le nombre de jours, mais d'après celui des nuits. Les anniversaires de naissance, les débuts de mois et d'années, sont comptés en faisant commencer la journée avec la nuit » (César, VI, 18).

Le texte de César est important, non seulement parce qu'il confirme un certain nombre de coutumes celtiques *nocturnes*, mais parce qu'il permet de voir dans le Dagda irlandais ce double aspect, Jupiter, maître du ciel et de la vie, Dispater, maître du monde souterrain et de la mort. Cette interprétation est pleinement justifiée par la massue ambiguë du personnage, et elle a le mérite d'expliquer cet objet « magique » par sa valeur symbolique.

Cette image du Dagda va d'ailleurs avoir une grande postérité. On la retrouvera souvent dans certains récits épiques irlandais, comme ceux du cycle d'Ulster, où, en principe, les Tuatha Dé Danann n'ont rien à faire – sauf à semer la discorde et la pagaille chez les Gaëls qui les ont éliminés de la surface de l'Irlande. Ainsi, dans

le célèbre récit de *l'Ivresse des Ulates* **[127]**, on apprend que trois Tuatha se sont glissés parmi les Ulates. L'un d'eux est « un homme avec un grand œil, des énormes cuisses, de larges épaules, d'une taille prodigieuse, recouvert d'un vaste

manteau gris (qui tient) une grosse massue de fer dans sa main » **[128]**. Et ce personnage frappe les neuf hommes qui l'accompagnent du bout *maléfique* de sa

massue, les tuant d'un seul coup. Mais, plaçant sur leurs têtes le bout bénéfique de sa massue, il les ressuscite immédiatement. Belle description du Dagda... L'indication supplémentaire, ici, est qu'il est borgne, comme Odin. Dans le récit gallois d'*Owen, ou la Dame de la Fontaine*, ainsi que dans le récit correspondant, *Le Chevalier au Lion* de Chrétien de Troyes, le personnage réapparaît : « Un homme noir, aussi grand au moins que deux hommes de ce monde-ci ; il n'a qu'un pied et un seul œil au milieu du front ; à la main il porte une massue de fer... » **[129]**. Cette fois, non seulement il est borgne, mais boiteux. Et de plus, il se révèle *maître des animaux sauvages* qu'il est chargé de garder dans la forêt. Et on le reconnaît encore dans bien d'autres romans arthuriens.

Cette massue du Dagda est donc indicatrice de la fonction guerrière. Mais, comme elle est à la fois bénéfique et maléfique, elle donne au Dagda un aspect varunien incontestable que n'a pas Nuada. C'est pourquoi on peut considérer le Dagda comme deuxième composante de la double royauté celtique : c'est avec Ogmé qu'il serait alors interchangeable, Ogmé et Dagda étant tous les deux décrits comme des Héraklès.

Mais Dagda est loin d'être seulement un guerrier. Il possède une harpe magique dont il est seul à pouvoir se servir, et qui est capable de se déplacer à son ordre. Quand, après la bataille de Mag Tured, Lug, le Dagda et Ogmé arrivent dans la maison du festin, la harpe est accrochée au mur. « C'était dans cette harpe que le Dagda avait lié toutes les mélodies et elles ne retentirent pas avant que le Dagda, par son appel, ne les ait nommées... La harpe quitta le mur, tua les neuf hommes et vint vers le Dagda. Il leur joua alors les trois airs par lesquels ils reconnaissaient les harpistes : le refrain de sommeil, le refrain de sourire et le refrain de lamentation » **[130]**. Le Dagda est donc harpiste et magicien. Il est donc druide et appartient également à la première classe, la classe sacerdotale.

Ce n'est pas tout. Le Dagda possède un troisième attribut, un *chaudron* : « aucune compagnie ne s'en allait sans lui être reconnaissante » **[131]**. Cela veut dire que le Chaudron du Dagda est un chaudron d'abondance, un chaudron à la nourriture inépuisable, prototype évident du Graal qui, lorsqu'il apparaît dans la salle où se tiennent les convives, procure à chacun nourriture et breuvage de son choix. Mais l'abondance est inséparable de l'inspiration divine et de la résurrection. Nous avons déjà parlé du Chaudron du héros gallois Brân Venfigeit et de la cuve où Peredur voit ressusciter des jeunes gens morts, ainsi que de la scène figurée sur le Chaudron de Gundestrup. Il faudrait aussi parler du Chaudron de Keridwen, dans lequel ce personnage étrange de Keridwen, sorcière et déesse, fait bouillir un breuvage « d'inspiration et de science ». Dans la légende galloise de Taliesin, c'est en absorbant indûment trois gouttes de ce breuvage que le jeune Gwyon Bach obtient la connaissance suprême, le don de métamorphose, et après une mort rituelle et une nouvelle naissance, il devient le barde Taliesin **[132]**. Ce thème du chaudron qui procure l'abondance, la sagesse et la re-naissance, est fort

répandu dans les récits irlandais, gallois et arthuriens. Il réapparaît souvent dans les contes populaires d'Europe occidentale **[133]**.

Par ce chaudron, le Dagda appartient incontestablement à la troisième classe, celle des producteurs. En tant que « Père de Tous », le Dagda est druide, guerrier et pourvoyeur. Il cumule les trois fonctions indo-européennes, ce qui le place au-dessus des autres dieux. Et cet aspect de dieu de la prospérité est bien visible dans le récit de la seconde Bataille de Mag Tured. Lorsque Lug l'envoie espionner les Fomoré, ceux-ci l'obligent à manger : « Les Fomoré firent aussi de la bouillie. C'était pour se moquer de lui, car son amour de la bouillie était grand. Ils remplirent pour lui le chaudron du roi à la hauteur de cinq poings. Il y alla quatre fois vingt setiers de lait frais et la même quantité de farine et de graisse. On y jeta des chèvres, des moutons, des porcs et on les fit cuire avec la bouillie. On les lui versa dans un trou en terre et Indech lui dit qu'il serait mis à mort s'il ne mangeait

pas tout... » **[134]**. Le Dagda engloutit avec un certain plaisir cette énorme quantité de nourriture, de telle sorte que « son ventre était plus grand que le

chaudron d'une maison et les Fomoré se moquèrent de lui » **[135]**. La suite tourne à la farce obscène. Quittant les Fomoré, il peut à peine marcher « à cause de la dimension de son ventre. Sa tenue était indécente : une tunique brune lui tombait jusqu'au renflement des fesses. Il avait le membre viril haut et long. Il portait deux braies en peau de cheval avec le poil à l'extérieur. Il avait derrière lui une fourche branchue réclamant, pour être portée, l'effort de huit hommes et dont la trace suffisait comme frontière de province ; on l'appelle la trace du bâton de

Dagda » **[136]**. D'après ce qu'on peut comprendre des phrases suivantes, car le manuscrit est altéré, sans doute intentionnellement, le Dagda rencontre une jeune fille. « Le désir du Dagda alla vers elle », dit pudiquement le narrateur. Mais comme il a trop mangé, il a beau faire, il ne parvient pas à ses fins. Et la jeune fille l'en blâme énergiquement, avec mépris, semble-t-il, ce qui déclenche une vaine colère du Dagda.

On aurait tort de prendre cet épisode burlesque et grivois comme un simple divertissement. En insistant sur la goinfrerie et l'hyper-sexualité du Dagda, c'est sur les caractéristiques de la troisième fonction que l'anecdote veut attirer l'attention : mais comme il y a eu rupture d'équilibre entre la sexualité et la nutrition, au profit de celle-ci, rien ne va plus. Et l'on remarquera que les Fomoré en sont la cause, eux qui sont les représentants du Chaos originel. Dans le fond, le Dagda est en pleine régression. Il en revient au stade oral primitif de la sexualité : gavé de bouillie, il n'est plus qu'un gros bébé, un pré-pubertaire. Mais cette impuissance temporaire, qui est due à une intervention extérieure, met en valeur, grâce à son aspect de contraste, l'activité sexuelle ordinaire du Dagda, laquelle est prodigieusement intense. Le Dagda est toujours présenté comme ayant un « rendez-vous de femme », et même dans les moments où l'on attendrait qu'il s'occupât d'affaires très graves, il trouve toujours le temps d'aller à ce genre de

rendez-vous. Ainsi en est-il lors des préparatifs de la bataille de Mag Tured. On nous dit même que ce rendez-vous était fixé à la fête de Samain, ce qui est significatif, et la femme avec laquelle il s'unit n'est autre que la Morrigan, sorte de déesse de l'amour charnel et de la guerre. Ce n'est donc pas un hasard. De plus, le Dagda est le « Père de tous » : il faut bien qu'il assume ses fonctions. Il a de nombreux enfants, en particulier Oengus (= choix unique), le Mac Oc, personnage apollinien jeune, et Brigit, la triple déesse qui, elle aussi, recouvre les trois fonctions. Cette Brigit réapparaît sous le nom de Boinn, épouse de son frère Elcmar, autre nom d'Ogmé, mais sous un aspect négatif. Et c'est de l'union adultère de Boinn et du Dagda que naît Oengus. Mais comme Boinn est Brigit, c'est donc avec sa fille que le Dagda assure, dans une union incestueuse sacrée et symbolique, la continuité de la race des dieux. Cela ne l'empêche d'ailleurs pas d'être dépossédé de son domaine de Brug-na-Boyne (le tertre mégalithique de New-Grange) par son propre fils, le Mac Oc. Celui-ci, conseillé par son père adoptif Mider (ou Mananann dans une autre version), conclut un pacte avec le Dagda, aux termes duquel il se fait prêter le domaine pendant un jour et une nuit. Malheureusement, le Dagda n'a pas pris garde au fait que, symboliquement, un jour et une nuit expriment la totalité, la négation du temps, c'est-à-dire l'éternité. Et il est obligé d'abandonner son domaine à son fils. Il faut dire que la conception et la naissance d'Oengus avaient été aussi un défi au temps : le Dagda avait en effet envoyé Elcmar en mission pour pouvoir s'approcher de sa femme, et ayant mis un charme sur Elcmar, celui-ci avait cru s'absenter un jour et une nuit alors que Boinn avait eu le temps d'accoucher d'un fils « conçu et né symboliquement en l'espace d'une journée pleine » **[137]**. En somme, le Dagda est une sorte de régulateur du Temps, dont il dispose à son gré, fonction qui est parfaitement conforme à celle du Jupiter gaulois dont César dit « qu'il tient l'empire du ciel ».

Mais il faut revenir sur l'aspect glouton et hyper-sexuel du Dagda. Dans la tradition galloise du *Mabinogi*, le personnage de Brân Vendigeit offre certaines similitudes avec le Dagda. D'abord, il possède un chaudron de résurrection. Ensuite, c'est un géant, capable de s'étendre entre deux rives afin d'y faire passer son armée, ce qui lui permet de dire : « que celui qui est chef soit pont » **[138]**. C'est l'aspect « paternel » de Brân. Et quand, à la suite d'une bataille désastreuse en Irlande, il est blessé au pied d'un coup de lance empoisonnée, il demande à ses compagnons de lui couper la tête et de l'emporter avec eux. Cette tête de Brân préside un étrange festin d'immortalité où le temps est aboli **[139]**. Ce Brân le Béné (que d'aucuns ont voulu reconnaître dans le Ban de Benoïc des romans arthuriens) fait penser au Brennos semi-historique qui fut le chef de l'expédition gauloise à Delphes, au second siècle avant notre ère, et qui, blessé, se fit achever par ses compagnons **[140]**. En fait, ce Brân, blessé au pied, a beaucoup de rapports avec le Roi-Pêcheur, Pellès, et aussi avec un autre héros gallois du *Mabinogi*, Pwyll Penn Annwn, époux de la déesse Rhiannon, la « grande

reine » ^[141]. N'oublions pas que le Roi-Pêcheur, surtout dans la version allemande de Wolfram von Eschenbach, est atteint d'un coup de lance qui le blesse aux parties viriles, à la suite d'une transgression d'un interdit de nature sexuelle ^[142]. Le Roi-Pêcheur, devenu impuissant, ne peut plus gouverner son royaume, lequel dépérit et devient stérile : il faut alors qu'apparaisse Perceval (ou Peredur), neveu du Roi-Pêcheur, pour que la situation se rétablisse. Mais c'est Perceval qui devient roi du Graal à la place du Roi-Pêcheur. N'est-ce pas une autre version de la transmission de souveraineté qui s'opère à Brug-na-Boyne lorsque le Mac Oc s'empare du domaine de son père le Dagda ? Il y a là beaucoup plus qu'une simple coïncidence.

Ce gigantisme qui caractérise le Dagda, tant au point de vue sexuel qu'au point de vue alimentaire et au simple point de vue corporel, il n'est pas interdit de le retrouver, singulièrement mis en valeur, dans un autre personnage bien connu de la littérature et des traditions populaires, le célèbre Gargantua.

Gargantua, en effet, n'est pas une création de Rabelais qui s'est contenté d'extraire son héros de la tradition médiévale pour en faire le symbole de l'homme nouveau, selon les conceptions de la Renaissance. Incontestablement, Gargantua, par son gigantisme, son appétit, sa sexualité, est de même nature que le Dagda, et le récit anonyme paru en 1532, à Lyon, intitulé « Les grandes et inestimables chroniques du grand et énorme géant Gargantua » ^[143], qui met en relation Gargantua et la légende arthurienne (le père et la mère de Gargantua étant créés par Merlin à l'aide de sa magie), ne peut démentir cette opinion. De toute façon, Gargantua est un personnage mythologique celtique devenu folklorique. Geoffroy de Monmouth, dans son *Historia Regum Britannia*, le récupère comme roi de Bretagne sous le nom de Gwrgant à la Barbe de Porc ^[144], et la toponymie française est riche en lieux-dits « Pas de Gargantua », « Tertre de Gargantua » et autres appellations équivalentes. On retrouve même le personnage mythique dans des noms anciens, comme le Monte Gargano, en Italie, le Mont Gargan en Limousin ou Livry-Gargan dans la région parisienne. Dans tous ses ouvrages, Henri Dontenville a montré l'importance exceptionnelle de Gargantua dans cette « mythologie française » qu'il a essayé de cerner à travers une foule de documents hétérogènes ^[145]. Pour Henri Dontenville, Gargantua ne peut être qu'une ancienne divinité gauloise dont le souvenir perdure dans la mémoire populaire en dépit de toutes les tentatives de refoulement ou de christianisation qui ont été opérées.

Cela semble hors de doute. Et c'est aussi à mettre en rapport avec les quelques textes grecs qui nous parlent d'Héraklès, fondateur d'Alésia, et qui, marié à une princesse du pays, aurait engendré Galatès, ancêtre mythique des Galates et des Gaulois. De toute façon, il s'agit d'un dieu aux formes gigantesques et en relation avec la force, l'abondance et la sexualité, références qui sont celles du Dagda sous

son aspect guerrier et producteur, comme l'indiquent les nombreuses légendes locales qui le concernent. Peut-être faut-il voir dans *Gargan* – ou *Gargano* – le nom que portait le Jupiter gaulois signalé par César ? Cela n'a rien d'impossible, et la fréquence des toponymes – qui ne sont pas tous récents, ni postérieurs à Rabelais – où *Gargan-Gargantua* intervient est un argument en faveur de cette hypothèse. Cela dit, que peut signifier ce nom ? L'interprétation courante, jointe à celle des noms de Grandgousier et de Gargamelle, ses parents, ou du nom de Badebec, son épouse, tend à y voir un dérivé de « bouche », « gueule », d'après un ancien mot qui aurait donné d'une part « gargouille », d'autre part le latin *gurgem*, d'où proviennent « ingurgiter » et d'autres mots de même famille. Le malheur veut que cette interprétation tient davantage compte du caractère *rabelaisien* du personnage que de l'origine même de cette divinité, laquelle est, répétons-le, gauloise et celtique. Certes, Rabelais a tout fait pour mettre en valeur le côté « grande gueule » de *Gargantua*, ce qui n'est pas contradictoire avec l'un des aspects du *Dagda*, mais c'était surtout à cause de sa propre problématique qui était de faire du personnage un « puits de connaissance », symbole de la « voracité » de l'humaniste de la Renaissance aussi bien sur le plan matériel que sur le plan intellectuel. Si *Gargan* – ou *Gargano* – est celtique à l'origine, pourquoi ne pas chercher la signification de son nom du côté des langues celtiques ? Cela semble logique, mais curieusement, personne n'a jamais eu cette idée **[146]**.

C'est un conte populaire breton-armoricain, recueilli au début du siècle dans la forêt de Camors (Morbihan), qui nous donne, sinon la solution, du moins une indication précieuse **[147]**. L'ensemble est relié à la légende de *Konomor*, le *Barbe-Bleue* breton. Le personnage est un « vendeur de sel » curieusement nommé *le Gergan* : pour venir en aide à la femme du mauvais seigneur de *Kamorh* qui, pour la rattraper et la faire mourir, excitait son chien sur elle, *le Gergan* prend une poignée de sel, la lance sur le château du seigneur et engloutit celui-ci dans la terre. Le geste est un geste d'exécration bien dans la tonalité druidique. C'est un geste magique. Il rappelle que *Pantagruel*, fils de *Gargantua* selon Rabelais, mais personnage démoniaque des *Mystères du Moyen Âge*, desséchait et assoiffait ses ennemis en leur jetant du sel, ce qui montre d'ailleurs que Rabelais n'était pas tout à fait innocent. La coïncidence est trop nette pour être fortuite. Quant au nom du *Gergan*, il est la forme dialectale en haut-vannetais du breton classique *Gargam*, qui signifie littéralement « Cuisse Courbe », c'est-à-dire « Boiteux ». Le terme *gar*, « cuisse », n'est d'ailleurs pas seulement breton : il a nécessairement existé en ancien français, puisqu'il a donné les mots français jarretière et jarretelle, ainsi que le mot anglais *garter*. Or *Gargamelle*, qu'on s'évertue à faire signifier « grande gueule », n'est pas autre chose qu'un diminutif francisé de *Gargam*, et son fils *Gargantua* lui emprunte tout simplement son nom, quelque peu masculinisé. *Gargamelle* et *Gargantua* sont à l'origine des personnages « à la cuisse courbe », c'est-à-dire des *divinités boiteuses*, ce qui nous ramène à certaines descriptions du *Dagda*, et ce qui témoigne en tout cas, comme dans les exemples d'*Odin* et de *Tyr*, le borgne et le manchot, d'une caractéristique

fonctionnelle de la divinité marquée par un aspect physique contraire. En effet, dans le symbolisme mythologique, il est fréquent que le très voyant soit borgne ou aveugle, que le dieu de l'éloquence soit bègue, que le dieu de l'abondance et de la distribution soit manchot (Nuada) et que le dieu rapide et fort soit boiteux ou unijambiste. À ce compte, Gargantua, comme sa mère Gargamelle, sont des êtres surnaturels rapides et puissants. Tel devait être le Gargano des Gaulois que César décrit sous le nom de Jupiter, à la fois doué d'une grande force physique, d'un solide appétit, d'une sexualité débordante, et mettant tout cela, comme le Dagda, au service de la lutte contre les forces des ténèbres et du Chaos, tels les Fomoré.

Précisément, le rapport de ce Dagda-Gargantua avec une figure de la statuaire gallo-romaine, est assez troublant. Paul-Marie Duval fait remarquer, à propos du Jupiter gaulois, qu'il est « figuré d'une façon particulièrement militaire sur une série de monuments gallo-romains nombreux surtout dans le nord-est et n'ont leur équivalent nulle part ailleurs : les colonnes du dieu cavalier terrassant un monstre à queue(s) de serpent ou de poisson (qu'on appelle traditionnellement le « géant anguipède ») ou soutenu par lui. Alors qu'aucun dieu romain (sauf les Dioscures dans des cas exceptionnels) n'a été représenté à cheval, ici le dieu du ciel est même figuré en cavalier militaire, tenant le foudre, parfois la roue. La

dédicace le nomme constamment *Iupiter Optimus Maximus* » ^[148]. Ce fameux groupe dit « du Cavalier à l'Anguipède » n'a pas cessé d'intriguer les commentateurs. C'est bien un Jupiter, mais il n'est plus romain que de nom. Il a donc obligatoirement recouvert une divinité gauloise. « Le symbolisme de ces monuments », continue Paul-Marie Duval, « est manifestement d'ordre cosmique, métaphysique... Quant au groupe lui-même qui surmonte l'ensemble, il exprime le triomphe de la lumière céleste, qui voit tout, sur les forces souterraines et cachées (car le géant paraît sortir du sol et sa nature serpentiforme souligne son caractère chthonien, le jour l'emportant sur la nuit, les forces pures sur les forces impures, peut-être la vie éternelle sur la mort et, occasionnellement, la victoire de la paix impériale sur le monde barbare). Cette expression-là de la puissance complexe de

Jupiter, c'est en Gaule seulement qu'on l'a trouvée jusqu'à présent » ^[149]. Il n'est sans doute pas indispensable de recourir à une proposition en termes manichéens faisant intervenir des notions de morale. Il s'agit de métaphysique, non de morale. Mais, en l'occurrence, la vision proposée par Paul-Marie Duval semble justifiée : le Cavalier à l'Anguipède, authentique Jupiter gaulois, n'est autre que Dagda-Gargantua luttant contre les Fomoré, personnification du chaos originel. Pourquoi l'anguipède ne serait-il pas Balor ? En tout cas, si ce n'est pas cela que signifie ce groupe du Cavalier à l'Anguipède, ce ne peut être que quelque chose d'approchant.

Ce Cavalier à l'Anguipède est parfois porteur d'une roue. Or, la statuaire gallo-romaine est riche en représentations d'un mystérieux dieu à la roue qui n'est pas toujours nommé. La meilleure représentation en est celle du Chaudron de Gundestrup : le dieu est barbu, les deux bras en l'air, masquant à demi une roue que tient un guerrier casqué. Dans un certain nombre de cas, le dieu à la roue est

assimilé à Jupiter. On a donc proposé de voir dans cette roue l'attribut majeur du dieu céleste, la foudre, mais non pas en tant qu'éclair lumineux : il s'agirait au contraire du bruit du tonnerre, analogue au bruit d'une roue de char. Pourquoi pas ? On avait bien proposé de voir dans la roue un symbole solaire, ce qui n'est pas exclu. Le tout est de savoir la signification exacte de l'association entre le Jupiter celtique et la roue. La roue n'est pas l'attribut du Dagda, mais il existe dans la tradition irlandaise un personnage intéressant, héros d'un récit épique tout à fait extraordinaire, *Le Siège de Druim Damhghaire*. Il s'agit du druide Mog Ruith, dont les exploits magiques contre les druides du roi Cormac sont assez hallucinants. Le nom de Mog Ruith signifie « serviteur de la Roue », ce qui ne peut que renvoyer au dieu à la roue de la statuaire gallo-romaine, donc à Jupiter. Mog Ruith est une sorte de doublet vaguement historicisé du Dagda dont il a toutes les

caractéristiques **[150]**. Mais, de plus, Mog Ruith se déplace sur un char de bronze qui a tout l'air d'être un char volant. Lui-même vole comme un oiseau, ce qui accentue son aspect céleste. Cependant, il agit sur les autres éléments, puisqu'il libère les eaux que les druides de Cormac avaient *liées*, il combat ces mêmes druides par le feu et par le vent druidique. Il est borgne, comme Odin, et il incarne la toute-puissance druidique. La roue, dont il est le serviteur, et dont sont ornées certaines divinités gauloises, est peut-être le symbole de la connaissance du passé et de l'avenir, la « roue de Fortune », que seuls les druides – et les dieux druides, mais c'est la même chose – sont capables de maîtriser à cause de leur état de « très voyants ».

Au reste, le dieu à la roue a souvent été identifié à Taranis, dont le nom contient le mot *taran*, « tonnerre ». Ce Taranis est cité par Lucain, dans *La Pharsale*, en compagnie de Teutatès et d'Ésus. Il semble bien que cette triade de Lucain soit une sorte de Trinité à la façon chrétienne : les trois noms désignent vraisemblablement le même personnage, vu chaque fois sous une fonction différente. En tant que Taranis, c'est la fonction du Jupiter tonnante qui domine. Le scholiaste de Lucain précise que les victimes offertes à Taranis étaient brûlées dans des récipients en bois, ce qui fait évidemment songer aux mannequins d'osier dont parle César (VI, 16), où l'on sacrifie des prisonniers en les livrant aux flammes. Taranis est évidemment lié au feu, et le nom peut très bien être une métathèse de Tanaris, ou Tanaros, dont l'équivalent est le germanique Donar, et qui, de toute façon, contient le terme brittonique *tan*, « feu ». Le nom de Tanaros est en effet attesté sur une inscription trouvée à Chester, en Grande-Bretagne. Il est évident que le Jupiter-Taranis gaulois est l'aspect du Dagda qui serait le plus conforme à l'exemple indien d'Indra. Et cela d'autant plus qu'Indra, aux débuts de l'époque historique, était nettement liée à la caste de l'aristocratie guerrière.

En tant qu'Ésus, c'est la fonction du « dieu bon » qui domine. En effet, le nom d'Ésus est l'exact équivalent de l'épithète *Optimus*, attachée à Jupiter. Sur l'Autel des Nautes de Paris, au musée de Cluny, Ésus est représenté sous l'aspect d'un bûcheron. Il semble lié à l'arbre – peut-être au chêne, comme Jupiter –, et le scholiaste de Lucain (qui assimile Ésus une fois à Mars, une autre fois à Mercure)

nous informe que les victimes offertes au dieu étaient pendues à un arbre, probablement la tête en bas, et qu'elles y étaient saignées. Ce rite cruel, qui était peut-être un simple simulacre destiné à obtenir la régénération ^[151], se retrouve curieusement dans une des versions de la Quête du Graal, à propos de la vengeance exercée par Perceval contre les meurtriers de son père. Néanmoins, ce dieu se présente comme un honnête travailleur. Sur l'autel des Nautes, il élague un arbre avec une longue serpe. Sur un bas-relief de Trêves, il attaque le tronc avec une cognée, mais ce qui est surprenant, c'est que le feuillage de l'arbre laisse voir une tête de taureau, tandis que trois oiseaux sont perchés sur les branches. Or, sur l'autel des Nautes, un bas-relief voisin de celui d'Ésus représente un taureau dans une forêt, avec, sur la tête et sur la croupe, trois gros oiseaux que l'inscription en pur gaulois permet d'identifier : *tarvos trigaranus*, c'est-à-dire le « taureau aux trois grues ». Ce Tarvos Trigaranos a suscité bien des commentaires. On le retrouve d'ailleurs curieusement dans les Chansons de Geste, en particulier dans la *Chanson de Roland*, sous le nom de *Tervagant* que les Sarrasins adorent en même temps qu'Apollon et Mahomet. Il faut savoir qu'il existe dans la statuaire gallo-romaine plusieurs exemples de taureau à trois cornes, et que la notion de triade, ou de trinité, est familière à l'ensemble des Celtes. Cela dit, il est évident que le dieu Ésus, bûcheron et homme des bois qui fait penser à celui qu'on rencontre dans le *Chevalier au Lion* de Chrétien de Troyes, est lié d'une façon ou d'une autre à ce taureau aux trois grues : des monnaies armoricaines du peuple des *Osismi*, qui représentent un cheval surmonté d'un oiseau – probablement le conducteur, ou le guide céleste – et sautant par-dessus un taureau, le confirment. Il ne peut s'agir que d'une légende mythologique dont Ésus est le héros. D'Arbois de Jubainville avait proposé d'y voir une illustration d'un épisode de la *Tain Bô Cualngé*, cette grande épopée de l'Ulster, où le héros Cûchulainn, luttant contre trois royaumes d'Irlande pour défendre le Brun de Cualngé, ce taureau divin objet de tant de convoitises, est harcelé par la déesse Morrigan, sous forme d'oiseau. Et Morrigan est aussi une triple déesse. Cette interprétation n'est pas plus mauvaise qu'une autre, et on n'en a pas trouvée de plus satisfaisante. Dans ce cas, il faudrait voir dans Cûchulainn une sorte de doublet héroïsé et quelque peu historicisé du Dagda, dans un aspect de protecteur de son peuple et des biens de ce peuple, en l'occurrence le taureau sacré.

Cet aspect protecteur des biens et des personnes, nous le retrouvons dans le dernier terme de la triade de Lucain, Teutatès, auquel, selon le scholiaste, on sacrifie des victimes, par suffocation, en leur plongeant la tête dans un chaudron. Teutatès, ou Toutatis, épithète donnée parfois à Mars, parfois à Mercure, est cependant digne de Jupiter. Le nom signifie « Père du Peuple », ou « Père de la Tribu ». L'appellation est assez proche de celle du Dagda, *Ollathir*. Certains commentateurs prétendent qu'il s'agit d'un nom commun, et qu'il peut s'appliquer à n'importe quelle divinité protectrice d'un groupe social. C'est non seulement un nom commun, mais une épithète périphrastique. Et tous les noms des dieux sont de cette sorte. Pourquoi ne pas considérer Teutatès-Toutatis comme une entité

personnalisée, du moins chez certains peuples ?

Cela n'empêche nullement le Jupiter gaulois de porter d'autres surnoms, et d'avoir d'autres attributs. C'est ainsi qu'on peut classer comme un Jupiter-Dagda le dieu accompagné d'un serpent à tête de bélier, tel celui qui est représenté sur une des plaques du Chaudron de Gundestrup : il tient d'une main un torques et de l'autre le cou du serpent criophore. Mais il a des bois de cerf, ce qui l'apparente à Cernunnos, le dieu cornu, qui ne semble pas indo-européen. Sur le Pilier de Mavilly, en territoire des *Santones*, c'est une sorte de dieu guerrier qu'accompagne le serpent à tête de bélier. Ce motif n'apparaît nulle part ailleurs que chez les Gaulois. Il faut dire que le thème du serpent avait peu de chances de se répandre en Irlande, le serpent y étant pour ainsi dire inconnu. Mais un attribut divin semble avoir eu beaucoup de succès en Gaule, le maillet.

Le Dieu au maillet, lui aussi, n'existe que sur le territoire gaulois. Et les inscriptions le nomment *Sucellos*, ce qui signifie littéralement « Tape-Dur », « celui qui frappe bien », appellation qui convient parfaitement à sa représentation plastique comme elle convient à la description du Dagda muni de la massue ambiguë. D'une façon générale, il est barbu et d'âge mûr, vêtu d'une tunique courte, de braies et d'un capuchon, à la mode gauloise. Il tient un maillet parfois très haut, comme s'il s'agissait d'un sceptre, et un vase assez pansu, et est parfois entouré de deux tonnelets gaulois, ou accompagné d'un chien. Comme on a retrouvé à peu près deux cents représentations de ce personnage, les variantes sont nombreuses : dans certains cas, le maillet qu'il tient ressemble davantage à un tonneau qu'à un marteau. De plus, il est souvent accompagné d'une corneille, ce qui n'est pas sans faire songer à la déesse *Morrigan-Bodbh*, qui apparaît souvent sous l'aspect de cet oiseau. Quoi qu'il en soit, ce maillet est intrigant. Est-ce un symbole de mort ? On serait tenté de le croire, car divers usages et traditions d'Europe occidentale se réfèrent à lui à propos de rites funéraires et pré-funéraires. Ainsi, en Irlande, on met, encore aujourd'hui, un marteau dans les cercueils, « pour frapper à la porte du Purgatoire ». Dans certaines paroisses de Bretagne, notamment à Guénin (Morbihan), on connaissait les « marteaux de la bonne mort » ; quand l'agonie de quelqu'un était trop longue, la plus vieille femme du village allait chercher chez le prêtre une pierre, une sorte de massue, ou un marteau, réservés à cet usage, et le tenait au-dessus de la tête du mourant, en lui

disant de se préparer à partir ^[152]. En Grande-Bretagne, dans certaines régions, le même marteau, *holy mawle*, était pendu derrière la porte de l'église, et on raconte qu'un fils dont le père avait atteint 70 ans avait le droit de tuer celui-ci. C'était, en somme, une autre façon de « secouer le cocotier ». Il faut bien croire que de tels usages étaient réellement appliqués, surtout dans des sociétés qui ne pouvaient se permettre les « bouches inutiles ». Tout cela est en tout cas conforme à l'image du Dagda dont la massue peut tuer et ressusciter, maître du temps et aussi de l'espace, protecteur de la communauté tribale en tant que Teutatès, pourvoyeur de biens en tant que maître du chaudron, maître du feu en tant que Taranis, père de tous et père céleste en tant que Jupiter, maître de la vie et de la

mort en tant que Dispater, ivre de nourriture, de boisson et de sexe comme Gargantua, et néanmoins pourfendeur de monstres, comme le cavalier à l'anguipède, maître des animaux, comme Ésus le Très Bon ou l'Homme des Bois, boiteux parce que rapide, borgne parce que voyant et donc druide-magicien-prophète, guerrier redoutable et « tape-dur » comme Sucellos, harpiste, poète et philosophe, législateur garant des contrats, même quand il en est la victime, maître des destinées en tant que dieu à la roue, participant à toutes les fonctions et les transcendant, le meilleur de tous, puisqu'en définitive tel est son nom de *Dagda*. Le moins qu'on puisse dire, c'est que le Jupiter celtique est complexe.

La Déesse au triple visage

César est formel : dans sa nomenclature, en cinquième position, il nomme la dernière divinité qui ait, selon lui, quelque importance chez les Gaulois. Il s'agit de Minerve qui « enseigne les principes des ouvrages et des techniques » (VI, 17). César emploie le mot *opus*, qui a le sens général de toute œuvre résultant de l'activité humaine, et le mot *artificium* qui désigne la technique, le métier, la façon de procéder. Il ne faut donc pas confiner cette Minerve gauloise dans un rôle purement matériel : il est bien évident qu'elle patronne à la fois les *artistes* et les *artisans*, et aussi, on l'oublie un peu trop, les *guerriers*, puisque la guerre est un « art ». Cette Minerve, contrairement à ce qu'on pourrait penser, n'est pas exclusive de la troisième fonction. Il est incontestable que, de la façon dont elle est présentée, elle participe, comme le Jupiter-Dagda, aux trois fonctions indo-européennes.

Nous ignorons son nom gaulois. Elle porte parfois le surnom de Bélisama, la « Très Brillante », notamment à Saint-Lizier (Ariège). Parfois, elle est *medica*, ce qui indique son appartenance à la première fonction. Une des meilleures représentations de cette Minerve gauloise, ou plutôt gallo-romaine, est la tête coiffée d'un casque aux traits de chouette et au cimier en forme de cygne, en bronze, découverte récemment à Kerguily en Dinéault (Finistère), actuellement au musée de Bretagne, à Rennes. Mais les inscriptions qui la concernent sont nombreuses sur toute l'étendue du territoire celtique, ce qui prouve sa réelle importance. Les Gaulois ont toujours eu la réputation d'être d'habiles artisans et des artistes de valeur, même quand les Grecs et les Romains ne comprenaient pas le sens de leur démarche intellectuelle.

En Irlande, il ne peut faire aucun doute qu'elle ne soit la fameuse Brigit, fille du Dagda (comme Minerve-Athéna est fille de Jupiter-Zeus). Elle est la patronne des poètes, des *fili* et des médecins (première fonction), des artisans, des forgerons et des bronziers (troisième fonction), et elle apparaît souvent sous les traits d'une guerrière (deuxième fonction). D'ailleurs, certains textes irlandais font état de trois Brigit différentes, ce qui prouve que c'est une déesse à trois visages, ou une triple déesse. Elle présidait sans doute à la fête d'*Imbolc*, le 1^{er} février, et c'est ce même jour que les Irlandais rendent hommage à sainte Brigitte de Kildare,

laquelle semble bien avoir, dans la dévotion chrétienne, remplacé la divinité païenne. En vrai, les Irlandais ont fait de sainte Brigitte leur grande patronne, immédiatement après saint Patrick, par ordre de grandeur. Ce n'est pas par hasard. Et quand on raconte qu'à l'abbaye de Kildare, dont elle était l'abbesse, Brigitte faisait entretenir un feu perpétuel, cela ne peut que faire penser au feu perpétuel entretenu à Bath, en Grande-Bretagne, pour honorer la déesse Sul que Solin assimile précisément à Minerve. On pourra y voir également une analogie certaine avec le culte de Vesta, à Rome.

Le nom de Brigit n'offre aucune difficulté de compréhension. Il provient d'un radical *bri* ou *brig*, signifiant « haut », et par extension « fort », que l'on reconnaît dans certains toponymes continentaux comme Bregenz (*Brigantia*), Briançon, ou encore Brech (Morbihan), nom qui n'est pas breton en dépit de la consonance, mais d'origine gauloise. Le mot se retrouve dans le breton *bré*, dans le sens de « hauteur, colline », utilisé comme préfixe (Brélevenez, Bréholo), et il a donné un certain nombre d'appellations assez anciennes concernant des forteresses situées sur des hauteurs.

Mais le nom de Brigit a disparu très tôt de la tradition irlandaise, occulté parce que gênant pour les chrétiens, et portant préjudice à « sainte » Brigitte. Cela n'a pas empêché les transpositeurs de la tradition gaélique de la présenter dans leurs récits, mais sous des noms divers : ainsi, on peut la reconnaître dans Boinn, dans Eithné, dans Étaine et sans doute dans Bodbh et Morrigan, elles aussi triples déesses interchangeables. De plus, il est fort possible qu'elle soit la Macha irlandaise, c'est-à-dire la galloise Rhiannon et la gallo-romaine Épona. Mais elle est sûrement Tailtiu, la déesse-terre irlandaise, la mère nourricière du dieu Lug, en l'honneur de laquelle celui-ci institua la fête de *Lugnasad*, le 1^{er} août, soit six mois après la fête d'*Imbolc*, patronnée par Brigit.

Boinn (ou Boyne, ou Boann) est littéralement la « Vache Blanche » (*Bo-Vinda*). Le nom paraît tout à fait normal dans une société de pasteurs qui mesurent leurs richesses en têtes de bétail. En ce sens, Boinn représente la prospérité, et la couleur blanche (attachée à l'idée de beauté et de race pure) renforce la fonction. Elle est l'épouse d'Elcmar, frère du Dagda, mais en réalité double noir et négatif de celui-ci, le nom d'Elcmar signifiant « envieux » ou « jaloux ». En éloignant Elcmar et en s'unissant avec Boinn, le Dagda ne commet pas un adultère comme les textes, soucieux de respecter la morale chrétienne, veulent nous le faire croire, mais il néantise son côté noir, magnifie son aspect blanc de « dieu bon », et engendre ainsi, grâce à la prospérité, le « jeune fils » (Mac Oc) qui est aussi un « choix unique » (Oengus). C'est ce que raconte un poème du X^e siècle, dû à Cinaed ua Hartacain. On y apprend d'ailleurs qu'Elcmar porte aussi le nom de *Nechtán*, transposition gaélique du latin Neptunus, et qu'il possède une fontaine merveilleuse, la Source de Segais. Boinn, après la naissance d'Oengus, veut se purifier – et sans doute retrouver une sorte de virginité. Elle dit : « J'irai jusqu'à la belle source de Segais pour que ma chasteté soit hors de doute. J'irai trois fois

dans le sens contraire du soleil autour de la source vivante sans mensonge » ^[153]. Il y a là un rite de circumambulation que l'on retrouve encore actuellement en Bretagne dans les usages qui concernent certaines fontaines guérisseuses. On remarquera que Boinn prétend accomplir le rite dans le sens inverse de la marche du soleil : c'est l'indice d'une volonté de régénération, de retour vers le passé, ce qui peut faire considérer la Source de Segais comme une Fontaine de Jouvence. Mais, comme le raconte le *Dindshenchas* en prose, c'était « une source secrète qui était dans la prairie du *sidh* de Nechtan. Quiconque y allait n'en revenait pas sans que ses yeux éclatassent, à moins que ce ne fussent Nechtan et ses trois échansons... » ^[154]. L'opération magique de rajeunissement et de régénération est donc dangereuse. « Une fois Boinn alla par orgueil, pour éprouver les pouvoirs de la source, et elle dit qu'il n'y avait pas de pouvoir secret qui atteignît le pouvoir de sa beauté. Elle fit le tour de la source vers la gauche, par trois fois. Trois vagues se brisèrent sur elle, hors de la source. Elles lui enlevèrent une cuisse, une main et un œil. Elle se tourna vers la mer, fuyant sa honte, et l'eau la suivit jusqu'à l'embouchure de la Boyne » ^[155]. Et c'est depuis lors qu'existe le fleuve auquel Boinn a donné son nom, la Boyne.

La légende étiologique est une chose. Ce procédé courant pour expliquer mythologiquement le nom d'une rivière, d'une colline ou d'une vallée, ne masque pas la fable originelle : Boinn veut revenir en arrière, recommencer le cycle antérieur. Mais c'est une impossibilité et une erreur ^[156]. Dans l'éternel devenir qui semble être la conception druidique du monde, on ne peut revenir en arrière. Il faut au contraire aller de l'avant, et le rajeunissement, la régénération, est *devant* et non pas derrière. Boinn disparaît en tant que « vache blanche » ^[157], mais elle va réapparaître en tant qu'Étaine, héroïne d'une des plus belles histoires d'amour de l'Irlande ^[158], Étaine, fille d'un roi d'Ulster, épouse du dieu Mider, puis après une autre naissance, épouse du roi Éochaid, est l'ancêtre d'une lignée royale. Et là, elle portera le surnom de *Bé Finn*, la « belle femme », ou la « Femme Blanche ». Ce personnage mythologique de la plus haute importance ne va d'ailleurs pas sombrer dans l'oubli. Franchissant les mers, comme la plupart des légendes irlandaises, il sera récupéré par les auteurs de romans arthuriens. En effet, et c'est quand même assez surprenant, on retrouve *Boinn-Bé Finn* sous le nom de *Viviane* dans la légende de Merlin, celle qui deviendra la Dame du Lac, l'initiatrice de Lancelot du Lac ^[159]. Les dieux ne meurent jamais. Ils se transforment.

Mais, sous l'aspect d'Étaine, Boinn s'est humanisée. Elle perd peu à peu sa qualité de déesse primordiale pour devenir la Souveraineté incarnée. Et dans une variante de la légende, elle prend le nom d'Ethné, ou Éithné : elle se dépouille alors de sa qualité de Tuatha Dé Danann, renonce à sa divinité païenne et se fait

baptiser par saint Patrick ^[160]. La fable est encore une fois très éloquente : malgré le changement de religion, la divinité ne meurt jamais vraiment, mais se transforme selon les conceptions nouvelles. Boinn-Brigit ne devient pas seulement « sainte » Brigitte de Kildare : puisqu'elle est la mère des dieux de l'Irlande druidique, elle peut tout aussi bien être la Vierge Marie, mère du Dieu chrétien, en même temps d'ailleurs que son « épouse » et sa « fille ». Le contenu théologique est identique si l'on condescend à creuser sous les apparences.

Mais si Brigit-Minerve est représentative de la troisième fonction, procurant la fécondité et l'abondance, elle est aussi *banfile*, c'est-à-dire « femme-file », ou « femme-poète », ou encore « femme-prophétesse », ce qu'on traduit improprement par « druidesse ». Il faudrait, dans ce cas, utiliser le terme *banrui*, littéralement « femme-druide ». Cela repose le problème de l'existence des druidesses. Mais ce n'est pas parce que Brigit est *banfile* qu'elle est druidesse, le terme étant assez récent et susceptible d'avoir été récupéré par le christianisme pour classer Brigit dans un domaine purement littéraire beaucoup moins « sulfureux » que celui des druides proprement dits. En l'état actuel des choses, il est impossible d'affirmer qu'il y a eu des « druidesses » à part entière. Aucun texte, tant insulaire que continental, ne nous le dit. Il est également impossible d'affirmer qu'il n'y en a pas eu. La seule certitude est que des femmes ont appartenu à la classe sacerdotale druidique, sans que leur fonction exacte soit précisée. Quant à Brigit, si elle est « druidesse », c'est parce qu'elle est déesse, et que par définition, tout druide est dieu et tout dieu est druide. Brigit incarne le druidisme en tant qu'art de poésie, au sens le plus sacré du terme, et c'est à ce titre qu'elle est l'inspiratrice de la poésie, la maîtresse des arts, ce qui revient à la définition que César donne de la Minerve gauloise. Et comme la médecine est un « art », avec une bonne part de magie incantatoire, il est normal que Brigit soit également l'inspiratrice des médecins. Il est probable qu'Airmed, la fille de Dianecht, est un autre nom de Brigit. Elle en a de toute façon les fonctions et affirme ainsi son appartenance à la classe sacerdotale.

C'est peut-être par cet aspect artistique, poétique ou médicinal, que la Minerve gauloise est *Bélisama*, la très brillante. Dans la même optique, elle est sans doute la *Sirona* des inscriptions gauloises, dont le nom se réfère à l'astre qui brille dans le ciel. Elle est aussi l'*Arianrod* de la tradition galloise, héroïne de la quatrième branche du *Mabinogi*. Son nom signifie « Roue d'Argent », et chez les Gallois, Kaer Arianrod, littéralement « Ville d'Arianrod », désigne la constellation *Coronea Borealis*. Et il n'est pas interdit de comparer cette Brigit, déesse païenne devenue sainte chrétienne, à la fée Mélusine, être diabolique devenu chrétien sous condition, elle aussi maîtresse des arts et des techniques (fondations nombreuses d'églises, d'abbayes et de châteaux), généreuse dispensatrice et mère d'une

nombreuse progéniture ^[161]. En tout cas, Mélusine est la fondatrice mythique d'une lignée, comme Brigit, comme Boinn, comme Étaine, comme Tailtiu, la terre-mère d'Irlande. Et comme elles, Mélusine se transforme sans jamais disparaître.

Mais la Minerve celtique ne serait pas complète si l'on omettait son aspect guerrier. Si elle enseigne les techniques, elle enseigne donc l'art militaire. La littérature celtique ou d'origine celtique abonde en exemples de femmes-guerrières qui sont aussi magiciennes, et qui sont les initiatrices des jeunes gens, tant au point de vue militaire que magique ou sexuel, points de vue qui ne peuvent jamais être envisagés séparément. Dans la statuaire gallo-romaine, elle se présente parfois comme une Athéna guerrière. Certaines monnaies gauloises, notamment des Baïocasses de Normandie, nous montrent les images de femmes nues et armées, échevelées et semblant courir au combat comme des furies. D'après Dion Cassius (LXII, 6-7), la reine bretonne Boudicca, en rébellion contre les Romains, offrait des sacrifices et des actions de grâces à la déesse Andrasta ou Andarta, nettement présentée comme déesse de la guerre. Or, il y a une déesse Andarte dont le culte est attesté chez les Voconces de la Drôme. Mais en Irlande, encore une fois dans l'état-major des Tuatha Dé Dannan, elle est Morrigan, fille d'Ernmas (= meurtre).

Le nom de Morrigan pose des problèmes et son étymologie a été controversée. On y a vu une « Reine des Cauchemars », mais il est plus probable qu'elle est tout simplement la « Grande Reine » (préfixe augmentatif *mor* analogue au *ver* gaulois de Vercingétorix, et *rgan*, dérivé de *rig*, « roi »). Son nom fait immédiatement penser à celui de la fée Morgane des romans arthuriens à laquelle elle s'apparente par de nombreux points, ne serait-ce que sous les aspects de fureur et de sexualité. Mais la Morgane brittonique provient d'un ancien *mori-gena*, « née de la mer », dont le correspondant irlandais serait *muirgen*. En tout cas, la Morrigan irlandaise a nettement un triple aspect : elle est magicienne et prophétesse, guerrière et excitatrice des désirs sexuels. Dans la *Tain Bô Cualngé*, elle vient s'offrir au héros Cûchulainn sous forme d'une femme, puis elle revient l'exciter au combat sous forme d'une vache et surtout d'une corneille (*bodbh*). Au moment des préparatifs de la bataille de Mag Tured, elle s'unit au Dagda et lui prophétise l'arrivée des Fomoré, ce qui ne l'empêche pas d'entrer dans l'action : « Elle ira à Scene pour tuer le roi des Fomoré... Elle lui enlèverait le sang de son cœur et les rognons de sa valeur. Elle montra ensuite ses deux mains remplies de ce sang aux troupes... » ^[162]. Au cours de l'action, la Morrigan « encourageait les Tuatha Dé Danann à livrer la bataille avec ardeur et énergie » ^[163]. Et elle excite les combattants par un chant. À la fin, c'est elle qui annonce la victoire à toute l'Irlande, et elle conclut en prophétisant sur le monde à venir. Mais là, elle est nettement assimilée à *Bodbh* ^[164], tandis qu'une seconde version du récit la place dans une triade caractéristique : « Les trois druidesses, *Bodbh*, *Macha* et *Morrigan*, dirent qu'elles seraient cause d'averses de grêle et nuages de poison venant sur eux, si bien qu'elles les rendraient faibles et confus, et qu'elles les priveraient de leur intelligence et de leur bon sens dans la bataille » ^[165]. Il s'agit bel et bien de magie guerrière.

Le mot *bodhbh* signifie « corneille », et c'est souvent sous l'aspect de cet oiseau que la Morrigan apparaît, en particulier sur les champs de bataille. Le mot est d'ailleurs ambigu, puisqu'il veut aussi dire « victoire », comme dans le nom de la reine bretonne Boudicca (= victorieuse). Quant à Macha, il s'agit de cette divinité qui cause la fameuse maladie des Ulates (analogue à la couvade) par la malédiction qu'elle lance sur eux parce que le roi l'a obligée, alors qu'elle était enceinte et prête à accoucher, de faire une course avec ses chevaux ^[166]. Cette Macha a quelque chose à voir avec les chevaux, et on peut la considérer comme une déesse cavalière, ou même une déesse jument, comme Rhiannon, l'héroïne de la première et troisième branche du *Mabinogi* ^[167]. Le nom de Rhiannon (*Rigantona*) peut signifier « Grande Reine ». La déesse gauloise, ou plutôt gallo-romaine, Épona, très souvent représentée dans la statuaire comme une cavalière accompagnée d'un poulain, voire d'une simple jument avec son poulain, semble de même nature ou de même origine que Rhiannon et Macha, mais il est possible qu'elle ne soit pas celtique.

La triade Bodhbh-Macha-Morrigan est en fait la représentation d'une unique déesse sous trois aspects différents. Il en est de même pour la triple Brigit. Et dans la statuaire gallo-romaine, nombreuses sont les représentations de trois personnages maternels, les *Matrae* ou les *Matronae*. Souvent, ces groupes de déesses-mères portent des surnoms qui en font les protectrices d'un groupe social bien déterminé, d'une ville ou d'une cité. N'oublions pas non plus que l'Irlande est parfois incarnée par une triade de personnages féminins comme Ériu, Banba et Fotla. Le nombre trois, qui est symboliquement le chiffre de l'éternité, de la totalité, a particulièrement eu la faveur des Celtes. Les anciennes traditions mythico-historiques du Pays de Galles se présentent sous forme de triades (Triades de l'Île de Bretagne) constituées par des groupements de trois personnages caractéristiques d'une fonction, de trois événements marquants, ou de trois principes. Il faut aussi penser au triskell, ou triscèle, ornement symbolique qui n'est pas d'origine celtique, mais qui est devenu en quelque sorte l'emblème de la civilisation celtique, étant donné sa fréquence dans les arts plastiques gaulois, mais surtout irlandais.

Cela n'empêche pas certaines figurations divines féminines d'être accompagnées, dans la statuaire gallo-romaine, par des divinités masculines, ou bien de les accompagner. C'est l'indication d'une complémentarité de fonction, et nous retrouvons le même procédé dans la tradition irlandaise.

Ainsi, bien que Brigit soit en quelque sorte une déesse de la médecine, il existe un dieu de la médecine, qui est Dianecht. De même, bien qu'elle soit la déesse des techniques, il y a, dans l'état-major des Tuatha Dé Danann, un maître-artisan qui est Credné, et surtout un maître-forgeron qui est Goibniu. Ce Goibniu, dont le nom provient d'un radical qui a donné le mot français « gobelins », désignant de petits êtres fantastiques habitant sous la terre et experts en l'art de forger, est un remarquable personnage. « Goibniu, le forgeron, était dans sa forge à faire des

épées, des lances et des javelots, et parce qu'il faisait ces armes-là en trois coups : le troisième coup était pour les achever et il les rivait dans le cercle de la lance. Et quand les armes étaient plantées dans le côté de la forge il ajustait les cercles sur les fûts et il n'était pas nécessaire de finir l'ajustage » **[168]**. Cela permet aux Tuatha Dé Danann d'avoir des armes nouvelles tous les jours. Bien sûr, ce forgeron divin qui a son correspondant dans la tradition galloise sous le nom de Govannon, fils de Dôn, est dans le registre de Vulcain-Héphaïstos. Il est maître du feu, du métal, et donc il connaît les secrets de l'intérieur de la terre. Le thème a été exploité abondamment dans les sagas germaniques, notamment à propos de Siegfried **[169]**. Dans les récits celtiques, c'est également un initiateur, celui qui dévoile au jeune héros la façon dont il doit se comporter et qui lui forge des armes souvent invincibles. C'est le cas de Cûchulainn (= le chien de Culann) qui obtient son nom chez le forgeron Culann **[170]**. C'est le cas de Finn mac Cumail, initié par le forgeron Lochan **[171]**. Le personnage du forgeron, toujours trouble, ambigu, volontiers démoniaque, inquiétant, plus ou moins sorcier, est bien connu dans les contes populaires **[172]** où il joue un rôle essentiel. Il est vrai que dans les sociétés primitives, ou dites telles, le forgeron est, par sa connaissance et son métier, le maître des travaux agricoles et des arts de la guerre, puisqu'il fabrique aussi bien des instruments aratoires que des armes. Il est un authentique « maître de forges », et comme tel, il représente un pouvoir non négligeable dans la société. Et c'est pour cette raison qu'on lui attribue la connaissance de secrets qui dépassent de loin son métier. En fait, il faudrait parler d'un druide-forgeron. C'est le cas pour Goibniu, qui, étant dieu, est druide.

Car Goibniu ne se contente pas de son rôle de forgeron. Après la bataille de Tailtiu qui vit la victoire des Gaëls sur les Tuatha Dé Danann, ceux-ci doivent se contenter des tertres souterrains et des îles lointaines. Mais c'est quelque part dans cet Autre-Monde que se tient le « Festin de Goibniu », qui est un festin d'immortalité. Il est assez étrange de constater que ce festin se tient sous le nom et la présidence de Goibniu. Il est vrai que le personnage est demeuré longtemps dans les mémoires, comme Dianecht. On le trouve en effet cité en compagnie du Christ dans une incantation contre les blessures conservée dans un manuscrit du monastère de Saint-Gall : « Très forte est la science de Goibniu, très forte est la pointe de Goibniu, la pointe aiguë de Goibniu, hors d'ici ! » **[173]**. Brigit avait peut-être disparu de la tradition, mais sûrement pas Goibniu. Et que dire du saint Gobrien breton, qui guérit les furoncles (les clous), et dont le nom provient du même radical que Goibniu et Govannon ?

Entourée de dieux auxiliaires redoutables, efficaces, revêtue de multiples visages et de multiples noms, participant aux trois fonctions indo-européennes, maîtresse de poésie, de magie et de prophétie, savante en techniques diverses, mère de tous les dieux, quelque peu nymphomane et animée de la fureur

guerrière, triple déesse mais toujours femme unique, probablement héritière de la Grande Déesse des temps préhistoriques, telle se présente la Minerve celtique. Sa complexité est aussi grande que celle du Dagda.

Au fond du sanctuaire

La mythologie celtique, en dépit des informations fragmentaires et souvent contradictoires qui nous permettent de la connaître, se révèle fortement structurée. Les divinités, sous quelque nom qu'elles apparaissent, peuvent relativement être classées par fonction, selon le modèle qu'en a donné César. Mais César n'a pas prétendu les signaler tous. De nombreux personnages divins peuvent difficilement être intégrés dans sa nomenclature. Ce n'est pas qu'ils soient moins importants, mais ils sont peut-être d'une origine ou d'une nature bien différente de celle des dieux indo-européens. En tout cas, ils posent un problème.

Ainsi n'avons-nous pas parlé de Cernunnos. C'est pourtant une divinité bien connue grâce au Chaudron de Gundestrup et à plusieurs monuments gallo-romains. C'est le « dieu cornu », le « dieu aux bois de cerf ». Le Chaudron de Gundestrup nous le présente assis dans une attitude de Bouddha. Il tient un torques d'une main, et un serpent à tête de bélier de l'autre. Sa tête est surmontée de gigantesques bois de cerf, et il est entouré de quatre animaux. Sur l'Autel des Nautas, à Paris, il a également les jambes repliées. Sur un monument découvert à Reims, il déverse un sac plein de monnaies en présence d'un cerf et d'un taureau. À Nuits-Saint-Georges (Côte d'Or), il est tricéphale et tient une bourse sur les genoux. Il a des bois de cerf bien nets, et il est accompagné de deux déesses portant chacune une corne d'abondance. Au-dessous, on peut voir un arbre, un taureau, un chien, un lièvre, un sanglier et un cerf. Ce qui est étrange dans cette figuration, c'est le personnage du milieu : de toute évidence, c'est une femme au torse nu, dont les seins sont apparents ; sur sa tête, elle porte une tour, et elle a un sexe mâle. Elle est donc androgyne. Que vient-elle faire à côté de Cernunnos, et quelle est la signification exacte de ce dieu ? Il semble avoir pour caractéristiques la pose bouddhique, la tricéphalie et un symbole d'abondance. La tricéphalie indique, par le symbolisme du ternaire, l'éternité et la totalité, ce qui est renforcé, dans le cas du monument de Nuits-Saint-Georges, par la présence de l'androgyne, à vrai dire plus féminin que masculin. Cernunnos serait-il une divinité de l'abondance ? Assurément, il appartient à la troisième fonction. Mais est-il vraiment celte ? Est-il de tradition indo-européenne ? On peut en douter.

Il n'a pas de correspondant chez les Tuatha Dé Danann. Par contre, le cycle de Leinster, dit cycle ossianique, nous offre des personnages qui peuvent lui être comparés. Finn, le roi des *Fiana*, s'appelle, de son vrai nom, Demné, c'est-à-dire le « Daim ». Avec une femme qui vit une moitié de l'année sous forme de biche, Sadv, il a un fils du nom d'Oisín, c'est-à-dire le « Faon ». Et son petit-fils se nomme Oscar, autrement dit « qui aime les cerfs ». À titre de comparaison, il faut savoir que Cernunnos (prononcer Kernunnos) veut probablement dire « qui a le sommet du crâne d'un cerf ». La troupe des *Fiana*, rappelons-le, est une sorte de

chevalerie itinérante dont les activités consistent à faire la guerre pour le compte d'un roi, et à chasser. On a pris prétexte du fait que les textes concernant Finn et les *Fiana* sont relativement récents pour dénier à ces récits toute valeur de document concernant la mythologie celtique. Les aventures des *Fiana* seraient des adaptations des récits concernant l'Ulster. Cela n'est pas du tout prouvé. Il y a dans le cycle de Leinster des archaïsmes et des situations qui n'ont rien à voir avec l'épopée de Cûchulainn, de Conchobar et des Ulates, et il semblerait au contraire que le schéma primitif du cycle, constamment remanié et rajeuni dans son expression, plongerait ses racines dans un passé pré-celtique.

On peut en effet diviser le légendaire celtique (Irlande et Bretagne confondues) en trois catégories marquées chacune par une activité essentielle. La première de ces catégories est essentiellement représentée par le cycle d'Ulster : les protagonistes font partie d'une société d'éleveurs de bovins. Toutes les épopées tournent autour d'impitoyables razzias de vaches et de taureaux, et l'animal domestique utilisé pour garder les troupeaux paraît être le chien, car de nombreux héros ont le mot chien dans leur nom, tels Cûchulainn, Cûroi, Conchobar ou Conall. La deuxième catégorie contient en particulier le *Mabinogi* gallois (surtout la première et la quatrième branches) et le cycle arthurien : les protagonistes appartiennent à une société qui chasse le sanglier et élève les porcs. Le mythe le plus significatif en est certainement celui de la chasse au sanglier Twrch

Trwyth ^[174]. Cette société représente une évolution par rapport à la précédente, et ouvre la voie à l'agriculture : elle est donc moins ancienne, ou plus localisée en Grande-Bretagne, celle-ci commençant à se détacher des normes pastorales primitives. La troisième catégorie, enfin, comprend le cycle de Leinster : il s'agit d'une société de chasseurs de cervidés. Et c'est celle-ci qui a les chances d'être la plus ancienne. Le cycle de Leinster peut ainsi remonter, dans son schéma de base, à l'époque préhistorique des chasseurs de rennes. Ce n'est qu'une hypothèse, mais elle est plausible et logique.

Cela permettrait de mieux situer Cernunnos. Représentant l'abondance, entouré d'animaux divers, portant des cornes de cerf, il pourrait être une ancienne divinité préhistorique récupérée par le druidisme. Il a d'ailleurs été largement utilisé par la suite. L'hagiographie bretonne est riche en anecdotes sur « saint »

Édern (fils de Nudd, c'est-à-dire de Nuada) et le cerf ^[175]. Le cerf, dont le caractère ambigu a été renforcé (il est bon ou mauvais selon les cas), a été exploité

dans les romans arthuriens ^[176]. Enfin, sous différentes métamorphoses, il est devenu le *dieu des sorcières*, autrement dit le Diable médiéval, cornu, sulfureux,

et présidant le fameux Sabbat ^[177]. Comme quoi l'image d'une divinité peut franchir les siècles, même si l'on n'en connaît plus la signification exacte.

Au demeurant, on a retrouvé la statuette d'une déesse portant des bois de cerf à Broyes-les-Pesmes (Haute-Saône), actuellement au British Museum. Elle tient une corne d'abondance et une patère. Est-ce une version féminisée de Cernunnos ? A-

t-elle quelque chose à voir avec la femme-biche, épouse de Finn et mère d'Oisín ? Il y a d'autres représentations de déesses accompagnant des animaux. La plus remarquable est la déesse Artio, du musée de Berne : c'est un groupe comprenant une femme assise, un énorme ours et un arbre. *Artio* provient de l'un des noms de l'ours en celtique, *arto*, l'autre nom étant *matu*. S'agit-il d'une déesse à l'ours, ou d'une déesse-ourse ? L'ours est l'emblème de la royauté, de la souveraineté. Le roi Arthur a un nom qui provient du même terme *arto*, et le roi Math de la quatrième branche du *Mabinogi* a le sien qui provient de *matu*. Mais le roi celtique n'est rien sans la « Souveraineté », souvent représentée dans les légendes par une femme qu'on épouse, ou avec laquelle on a des relations sexuelles, Guenièvre, en particulier, pour le roi Arthur. La déesse à l'ours de Berne n'est-elle pas la figuration symbolique du roi-ours, à l'abri de l'arbre druidique, devant la Souveraineté divine ? Le roi Math, d'après le *Mabinogi*, ne peut vivre, en tant de

paix, que les pieds dans le giron d'une jeune fille vierge ^[178]. La reine Medbh de Connaught, dont le nom signifie « ivresse », et qui représente assez bien la Souveraineté telle qu'elle a été pensée symboliquement par les Celtes, prodigue, comme disent les textes, « l'amitié de ses cuisses », non seulement à son mari, le roi Ailill, mais à tous les guerriers dont elle a besoin. La reine Guenièvre, avant que les écrivains courtois ne la figent dans ses amours avec Lancelot, avait ce même caractère, et ses rapports avec les chevaliers arthuriens sont plutôt ambigus. Il faut dire que la *fine amor*, ou « amour courtois », s'il est une exaltation de la féminité, est aussi et surtout la reconnaissance de la notion de souveraineté incarnée par la Femme ^[179]. Tout cela est le souvenir et la résurgence très forte, à certaines époques, d'un état social antérieur à l'arrivée des Indo-Européens patriarcaux, où les principes gynécocratiques étaient sinon plus développés, du moins aussi importants que les principes androcratiques.

Mais il y a d'autres représentations de déesses accompagnées d'animaux. Un bronze des Ardennes, conservé à la Bibliothèque Nationale de Paris, nous montre une femme chevauchant un sanglier, et l'on croit qu'il s'agit de la déesse Arduinna, éponyme des Ardennes. En vertu du symbolisme du sanglier, ce serait davantage une divinité guerrière que chasseresse. Dans la tradition galloise, le thème d'un lien entre une femme divine et le sanglier apparaît nettement, en particulier dans

certaines épisodes du récit archaïque de *Kulhwch et Olwen* ^[180]. Mais il y a aussi la Déesse aux Oiseaux, telle qu'on la voit sur une des plaques du Chaudron de Gundestrup. Cela fait penser à la Morrigan-Bodhbh, à la fée Morgane, et à la Rhiannon de la tradition galloise dont les oiseaux endormaient les vivants et

réveillaient les morts ^[181]. Et puis, bien sûr, il y a cette Épona gallo-romaine dont le nom prouve la parenté avec le cheval. Le problème est que le mot *Épona* semble une transcription brittonique (avec remplacement du *Kw* en *P*) d'un terme latin dérivé de *equus*, « cheval ». Il est vrai que, traditionnellement, la plupart des rois irlandais, historiques ou mythiques (même le Dagda, *Éochaid Ollathir*), portent le

nom d'*Éochaid* qui semble provenir d'un ancien *ekwo* indo-européen : ce serait donc un roi-cheval, ou un roi-cavalier ^[182]. Néanmoins, cette Épona se rattache d'une façon ou d'une autre à un thème chevalin, tout comme la galloise Rhiannon et l'irlandaise Macha ^[183].

De toute façon, les rapports des divinités celtiques avec les animaux sont constants, et il faudra y revenir à propos d'un possible totémisme chez les Celtes, ainsi qu'à propos des probables composantes chamaniques du druidisme. Mais, sur un plan strictement sociologique, cette familiarité avec les animaux s'explique parce que les Celtes sont avant tout des peuples *chasseurs et éleveurs*. Surtout en Irlande, où il n'y a pas de dieu de la troisième fonction spécialisé dans l'agriculture. Il ne semble d'ailleurs pas qu'il y en ait en Gaule, à moins que Cernunnos ne remplisse cet office. Dans la tradition galloise, le personnage d'Amaethon, fils de Dôn, et frère du forgeron Govannon, peut être considéré comme une image de la divinité agraire. Mais on ne sait à peu près rien sur lui, sinon que son nom signifie « laboureur », ce qui ne prouve pas grand-chose. On pourrait en dire autant du Mac Cecht irlandais, le « Fils de la Charrue », qui constitue la seule allusion à l'agriculture dans le panthéon des Tuatha Dé Danann. Cependant, le nom d'Amaethon constitue une indication précieuse : il provient en effet d'un même terme que le gaulois *ambactos* (César, VI, 15) qui signifie « serviteur ». Cela nous montre assez clairement que l'agriculture était tenue pour une fonction subalterne, confiée non pas à des citoyens, mais à des serviteurs, pour ne pas dire des esclaves. Il est même possible de prétendre que les Celtes, élite guerrière, intellectuelle et artisanale, ont abandonné les travaux des champs aux populations autochtones qu'ils ont asservies en Europe occidentale. Cela expliquerait l'absence remarquable d'un dieu agraire dans la mythologie celtique.

Mais il n'y a pas non plus de dieu de la mer. Les représentations gallo-romaines de Neptune ne concernent que le patronage des sources ou des rivières. Il n'y a aucune connotation avec le domaine maritime. En Irlande, on trouve bien le nom de *Nechtan*, mais c'est la transposition gaélique de *Neptunus*. De plus, c'est l'un des surnoms d'Elcmar, lui-même doublet noir du Dagda. Or, Elcmar-Nechtan est le maître, non pas de la mer, mais de la source merveilleuse de Segais. Il semble que les Celtes, particulièrement les Irlandais, aient ignoré la mer. Et, de fait, contrairement aux idées reçues, tous les peuples celtes, *sauf les Vénètes*, sont des terriens qui méprisent la mer ou qui la craignent. Il faudra y revenir à propos d'hypothétiques héritages d'une civilisation atlantique (pour ne pas dire atlantéenne).

La tradition irlandaise nous présente pourtant un dieu qui prête à confusion. Il s'agit de Mananann mac Lir, qui se reconnaît dans la tradition galloise sous le nom de Manawyddan ab Llyr. *Lir* ou *Llyr* a le sens de « flots », « océan », mais le nom de Mananann-Manawyddan est lié à celui de l'île de Man, signifiant proprement le « mannois ». On a souvent dit que c'était le dieu éponyme de cette

île, actuellement encore très gaélique ^[184], à mi-chemin entre la Grande-Bretagne et l'Irlande, mais il semble au contraire que ce soit l'île qui ait donné son nom au personnage. Il appartient à l'état-major des Tuatha Dé Danann, et s'il ne participe pas à la bataille de Mag Tured, il apparaît dans de nombreux récits irlandais comme un personnage considérable. Il dit lui-même à Oengus Mac Oc : « Je suis le roi de vos rois, l'aîné de vos armées, la lumière de vos bataillons et le prince de vos champions » ^[185]. Il se déclare également le fils adoptif du Dagda. Après la bataille de Tailtiu qui vit la défaite des Tuatha Dé Danann devant les Gaëls, il devient le chef suprême des Tuatha : « On leur amena le noble roi suprême Mananann à la grande puissance, afin qu'il prît conseil et avis. L'avis de Mananann aux guerriers fut de se disperser dans les *sidhe* et de s'établir dans les collines et les belles plaines d'Irlande. Mananann partagera entre les nobles leurs résidences dans les *sidhe*... Et il fit le *feth fiada*, le festin de Goibniu, et les porcs de Mananann pour les guerriers, c'est-à-dire que par le *feth fiada* on ne pouvait plus voir les princes, que par le festin de Goibniu, les rois suprêmes étaient sans âge et sans déclin et que les porcs de Mananann pouvaient être tués, mais qu'ils étaient vivants pour les guerriers. Mananann enseigna aux nobles à installer leurs résidences féeriques et à disposer leurs forteresses de façon qu'elles ressemblaient à la demeure de la belle Terre de Promesse et à la belle Émain Ablach » ^[186].

Ainsi Mananann est-il le chef suprême des Tuatha Dé Danann qui résident à la fois dans les *sidhe*, c'est-à-dire les tertres mégalithiques d'Irlande, et dans les îles plus ou moins mythiques qui entourent l'Irlande. Il régit la « Terre de Promesse », nom général de l'Autre Monde celtique, qui n'a rien d'un « au-delà », qui est réellement un *autre* monde avec lequel on peut communiquer dans certaines conditions. Il est aussi le maître du Festin de Goibniu, qui est un festin d'immortalité auquel il attribue des porcs merveilleux qui renaissent perpétuellement. Il est enfin l'incantateur du *feth fiada*, ce charme magique qui donne aux Tuatha le don d'invisibilité lorsqu'ils circulent parmi les humains et qu'ils ne veulent pas se faire voir. De nombreux contes populaires ont gardé le souvenir de ce *feth fiada*, notamment en Bretagne, à propos des fées ^[187]. Mananann réside le plus souvent dans la Terre de Promesse, où il est marié avec la déesse Fand, dont le nom veut dire « hirondelle », mais il connaît des mésaventures conjugales, notamment à cause de Cúchulainn ^[188]. Il intervient fréquemment dans les affaires humaines, comme une sorte d'Odin-Wotan, ou de Merlin. Il est, en particulier, le père du héros Mongan, dont certains récits nous racontent la très curieuse histoire ^[189]. Le héros Bran, fils de Fébal, le rencontre sur la mer, et Mananann lui fait une admirable description d'Émain Ablach ^[190].

Le Manawyddan gallois n'a pas, semble-t-il, la même importance. Il est le héros

de la troisième branche du *Mabinogi*, où il se révèle magicien et maître-artisan. Il épouse la déesse Rhiannon ^[191]. Il est souvent cité dans les poèmes attribués au barde Taliesin. Dans un conte plus récent ^[192], il devient l'oncle du héros Caradawc, qui est peut-être le Caractacos historique de Tacite ou le Caradoc des romans arthuriens : il construit une étrange prison de forme ronde avec tous les ossements des Romains tués en Grande-Bretagne, prison destinée aux traîtres, aux Pictes et aux Saxons. Dans cette tradition galloise, il est le frère de Brân le Béni, maître du Chaudron de Résurrection.

Mananann-Manawyddan apparaît toujours comme venant *d'ailleurs*, c'est-à-dire de la « Terre de Promesse », située traditionnellement au-delà de la mer. C'est pourquoi on en a fait un « fils des flots » (Llyr ou Lir, qu'il ne faut pas confondre avec le roi dont Geoffroy de Monmouth raconte les malheurs, dans son *Historia*, et qui est devenu le roi Lear de Shakespeare), voulant marquer par là son appartenance à l'Autre Monde. De la même façon, on lui a donné le surnom de « Mannois » parce que l'île de Man est symboliquement au-delà de la mer, aussi bien pour les Bretons que pour les Irlandais, et de toute évidence, un *milieu* entre les deux pays. D'ailleurs Mananann-Manawyddan n'est qu'un surnom, sans doute assez récent : il faudrait peut-être chercher le nom qu'il portait avant. C'est possible. Il s'agit de Mider, maître du *sidh* de Bri-Leith, un des Tuatha Dé Danann qui n'apparaît pas souvent mais qui est cependant signalé comme roi de *Mag Mor*, la « grande plaine », variante d'appellation de l'Autre Monde.

En effet, les différentes versions de *La Courtise d'Étaine* ^[193] nous montrent les deux personnages interchangeables, et c'est la version la plus christianisée qui met en scène Mananann. Il est plus que probable que Mider était le nom primitif, d'autant plus que le nom se retrouve en Gaule de l'est, dans l'épigraphie et la statuaire gallo-romaines. Un bas-relief de la forêt de Haguenau présente un guerrier qui tient une lance de la main gauche et qui appuie la droite sur une tête de taureau. L'inscription est : *deo Medru Matutina Cobnerti filia*. Cela suppose donc un dieu Medros, dont le nom peut provenir de la racine *med*, « mesure », ou *mid*, « hydromel » ou, par extension, « ivre ». Ce serait, dans ce cas, une allusion au festin d'immortalité qu'il entretient grâce à ses porcs qui renaissent toujours. À moins que ce ne soit le « Médiateur », rôle que Mananann semble jouer parmi les Tuatha Dé Danann. On retrouve d'ailleurs ce Medros dans un autre bas-relief de Gunstett, près de Wörth, où sa tête est casquée, et sur une inscription trouvée à Rome, en l'honneur de Toutatis Medros. Dans l'une des versions de la *Courtise d'Étaine*, il perd un œil par suite d'une maladresse dont il rend responsable son fils adoptif Oengus, mais il est guéri par Diancecht. Le fait d'être éborgné le rend inapte à la royauté, mais comme Nuada, et toujours grâce à Diancecht, il retrouve sa puissance en même temps que sa dignité. Sans doute y a-t-il là le souvenir d'une épreuve d'initiation ou de régénération analogue à celle subie par le Roi-Pêcheur de la Quête du Graal. Mider, en tout cas, devient l'époux d'Étaine, double de Boinn, et donc de Brigit. Il la perd par suite des artifices de sa première épouse,

la magicienne Fuamnach, mais il finit par la reconquérir sur le roi Éochaid, doublet du Dagda, et s'envole avec elle, sous forme de cygne **[194]**.

Mananann-Mider apparaît donc comme un grand dieu, mais au lieu de régner sur une société divine conquérante, il se contente d'équilibrer un groupe de dieux déchus et littéralement *occultés* dans un Autre Monde. Encore une fois, cet Autre Monde n'est pas le royaume des Morts, il est un *ailleurs* qui est concomitant à ce monde-ci, avec possibilité d'interpénétration. C'est pourquoi aussi Mananann se doit d'équilibrer les rapports entre les siens (les Tuatha) et les humains. Son aspect le plus caractéristique serait donc celui de médiateur, que le nom de Mider traduit assez bien. Mais on ne peut guère lui attribuer une fonction précise dans le cadre de la tripartition : il n'est plus un dieu « social » comme la plupart des divinités celtes : il est « hors-société », dans une position d'attente, prolongeant la vie et l'activité des dieux et attendant le moment propice pour reparaître au grand jour et rétablir la puissance divine. C'est le sens au « don d'invisibilité » dont il revêt les dieux. Les dieux sont là, toujours présents, mais on ne les voit pas. Ils sont, en quelque sorte, refoulés dans l'inconscient. Mais il suffirait de peu de chose pour les faire resurgir **[195]**.

III

INITIATIONS ET RITUELS

Les récits mythologiques constituent un support pour les croyances d'un peuple, au même titre que les Évangiles pour les Églises chrétiennes. Facilement racontables, intelligibles au premier degré parce que concrets, susceptibles d'être interprétés pour une lecture plus profonde, ils sont des repères indispensables de la vie religieuse. Mais ils expriment aussi, de façon narrative, presque romanesque, un certain nombre de rituels qui, à l'origine, sont vécus comme des représentations dramatiques. Toute œuvre théâtrale a quelque chose de sacré. Toute représentation théâtrale met en jeu une action dramatique dont les schèmes appartiennent au mythe qu'elle incarne et matérialise. La Tragédie grecque a gardé quelque chose des rituels religieux plus anciens, ne serait-ce que la notion de sacrifice, et la comédie elle-même, par son aspect dérisoire, met en valeur des archétypes culturels. Il en est de même partout dans le monde. La messe catholique est une représentation dramatique, et toute représentation dramatique est un jeu sacré analogue à la messe catholique. Mais quand une religion perd son rituel, soit que ce rituel s'affaiblisse, comme c'est le cas actuellement dans les Églises catholiques, soit que la religion elle-même ait disparu, la représentation dramatique devient profane ou se réfugie dans une narration descriptive ^[196]. C'est ce qui est arrivé pour les Celtes. La religion druidique n'étant plus pratiquée, le culte, qui n'était plus qu'un souvenir, est devenu un objet de curiosité, une chose du temps passé, voire une superstition des naïfs ancêtres ^[197]. On a donc raconté les pratiques rituelles, en les déformant souvent d'ailleurs, au lieu de les vivre, et ces « contes » se sont intégrés tout naturellement aux anciens récits à structures mythologiques. C'est, pour une bonne part, l'origine de l'épopée, tant héroïque que mythologique.

Il importe donc d'apporter la plus grande attention à ces récits mythologiques si l'on veut essayer de discerner les grandes lignes du culte druidique, car les témoignages historiques sont rares et l'apport archéologique à peu près nul. Il ne s'agit pas, bien entendu, de prendre tout à la lettre, notamment à propos des guerres inexpiables, des combats fantastiques et aussi des sacrifices humains. La plupart de ces récits ont été, sinon composés, du moins transcrits – et souvent retouchés – par des clercs soucieux d'affirmer, parfois *a contrario*, la grandeur et la primauté du christianisme. Mais tels qu'ils sont, les récits irlandais, gallois et arthuriens sont des documents. À nous de les analyser de façon critique, en les confrontant à l'histoire et à l'archéologie.

1) LE SANCTUAIRE DRUIDIQUE

Nous n'en sommes plus à l'époque où l'on voyait partout des « autels druidiques » sur le moindre dolmen enfoui dans les broussailles, ou des tables de sacrifices sanglants sur les fameuses « pierres à bassin » qui abondent dans toutes les régions. Mais il ne faudrait pas tomber dans l'excès inverse et voir dans toute construction en brique romaine un temple gaulois.

Ce n'est pas une hypothèse, mais une réalité : avant d'être conquis par les Romains ou assimilés par les Grecs, *les Celtes n'ont jamais construit de temples*. Il n'est jamais question de temples bâtis dans les récits épiques irlandais ou gallois. Les auteurs latins et grecs n'ont jamais signalé de temples gaulois avant la conquête. Le temple d'Apollon signalé dans l'île de Bretagne est Stonehenge : il date de l'Âge du Bronze, et n'est donc pas celtique ; d'ailleurs, il s'agit d'un sanctuaire en plein air, et non d'un temple bâti et couvert. Tite-Live fait allusion à un temple des Boïens, et Polybe à un temple des Insubres, mais à chaque fois référence est faite à un lieu dans une forêt, sans aucune précision d'aspect ou d'architecture. César, lui, ne parle que de *locus consecratus* (VI, 13 et 16), ce qui ne désigne absolument pas un temple à la façon romaine. Quant à l'archéologie, elle ne nous apprend rien, puisqu'il n'y avait pas d'édifices. Les seuls bâtiments culturels qu'on puisse attribuer aux Celtes de l'indépendance se trouvent limités à la région méditerranéenne, là où, comme à Entremont, près d'Aix-en-Provence, ils étaient en contact avec les Grecs et les Romains et subissaient leur influence.

Après la conquête, des temples bâtis apparaissent, notamment des temples carrés. Mais ils concernent des divinités romaines et n'ont rien à voir avec la religion druidique. Du reste, la mise à l'écart des druides, légalisée au temps de Tibère, interdit toute référence druidique à propos des temples bâtis après la conquête et la romanisation. S'il y avait encore des lieux de culte druidiques, ils devaient être soigneusement cachés. C'est d'ailleurs ce que révèle Lucain dans la *Pharsale*. Mais on voit aussi apparaître des temples ronds, et des temples octogonaux, sur le sol gaulois, alors qu'on n'en trouve pas (hormis celui de Vesta) sur le territoire romain. Cela prouve quelque chose, un souvenir, une habitude. On a proposé que les temples ronds provenaient d'un ancien rite de circumambulation, d'ailleurs prouvé, autour de la tombe d'un héros : les premiers temples auraient été bâtis ainsi autour d'un tombeau, ce qui expliquerait le déambulatoire des églises chrétiennes ultérieures. Il faut bien reconnaître que de nombreux sanctuaires chrétiens se sont élevés sur l'emplacement de la tombe d'un saint ou d'un martyr. Mais cela prouve quoi ? Les Irlandais, d'après les récits épiques, avaient l'habitude d'élever un pilier funéraire, en bois ou en pierre, à

l'endroit où un héros avait trouvé la mort (mais pas obligatoirement sur son tombeau), et de chanter les louanges du défunt autour de ce pilier. C'est un rite de funérailles et d'hommage qui n'a rien de bien spécifique. Mais, en Irlande, on n'a pas retrouvé de temples bâtis : les cérémonies se faisaient en plein air, sur des tertres sacrés, ou au milieu des bois, ce qui n'empêchait certainement pas de marquer l'endroit par un pilier ou des pierres disposées en rond. Et les chambres souterraines des tertres mégalithiques (dolmens et allées couvertes), dans lesquels les Irlandais du paganisme plaçaient la demeure des dieux, n'ont certes jamais été des lieux de culte, puisque, par principe, ces chambres étaient réservées aux dieux, et que, la plupart du temps, l'entrée étant comblée, on ne pouvait y pénétrer **[198]**. On a également proposé la solution suivante : les temples étaient bâtis en bois, et il est normal qu'on n'en retrouve plus de traces **[199]**. Mais aucun récit irlandais ne nous signale la chose, ce qui est quand même assez remarquable.

En Grande-Bretagne, le problème est un peu différent. Sous l'occupation romaine, une grande tolérance a été laissée aux Bretons qui ont pu pratiquer davantage leur culte qu'en Gaule. On a donc retrouvé un certain nombre de temples d'esprit plus « druidique », mais dont l'architecture n'en comporte pas moins la marque romaine. D'ailleurs, quand, à la fin du IV^e siècle, saint Ninian évangélisa les Pictes du Sud (dans les Basses-Terres de l'Écosse), il construisit une église qui fit sensation : elle était *candida casa*, « maison blanche », c'est-à-dire bâtie en pierre. Ce détail prouve que la notion de temple bâti en pierre est étrangère au monde celtique. Et quand Dion Cassius constate que les Bretons de Boudicca offrent des sacrifices aux dieux dans des temples, il emploie le mot *hiéra* qui, en grec, ne signifie pas autre chose que le *locus consecratus* latin de César. Par contre, il mentionne, comme beaucoup d'autres, des « bois sacrés », et il utilise pour cela le terme *alsos*, qui est l'équivalent des mots latins *fucus* et *nemus*.

Précisément, nous retrouvons le mot *nemus* dans sa formulation celtique. L'un des envahisseurs mythiques de l'Irlande est un certain *Nemed*, c'est-à-dire sacré. Le terme provient de la même racine qui a donné *nemus*, racine qui signifie « ciel » et qui a donné le gaélique *niam*, le gallois *nef* et le breton *nenv* (à prononcer *nan*). Le sanctuaire celtique par excellence paraît avoir été le *nemeton*, qui désigne la clairière sacrée, céleste, au milieu de la forêt. D'après ce qu'on sait, les druides avaient une prédilection pour les forêts, et tous les druides de Gaule se réunissaient une fois l'an dans la forêt des Carnutes. En Grande-Bretagne, l'établissement druidique de l'île de Mona (Anglesey) était dans une forêt. Quand Lucain parle d'un sanctuaire gaulois près de Marseille, il le place dans une forêt : c'est là, dit-il, que l'on pratique des sacrifices horribles, et que se trouvent des statues grossières représentant les dieux (*simulacra maesta deorum*). Un prêtre officie dans ce sanctuaire retiré et secret, en l'honneur du *dominus loci*. Et puis, surtout, « le peuple ne venait jamais à proximité de l'endroit du culte et il l'abandonnait aux dieux... Le prêtre lui-même en appréhendait l'approche : il craignait de venir auprès du maître du bois sacré » (*La Pharsale*, I, v. 339 et

suiv.). Lucain précise d'autres choses : « Les druides habitent dans des bois profonds (*nemora alta*) et se retirent dans des forêts inhabitées. Ils pratiquent des rites barbares et une sorte de culte sinistre » (I, 452 et suiv.). Et Lucain ajoute : « Ils adorent les dieux dans les bois sans faire usage des temples. » C'est assez net. Et il emploie le terme *nemus*, ce qui nous ramène au *nemeton*.

Un texte de Strabon (XII, 5) nous indique que les Galates d'Asie Mineure « avaient un conseil de trois cents membres qui se réunissait dans un lieu appelé *Drumeton* ». Ce n'est pas le seul exemple de nom de lieu qu'on connaisse, à être dérivé de *nemeton*. Nanterre (Hauts-de-Seine) est un ancien *Nemethodurum*. La forêt de Nevet, près de Locronan (Finistère), porte un nom qui est le résultat de l'évolution du mot en breton moderne. Néant-sur-Yvel (Morbihan), dans la forêt de Brocéliande, ainsi que le hameau de Pertuis-Nanti en Paimpont (Ille-et-Vilaine), en sont également des dérivés fixés au XII^e siècle dans un pays autrefois celtophone, mais francisé depuis. Et l'ancien nom de la Fontaine de Barenton, Belenton, paraît bien être un *Belnemeton*, une « clairière consacrée à Belenos ».

Que représente exactement le *nemeton* ? « Le sanctuaire celtique est plus lié à une notion symbolique ou effective de « centre » qu'à une forme ou à un aspect matériel puisqu'il est exprimé dans sa totalité par le mot qui désigne le sacré : en tant que lieu géographique précis ; en tant que moment dans le temps calendaire ;

en tant que personne, individu distingué du reste de la société » **[200]**. Les Celtes ont eu le sentiment qu'il était vain d'enfermer le ou les dieux dans un endroit clos. Par contre, ils ont pensé qu'il existait des lieux, symboliques ou réels, où le monde des humains pouvait s'ouvrir au monde des dieux, et inversement. Le *nemeton* est ce lieu d'échange sacré. Il est aussi bien la clairière dans la forêt, que la forêt tout entière, que le sommet d'un tertre, qu'une île au milieu de la mer. Combien de sanctuaires chrétiens, églises ou modestes chapelles, ont dû s'ériger sur l'emplacement d'un ancien *nemeton* ? Quant aux sources, et au lieu qui entoure la source, c'étaient aussi des endroits privilégiés, puisqu'en plus de la communication de la terre avec le ciel (*nem*), on y trouvait le contact avec les forces vives et fécondantes surgies mystérieusement du centre de la terre. En ce sens, la Fontaine de Barenton illustre parfaitement l'idée que se faisaient les Celtes du *nemeton* **[201]**.

Tout *nemeton* est le centre du monde. La notion d'*omphallos* coïncide exactement avec celle de sanctuaire, et peu importe que ces sanctuaires soient innombrables : ils sont à la fois uniques et multiples, puisque, pour reprendre la formule célèbre, la divinité est un cercle dont le centre est partout et la circonférence nulle part. L'endroit où l'on établit un contact avec le monde invisible, le monde divin, est nécessairement un centre absolu à partir duquel peuvent rayonner les forces mises en jeu. Mais c'est l'homme qui établit ce centre, en fonction de ce qu'il ressent profondément. Le *nemeton* n'est jamais choisi au hasard. La plupart du temps, il se trouve à l'emplacement d'un sanctuaire

préhistorique, car la tradition du sacré veut que certains lieux soient privilégiés. On peut parler de courants telluriques, de forces magnétiques, d'environnement propice, ce n'est pas tomber dans un pseudo-ésotérisme : les lieux sacrés sont réellement des lieux privilégiés, soit qu'il s'y passe des choses « surnaturelles » que nous ne comprenons pas, soit que la force psychique des individus qui y ont pratiqué des rituels pendant des siècles ait fini par imprégner l'endroit. La tradition ne manque pas de lieux saints ou de lieux maudits.

L'idée de sanctuaire central est fort bien rendue par le toponyme gaulois *Mediolanum* qui est l'ancien nom de Milan (en Gaule cisalpine, ne l'oublions pas), de Chateaufort (Cher), dans le territoire qui était celui des Bituriges (= les rois du Monde), et d'une soixantaine de lieux en Europe celtique continentale. Le mot *mediolanum* est littéralement « l'endroit du milieu », *lanum* (de même racine que le latin *planus* et que le gaulois *landa*, « lande ») ayant pris un sens plus précis d'*endroit de fondation*. Or, comme toute fondation est sacrée, l'endroit de la fondation est sacrée, et devient un sanctuaire. On ne sera pas surpris, dès lors, de remarquer, dans la Bretagne chrétienne, tant de toponymes en *lann*. Le breton *lann* désigne à la fois la « lande », l'« ajonc » qui y pousse, et un « ermitage » bâti par un pieux personnage – fondateur de la paroisse – sur la lande, ou dans un endroit retiré. Nous retrouvons exactement là la même réalité que celle décrite par Lucain dans la *Pharsale* : un sanctuaire isolé au milieu des bois et le desservant qui loge à proximité. Le Christianisme celtique a récupéré une grande quantité de coutumes druidiques. Et si *Lanmeur* est peut-être simplement une « grande lande », *Lanildut* est indubitablement le « sanctuaire d'Ildut », comme *Lannedern* est le « sanctuaire d'Édern » et *Languidic* le « sanctuaire de Kidy ». Et tous ces lieux sont des centres du monde parce qu'ils sont les centres théoriques autour desquels se sont établies des communautés dont le ciment est le concept même du sacré. À ce compte, le moindre *lann* breton, comme le moindre *nemeton* celtique, est à égalité avec le sanctuaire de Tara, *mediolanum* de l'Irlande, *omphallos* du monde, où se trouvait la Pierre de Fâl qui criait quand un roi (nécessairement le « roi du monde ») ou un futur roi s'asseyait sur elle, et où se tenaient les grandes assemblées saisonnières des Gaëls.

Tout cela réfère à l'idée du *désert*. Le Christianisme romain a faussé notre compréhension du phénomène. Ce christianisme s'est développé dans le contexte de l'Empire romain, c'est-à-dire dans une civilisation urbaine, au départ hellénistique, donc sous influence de la *polis* grecque. Il y a eu tout de suite coupure avec la nature. Et les premiers mystiques du christianisme l'ont bien compris, eux qui, à commencer par saint Paul, sont allés faire retraite *dans le désert*. Or, le désert, au sens étymologique, c'est « ce qui est abandonné », tout ce qui n'est pas soumis à l'activité humaine. Actuellement encore, dans le vocabulaire paysan, le désert désigne tout endroit abandonné et dans lequel la végétation non contrôlée prend le dessus. Mais cela n'implique nullement l'idée de sécheresse et de désolation, de manque d'eau et de végétation. Se retirer dans le désert, c'est retourner vers la nature. C'est ce qu'ont fait les premiers ermites chrétiens. Mais

comme les plus célèbres se trouvaient dans des pays secs où les régions arides dominant, la confusion s'est emparée des esprits : pour pratiquer l'érémisme, il faut aller dans les solitudes de la Haute-Égypte, au Sahara ou en Libye. C'est oublier qu'il y a des déserts aux portes des grandes villes européennes. C'est ce qu'avaient compris les moines du Moyen Âge en établissant leurs monastères dans des endroits retirés, mais parfois proches des villes. Ils ne faisaient que suivre l'exemple des ermites irlandais ou bretons qui, eux aussi, suivaient l'exemple des druides.

Cette conception du sanctuaire qui peut être partout et nulle part, mais qui est toujours le centre du monde et qui est toujours en contact avec une nature brute, est l'une des spécificités du druidisme. Elle témoigne d'une prise de conscience que l'être humain est en relation constante avec le cosmos, qu'il n'est jamais seul, même dans le *désert*, parce qu'au contraire il y rencontre le grand *Tout* qui est la divinité, quelle qu'elle soit, et quelque nom qu'on lui donne. Cela montre également l'imbécillité de certains commentaires sur le « naturisme primaire » de la religion des druides, assimilée à un ensemble de rites propitiatoires pour conjurer des forces naturelles mystérieuses. Cette conception du sanctuaire prouve au contraire une réflexion métaphysique et théologique de grande envergure.

2) LE GUI ET LE RITUEL VÉGÉTAL

Aucun texte liturgique ne nous est parvenu. Il n'y a là rien d'étonnant, puisque les Celtes n'écrivaient pas leurs textes sacrés. Y en aurait-il eu, les Chrétiens les auraient fait disparaître. Nous pouvons seulement, à travers divers témoignages, reconstituer certains éléments du culte druidique.

Le rituel du gui nous est connu grâce à Pline l'Ancien. « Les druides n'ont rien de plus sacré que le gui et l'arbre qui le porte, supposant toujours que cet arbre est un chêne » (*Hist. Nat.* XVI, 249). On remarquera que Pline dit expressément qu'ils supposent l'arbre porteur du gui comme un chêne. Ce n'était donc pas forcément un chêne, car le gui ne se trouve que sur certaines espèces limitées de chêne. Cette cueillette s'effectuait « le sixième jour de la lune... parce que la lune a déjà une force considérable sans être encore au milieu de sa course ». Il n'est dit nulle part qu'il s'agissait du solstice d'hiver, comme on voudrait nous le faire croire, par comparaison avec la coutume du gui à Noël, ou au Jour de l'An (qui n'est Jour de l'An que depuis peu de temps). Le texte de Pline mentionne seulement le sixième jour de la lune, mais ne précise pas de quelle époque. Il n'y en a sûrement pas, sinon Pline l'aurait signalée. Pline ne nous dit d'ailleurs nulle part que les druides coupaient le gui *avec ses boules*, ce qui sous-tendrait du gui d'hiver. C'est un abus d'interprétation que de prétendre que le gui doit être cueilli avec ses boules. Cela signifie donc qu'il pouvait être cueilli toute l'année, à condition que ce fût le huitième jour de la lune. Cela dit, la vieille coutume de l'*Aguilanée* ou de l'*au-gui-l'an-neuf*, coutume demeurée très vivace dans toutes les régions, particulièrement en Bretagne, et appuyée sur des chansons populaires, est ou bien moins vieille qu'on le dit, ou bien déplacée de sa date originelle. En effet, autrefois, l'*année commençait le 1er avril*, tandis que le Nouvel An celtique était la fête de Samain, le 1^{er} novembre.

Tout cela permet d'affirmer de la façon la plus formelle que *la cueillette du gui n'a rien à voir avec le solstice d'hiver, ni avec la fête de Noël*. Mais elle se déroulait dans des conditions bien précises : le druide coupe lui-même le gui « avec une faucille d'or ». Le gui est recueilli « dans un linge blanc », et le druide est vêtu « d'une robe blanche ». La couleur blanche est la couleur sacerdotale par excellence. Cette cueillette concerne donc au premier chef les druides. L'usage qu'ils feront du gui, c'est un autre problème. La « faucille d'or » fait un peu sourire, car elle est devenue une véritable image d'Épinal. D'ailleurs l'or est beaucoup trop mou pour pouvoir couper quoi que ce soit : il s'agissait sans aucun doute d'une faucille en bronze ou en fer, revêtue d'une pellicule d'or. Mais de toute

façon, le symbolisme luni-solaire est apparent : l'or est l'image du soleil, la faucille le croissant de lune. Ce n'est pas un hasard. Et Pline ajoute que cette cueillette du gui était suivie d'un sacrifice de taureaux *blancs*, très jeunes puisque « leurs cornes sont liées pour la première fois » (XVI, 249). On sait, par ailleurs, que le sacrifice des taureaux est un rite d'intronisation royale. Cela semblerait indiquer que la cueillette du gui n'est pas un rituel isolé, mais qu'il n'est qu'une partie d'un ensemble cérémoniel qui nous reste inconnu. La spécificité de cette coutume a dû faire son succès auprès des Grecs et des Latins, provoquant du même coup sa mise en relief au détriment des autres composantes.

Mais il y a d'autres cueillettes rituelles. Ainsi, pour cueillir « la plante appelée *selago*, on ne fait pas usage du fer ; on passe la main droite du côté gauche du vêtement, comme pour commettre un vol ; il faut, de plus, être habillé de blanc, avoir les pieds lavés et nus, et avoir fait auparavant une offrande de pain et de vin » (Pline, XXIV, 103). La *selago* est le lycopode, d'un usage très courant actuellement en homéopathie : et l'on sait que les préparations homéopathiques nécessitent des manipulations délicates, à l'abri de tout contact métallique qui risquerait d'altérer certaines propriétés du produit brut ou élaboré. On comprend ainsi beaucoup mieux la « faucille d'or », l'or étant un métal neutre, voire bienfaisant. Et le rituel est significatif. La droite est le côté de la lumière, la gauche, c'est-à-dire le nord, puisque les Celtes s'orientent face au soleil levant, est le côté mystérieux, le côté de l'ombre. La cueillette de la *selago* est une prise de possession de forces mystérieuses. Et pour ne pas altérer ces forces, il importe d'être en tenue sacerdotale (le vêtement blanc) et d'avoir un contact total avec la terre par les pieds lavés et nus. Mais, là encore, cette cueillette de la *selago* n'est qu'une partie d'un rituel plus complexe, puisqu'il y a offrande de pain et de vin. On cueille également le *samolus*, une plante des marais, dans des conditions précises : « Celui qui la cueille ne doit ni regarder derrière lui ni déposer la plante ailleurs que là où l'on entrepose les boissons », et surtout, il doit opérer « de la main gauche » (Pline, XXIV, 104). Tout cela fait partie d'un rituel de médecine religieuse dont les plantes semblent être la principale composante. Il est bon de se souvenir de la Fontaine de Santé du dieu Diancecht. Et Pline signale encore que les druides utilisent la verveine pour tirer les sorts « en chantant des incantations » (XXV, 106).

On a tendance à parler ici de « magie » végétale ^[202]. Mais le mot peut prêter à de déplorables confusions. On a méprisé les Gaulois et tourné les druides en ridicule pour moins que cela ^[203]. Or ces « pratiques » végétales font partie d'un ensemble, et on ne peut pas les isoler de leur contexte mythologique, c'est-à-dire, en dernière analyse, du système philosophique des druides. Répéter que les druides, à l'époque de la conquête, étaient dégénérés, passés au rang de simples sorciers de village, c'est d'une part ignorer que la médecine populaire existe et qu'elle fait souvent ses preuves, malgré les dénégations ironiques de la Faculté ^[204], d'autre part ne rien avoir compris au druidisme qui, étant une

religion sociale, touche obligatoirement à tous les aspects de la vie, médecine comprise bien entendu, mais aussi *magie* au sens le plus noble du terme.

Ce n'est pas pour rien que le *nemeton* se trouve en pleine nature, souvent au milieu d'une forêt. La relation du druide avec le bois est évidente, le nom des druides (*dru-wides*) et le nom du bois (*vidu*) sont liés. La *connaissance* et le *bois* sont symboliquement mis en parallèle. Mais peut-être pas seulement symboliquement : le fait d'écrire, ou plutôt de *graver*, des incantations rituelles sur des morceaux de bois fait passer le symbole dans le domaine pratique. L'if, le coudrier, le sorbier et le chêne sont des arbres druidiques, utilisés par les druides. L'if, dont les fruits sont du poison, est particulièrement à l'honneur. Les druides et les *fili* d'Irlande gravent leurs incantations sur une baguette d'if. Le nom *Éochaid*, qui est le nom royal par excellence, signifie peut-être « qui combat par l'if ». Les peuples gaulois *Éburovices* (Évreux) et *Éburons* (Belgique) ont des noms qui contiennent le mot *eburo*, « if ». Pour les opérations magiques, les druides et les *fili* se servent de bois de coudrier et de sorbier. Le chêne, « représentation visible de la divinité », selon Maxime de Tyr (*Dissertationes*, VIII, 8) qui attribue cette croyance aux Celtes, est de toute façon symbole de science et de puissance, et il est le support du gui. Quant au pommier, il est plus que jamais « l'arbre de la science du bien et du mal » : il est l'arbre de l'île d'Avallon ou d'Émain Ablach, et la pomme est le fruit d'immortalité, de connaissance et de sagesse. Quand une messagère de l'Autre-Monde se présente au héros irlandais Bran, fils de Fébal, elle lui présente une branche en disant : « Voici une branche du pommier d'Émain que je t'apporte, pareille aux autres ; des rameaux d'argent blanc sont sur elle, des

sourcils de cristal avec des fleurs... » [\[205\]](#). Lorsque Condla, fils du roi Conn aux Cent Batailles, est invité à partir pour l'Autre-Monde en compagnie d'une ravissante jeune fille, celle-ci lui lance une pomme. Les druides de Conn, par leurs incantations, chassent la créature féérique, mais Condla a gardé la pomme : « Pendant un mois, Condla fut sans consommer de boisson ni de nourriture. Il lui semblait que rien n'était plus digne d'être consommé, excepté sa pomme. La

pomme ne diminuait pas, quoi qu'il en consommât, et elle restait entière » [\[206\]](#). Et la magie de la pomme est telle que lorsque la fée se présente une deuxième fois, plus rien ne peut retenir Condla, qui se précipite dans la barque de cristal que la

messagère conduit [\[207\]](#). Ces pommes merveilleuses d'Émain Ablach, qui sont les mêmes que celles de Morgane à l'île d'Avallon, « ont la couleur de l'or poli et la tête d'un enfant d'un mois n'est pas plus grande que chacune des pommes. Elles ont le goût du miel quand on en consomme ; elles ne laissent ni blessures sanglantes ni maladies à ceux qui en consomment ; elles ne diminuent pas quand on en consomme longtemps et toujours. Celui qui a enlevé une de ces pommes a

accompli son meilleur exploit car, après cela, elle lui revient encore » [\[208\]](#). En tout cas, les pommes d'Avallon sont moins dangereuses que celles du Paradis Terrestre. Non seulement elles procurent l'immortalité, mais elles ne sont pas

interdites à ceux qui sont assez audacieux pour aller les cueillir. Encore faut-il savoir le faire, et aussi savoir comment les manger. Ce que visiblement Adam et Ève ne savaient pas.

Ces pratiques végétales sont intéressantes en elles-mêmes, mais elles ne s'expliquent que par référence à un mythe fondamental de la tradition celtique, *le combat des Arbres*. Le mythe apparaît le plus complet dans le célèbre *Cad Goddeu*, « Combat des Arbres », poème attribué au barde gallois Taliesin, qui raconte, au milieu de détails obscurs, comment Gwyddyon sauve les Bretons d'un désastre en les transformant en arbres et en les faisant combattre ainsi leurs

ennemis **[209]**. Le thème est repris dans le récit irlandais de *La Mort de Cûchulainn*, où l'on voit trois sorcières affreuses, les filles de Calatin, susciter « fantasmagoriquement une grande bataille entre deux armées, entre de

magnifiques arbres mouvants, de beaux chênes feuillus... » **[210]**. On retrouve le même détail dans le récit de *La Bataille de Mag Tured* où deux sorcières disent : « Nous enchanterons les arbres et les pierres, et les mottes de terre, si bien qu'ils deviendront une troupe en armes luttant contre eux et qu'ils les mettront en fuite

avec horreur et tourment » **[211]**. On comprend alors dans quelle tradition Shakespeare a puisé quand il écrivait l'épisode des sorcières et de *la forêt qui marche* de son *Macbeth*.

Le mythe a même été historicisé et récupéré par Tite-Live dans son *Histoire Romaine*, mais sous une forme évidemment rationalisée. Le consul Postumius, avec vingt-cinq mille soldats, s'engage dans une forêt de Cisalpine, en territoire gaulois ennemi : « Comme les Gaulois se trouvaient à l'extrême limite de la forêt et autour de celle-ci, aussitôt que l'armée romaine fut entrée, ils poussèrent les plus éloignés des arbres, qu'ils avaient coupés au pied. Les premiers tombèrent sur les plus proches, et ceux-ci étaient eux-mêmes si instables et si faciles à renverser, tout fut écrasé dans leur chute confuse, hommes, chevaux et armes. Dix hommes à peine purent s'en réchapper » (Tite-Live, XXIII, 24). La forêt en question est nommée *Litana* par Tite-Live. Or *Litana* ou *Litava* sont les noms de l'Armorique (Llydaw) chez les Gallois, mais désignent le plus souvent symboliquement l'Autre-Monde. Nous sommes en plein mythe végétal **[212]**.

Mais le *Cad Goddeu* de Taliesin, texte vraisemblablement composé de deux ou trois poèmes différents et antérieurs à la rédaction définitive, contient une référence précise à une autre forme de pratique végétale :

« Quand je vins à la vie,
mon créateur me forma
par le fruit des fruits...

par les primeroles et les fleurs de la colline,
par les fleurs des arbres et des buissons...
par les fleurs de l'ortie...
J'ai été marqué par Math...
J'ai été marqué par Gwyddyon...
par les savants enfants de Math » **[213]**.

Ces détails n'ont rien à voir avec le sujet principal, sinon la référence au végétal, et ils ne sont compréhensibles que grâce à la quatrième branche du *Mabinogi* gallois. Arianrod, fille de Dôn, n'ayant pas voulu reconnaître le fils qu'elle a eu de façon mystérieuse, en fait incestueuse, et l'ayant frappé d'une malédiction (« n'avoir jamais une femme de la race qui peuple cette terre en ce moment »), son frère Gwyddyon, qui élève l'enfant, va trouver son oncle, le roi-magicien Math. Celui-ci dit : « Cherchons, au moyen de notre magie et de nos charmes à tous les deux, à lui faire sortir une femme des fleurs » **[214]**. Aussitôt dit, aussitôt fait. « Ils réunirent alors les fleurs du chêne, celles du genêt et de la reine des prés, et, par leurs charmes, ils en formèrent la pucelle la plus belle et la plus parfaite du monde » **[215]**. Ainsi naît Blodeuwedd, la « fille-fleur », dont la destinée finira tragiquement : pour la punir de son adultère et de son crime, Gwyddyon la transformera en hibou **[216]**. Il est vrai que Gwyddyon n'en était pas à son coup d'essai. Un autre poème de Taliesin affirme en effet :

« Le plus habile homme dont j'ai entendu parler,
ce fut Gwyddyon, fils de Dôn, aux forces terribles,
qui tira par magie une femme des fleurs...
Du sol de la cour,
avec des chaînes courbées et tressées,
il forma des coursiers
et des selles remarquables » **[217]**.

Là encore, l'explication se trouve dans la quatrième branche du *Mabinogi*. Voulant s'emparer des cochons de Pryderi, qui sont les équivalents des porcs de Mananann, Gwyddyon se propose de les échanger en donnant à Pryderi des cadeaux somptueux. Il ne s'embarrasse pas de scrupules : « Il eut recours alors à

ses artifices et commença à montrer sa puissance magique. Il fit paraître douze étalons, douze chiens de chasse noirs... douze boucliers dorés. Ces écus, c'étaient des champignons qu'il avait transformés » **[218]**. On ne peut que penser à Merlin l'Enchanteur, surtout dans les épisodes qui racontent comment il veut séduire la jeune Viviane, faisant apparaître des bâtiments, des vergers merveilleux, des êtres humains, qui ne sont en réalité que des touffes d'herbes et des branchages.

Cela serait donc de la magie. Ou de l'hypnotisme, après tout. Mais cela réfère, répétons-le, à un mythe fondamental dont on retrouve les traces dans toute l'étendue du monde celtique, en Gaule Cisalpine, c'est-à-dire en Italie du nord, en Grande-Bretagne et en Irlande. Et ne parlons pas des contes populaires qui répètent des versions altérées du thème. La « fabrication » de Blodeuwedd, le « combat des Arbres », la médecine végétale druidique, le soin que les druides apportent à la cueillette de certaines plantes, le rapport certain entre le « bois » et la « connaissance », la familiarité du druidisme avec la nature végétale, la « magie » végétale, tout cela ne peut pas être le résultat de superstitions imbéciles. Il faut bien qu'il y ait quelque chose à la base.

Le philosophe Rudolf Steiner écrivait en 1918 : « À l'époque de l'Atlantide, les plantes n'étaient pas seulement cultivées pour être utilisées comme nourriture, mais aussi pour faire servir l'énergie qui sommeillait en elles, aux transports et à l'industrie. Ainsi les Atlantes possédaient des installations qui transformaient l'énergie nucléaire recelée par les semences végétales en énergie techniquement utilisable. C'est ainsi qu'étaient propulsés à faible altitude les véhicules volants des Atlantes » **[219]**. Passons sur le délire. Steiner avait la réputation d'un visionnaire, cela n'excuse pas tout. C'est se moquer du monde d'affirmer que les Atlantes, dont l'existence n'a jamais été prouvée réellement, aient eu des machines volantes, et cela 80 000 ans avant notre ère. Steiner s'y trouvait sans doute, dans cette fabuleuse Atlantide, en tant que journaliste peut-être. Que ne nous a-t-il pas ramenés des photographies en couleurs ! Il est vrai qu'il croyait à la réincarnation. Notons quand même que Platon, qui est le premier auteur en date à avoir parlé de l'Atlantide, situe la civilisation atlante 9 000 ans avant Solon, c'est-à-dire 11 500 ans avant Rudolf Steiner. Mais, au-delà de cette science-fiction pour débiles mentaux, le texte de Steiner nous oblige à réfléchir.

Remarquons d'abord qu'il n'était pas courant, en 1918, de parler d'énergie nucléaire. Ensuite, il faut signaler que Rudolf Steiner, tout imprégné de Goethe, notamment du Goethe philosophe que les Français ne connaissent guère, s'est longuement intéressé aux problèmes des végétaux, et de l'agriculture en particulier. Il a publié en 1897 un traité sur la *Métamorphose des Plantes* **[220]**, et beaucoup plus tard, une sorte de « cours aux agriculteurs » : *Fondements de la méthode biodynamique* **[221]**. Or la « biodynamie » est une méthode de culture qui, à l'exclusion de tout apport d'engrais, d'amendements ou d'insecticides, prétend revivifier le sol et améliorer les espèces végétales en cycle fermé : c'est-à-

dire en utilisant l'énergie contenue dans les plantes elles-mêmes, le tout étant de savoir comment ne pas perdre cette énergie et comment la faire surgir au moment opportun. De nombreuses recherches *pratiques* sont effectuées depuis lors, en Suisse, en Allemagne, en Belgique et en France, et il semble qu'elles aient donné des résultats positifs ^[222].

Le principe de la « biodynamie » n'est pas récent. L'Alchimie traditionnelle ne s'est pas seulement intéressée au règne minéral : il est question d'une *Pierre végétale* parallèle à la pierre minérale. Et pour fabriquer cette pierre végétale, il est nécessaire de concentrer l'énergie vitale des plantes, de la débarrasser de la gangue qui l'empêche d'être active, en un mot de *lever les enchantements* maléfiques qui semblent peser sur la végétation comme sur le règne animal. Le but est de libérer l'énergie contenue dans le végétal, et qui est endormie, donc invisible et insoupçonnable au premier degré. C'est ce qu'on a fait dans le domaine du minéral pour l'énergie nucléaire, mais il est peut-être plus difficile de s'attaquer à la matière vivante. Mais ce n'est pas une utopie. Ce n'est même pas un rêve. Ce sont de quotidiennes expériences de laboratoire dans la plupart des pays dits développés. Il n'y a là rien qui soit anti-scientifique. Rudolf Steiner a eu conscience de cela, c'est incontestable.

Et si nous reprenons l'exemple celtique, nous pouvons en arriver à d'étranges conclusions. Les arbres qui marchent et qui combattent, n'est-ce pas la représentation symbolique, imagée, de l'utilisation de l'énergie végétale ? La naissance de Blodeuwedd, fabriquée à partir des plantes, n'est-ce pas la représentation de l'utilisation d'une énergie contenue dans le végétal, capable, une fois surgie, de donner naissance à un autre être ? Après tout, nous sommes ce que nous mangeons, et nous ne vivons que parce que nous empruntons au végétal (et à l'animal) ses forces vitales par l'ingestion et la digestion. Pourquoi n'y aurait-il pas des méthodes autres que le phénomène de la digestion ?

La question est posée. La réponse pourrait peut-être nous expliquer certaines guérisons miraculeuses, certains phénomènes classés comme surnaturels ou magiques. La tradition alchimique prétend que la Pierre Philosophale, qui ne sert que très accessoirement à faire de l'or, contrairement à l'opinion courante, est une panacée universelle. Or, cette panacée universelle existe dans la tradition druidique ; au témoignage de Pline l'Ancien lui-même, c'est le gui.

Pline dit en effet : « Les Gaulois croient que le gui, pris en boisson, donne la fécondité aux animaux stériles et constitue un remède contre tous les poisons » (XVI, 249). Nous ne connaissons pas le nom gaulois du gui, mais en irlandais, le mot est *uilleicadh*, c'est-à-dire littéralement « guérit tout », « panacée », et le mot gallois *oll-iach*, qui est très proche, a exactement le même sens. Le terme breton-armoricain est *uhelvarr* (haute branche), mais au XVIII^e siècle, en dialecte vannetais, on utilisait la périphrase *deur derhue*, c'est-à-dire « eau de chêne », appellation qui amène certains commentaires.

Le gui est en effet un végétal extraordinaire. C'est un parasite. C'est en quelque sorte une plante-vampire qui se nourrit du sang des autres. En vérité, il survit en buvant la sève de l'arbre : il est réellement une « eau de chêne ». De plus, nous savons que le gui est l'une des plus anciennes plantes de notre planète, peut-être l'une des premières à avoir fait son apparition, et en tout cas, qu'elle est une rescapée d'une lointaine époque où les conditions de vie n'étaient pas semblables aux nôtres. Il faudrait en conclure que le gui a survécu à différentes phases de l'évolution et qu'il s'est adapté aux circonstances nouvelles : c'était une question de vie ou de mort. Ne pouvant puiser son énergie vitale dans la terre, comme les autres plantes, il s'est fixé sur des végétaux dont il fait sienne l'énergie vitale. En ce sens, le gui libère l'énergie du chêne (ou de tout autre arbre) et l'utilise. N'est-ce pas là le meilleur exemple qui soit pour illustrer la théorie de l'énergie végétale ?

Ces remarques ne visent pas à affirmer que les druides possédaient le secret pour libérer l'énergie vitale des végétaux et s'en servir pour faire fonctionner des machines. Si tel était le cas, cela se saurait, les Celtes n'étant pas tellement éloignés de nous, et les Romains, fort pragmatiques et toujours prêts à s'emparer des inventions des autres, ne se seraient pas fait faute d'en tirer profit. Mais il est tout à fait vraisemblable, et même probable, que les druides connaissaient ce principe de l'énergie végétale et qu'ils l'appliquaient à certaines plantes, dont le gui, pour des buts thérapeutiques – ou même magiques. Quant à savoir quelles méthodes ils employaient, c'est autre chose. Nous ignorons tout. Mais ce qui est intéressant dans le cadre d'une étude globale du druidisme, c'est de voir qu'un mythe comme celui de la dynamique végétale (combat des Arbres, naissance végétale, médecine végétale universelle) existait dans la tradition celtique. Car un mythe, quel qu'il soit, sous-tend une réalité, même la plus irrationnelle en apparence.

C'est dire l'importance du rituel du gui. Le chêne représentant la force divine, l'énergie cosmique, même quand il est remplacé symboliquement par un autre arbre, le gui, *eau de chêne*, est l'essence même de la divinité. Le soin avec lequel on cueille le gui, et ce qu'on en fait ensuite, cette sorte de « potion magique », cela indique une recherche constante, de la part des druides, d'un contact avec les puissances supérieures, contact qui se traduit par une assimilation, une véritable digestion de ces puissances. Il s'agit bel et bien d'intégrer la divinité dans l'humain, et en définitive d'incarner le dieu.

3) LES QUATRE ÉLÉMENTS

Comme tous les autres peuples, les Celtes ont spéculé sur la valeur et l'identité des éléments traditionnels en tant qu'énergie manifestée. La Terre, l'Air, l'Eau et le Feu ont été conçus comme des « passages » grâce auxquels l'énergie se transforme et se régénère. C'est ce qui ressort de certaines incantations, et plus particulièrement des poèmes du barde gallois Taliesin, ou attribués à lui, dans lesquels apparaît le thème des métamorphoses. « J'ai revêtu une multitude d'aspects avant d'acquérir ma forme définitive », dit le poète **[223]**. On a souvent interprété ces métamorphoses comme la preuve que les Celtes croyaient aux réincarnations successives. Mais rien, absolument rien, en dehors de quelques cas individuels bien définis, et nettement symboliques, ne vient confirmer cette thèse. La métempsychose, quelles qu'en soient les nuances, est totalement inconnue des Celtes. Les métamorphoses témoignent seulement de la prise de conscience que l'être appartient à tous les règnes, donc à tous les éléments, et qu'il n'est pas séparable du cosmos. Sans le Cosmos, l'être ne s'explique pas, mais inversement, sans l'être, le Cosmos ne s'explique pas davantage puisqu'il n'y a personne pour poser la question.

La Terre et l'Air

La Terre, en tant qu'élément primordial, ne semble pas avoir eu une importance exceptionnelle dans la pensée druidique. Dans la mythologie celtique, il n'y a pas, à proprement parler, de déesse-terre. Tailtiu, la mère nourricière du dieu Lug, n'est pas une divinité tellurique comme la Déméter grecque, et les déesses maternelles représentent bien davantage la communauté humaine, l'Irlande en particulier, que le sol où cette communauté s'est implantée. Le concept de déesse-terre appartient non pas aux Celtes, mais aux populations mégalithiques qui les ont précédés. D'ailleurs, en gaélique, le mot *talamh*, « terre » (apparenté au latin *tellus*), est du masculin. Cela se conçoit aisément si l'on considère que toutes les sociétés celtiques sont pastorales au départ, et non agraires. La société se déplace, donc peu importe la terre. Mais cela n'empêche nullement des rituels de concerner les rapports de l'homme avec la terre.

Il faut bien en effet que l'être humain vive sur la terre et qu'il s'accorde avec elle par une sorte de contrat. Ce qui exprime le mieux cette idée, c'est le rite de la Pierre de Fâl, cette pierre *phallique*, donc masculine, qui se trouvait à Tara, et qui criait lorsqu'un roi, ou un futur roi, s'asseyait dessus. On en a un souvenir évident dans le « Siègne Périlleux » de la légende du Graal. La pierre qui crie est alors le

signe que la Terre accepte un individu comme roi, c'est-à-dire comme intermédiaire privilégié entre elle et la société qui s'y établit de façon temporaire, dans la mesure où tout royaume celtique dépend de la capacité du roi et de l'étendue de son regard. C'est une notion assez difficile à comprendre pour nous qui sommes habitués à une tout autre conception de l'État-nation et qui sommes constamment confrontés à la « patrie » et à la « terre des ancêtres ». Il n'y a pas de lien direct entre la Terre et le peuple ou la tribu : le médiateur est le roi, dont la légitimité doit être reconnue à la fois par le groupe social (élection et approbation sacerdotale) et par la Terre dont il se fait l'occupant contractuel. Il n'y a pas possession de la Terre, celle-ci restant toujours universelle.

C'est pourquoi c'est dans les cérémonies funèbres que la Terre apparaît comme élément primordial, en même temps qu'ultime. Il est d'usage de laver le cadavre dans une rivière. Puis se déroule la cérémonie elle-même. César parle d'incinération, mais nous savons que l'inhumation était également pratiquée. Il est malheureusement impossible de déterminer si une de ces pratiques était réservée à une classe ou à une autre. Incinération et inhumation ont existé conjointement, sans qu'on puisse tirer quelque conclusion de ce fait. Mais, de toute façon, le défunt était remis à la Terre. Parfois, comme dans beaucoup de civilisations anciennes, « tout ce que le mort aimait est jeté dans le bûcher, même les animaux, et, il n'y a pas encore bien longtemps, les esclaves et les clients qui étaient chers au défunts étaient brûlés avec lui » (César, VI, 19). Cette coutume n'est certes pas spécifique des Celtes.

Une fois que l'inhumation était faite, on érigeait un pilier funéraire, et l'on gravait dans la pierre une formule. Alors un poète chantait ou psalmodiait la lamentation funèbre. Nous avons d'excellents exemples de lamentation, aussi bien dans l'épopée irlandaise (en particulier la lamentation pour Ferdéad, faite par Cûchulainn dans la *Tain Bô Cualngé*) que dans la poésie galloise ^[224]. Après quoi, c'était l'éloge du défunt qui était prononcé, certainement par un druide, et sans aucun doute sous forme poétique. De cela également nous avons des exemples, comme les poèmes du barde gallois Taliesin qui sont considérés comme authentiques :

« Uryen de la plaine cultivée,
le plus généreux des hommes du baptême,
abondance tu as donnée
aux hommes du monde...
Ah ! jusqu'à ce que je défaille de vieillesse,
vers la dure angoisse du trépas,
jamais je n'aurais de joie

si je ne célébrais Uryen... » **[225]**.

Après cela avaient lieu les « jeux funèbres » proprement dits, qui pouvaient aussi bien être des combats simulés, de duels à la façon du tournoi médiéval, des sortes de représentations dramatiques, que des festins dégénéralant en beuveries. La signification essentielle de ces funérailles étaient d'accompagner le défunt, non pas à sa dernière demeure, mais au point symbolique où, confié à la terre, il pouvait entreprendre son voyage dans l'Autre-Monde.

D'autres rites mettant la terre en jeu étaient pratiqués. La légende hagiographique de saint Patrick met en évidence un culte sanglant rendu à l'horrible idole de Crom Cruaich, en Irlande **[226]**. Toutes les descriptions concordent : il s'agit d'un cromlech, d'un cercle de pierres datant de l'époque mégalithique. Il ne semble donc pas que ce soit un élément du culte druidique, tout juste une survivance de croyances et de coutumes antérieures, plus ou moins tolérées par le druidisme.

Très différentes sont les pratiques opérées par les druides sur la Terre. Il s'agit non plus d'adorer une entité divine terrienne, ou de se la rendre propice, mais de maîtriser la Terre et de la mettre au service de la volonté humaine. Ainsi, ce qu'on appelle la « haie du druide » empêchait quiconque de franchir une certaine limite, de pénétrer à l'intérieur d'un cercle ou d'en sortir. Nous avons des exemples de cette sorte, en particulier dans la *Tain Bô Cualngé*, quand Cûchulainn place une branche fourchue à quatre pointes sur un gué, et grave des *ogam* dans la pierre. L'armée ennemie ne peut franchir le gué qui a servi de théâtre à cette opération magique. Cela fait penser au « château invisible » ou à la pierre (tout dépend des versions de la légende) où Merlin est enfermé par Viviane. Il arrive aussi que les druides puissent prétendre bouleverser et transformer le paysage, creuser la terre ou aplanir des collines. Avant la bataille de Mag Tured, l'un des sorciers de Lug, nommé Mathgen (= né de l'ours), « dit que par sa contrainte il jetterait les montagnes d'Irlande sur les Fomoré et que leurs sommets rouleraient à terre. Il dit que les douze premières montagnes de la terre d'Irlande seraient aux ordres des Tuatha Dé Danann, qu'elles se battraient pour eux » **[227]**. Il y a là quelque chose d'identique au Combat des Arbres : une libération de l'énergie contenue dans le minéral et son utilisation à des fins guerrières. Dans le récit de la *Courtise d'Étaine*, Oengus, qui doit obtenir la jeune Étaine pour son père adoptif Mider-Mananann, est soumis à des obligations de la part du père d'Étaine. Avec l'aide du Dagda et des Tuatha Dé Danann, il défriche douze plaines en une seule nuit, et creuse douze rivières également en une nuit. Plus tard, pour reprendre Étaine au roi Éochaid, Mider est obligé, magiquement, d'enlever toutes les pierres de Meath et de construire une digue sur des marais.

Le deuxième élément, l'Air, est le domaine mystérieux et fluctuant où seuls les

êtres divins et féeriques peuvent se mouvoir. C'est pourquoi les dieux, surtout les déesses, apparaissent souvent sous forme de corneilles ou de cygnes. Précisément, les fameuses « druidesses » de l'île de Sein, qui, selon Pomponius Méla, avaient le pouvoir de revêtir une forme animale, étaient également réputées savoir « calmer les vents par leurs incantations » (III, 6). Donc, les druides prétendent maîtriser les vents et s'en servir pour des buts bien précis.

Les récits épiques parlent souvent de « vent druidique ». Quand les Fils de Mile, ayant débarqué une première fois en Irlande, s'en retournent sur leurs navires, pour se mettre à l'abri, les druides des Tuatha Dé Danann « chantèrent des incantations derrière eux, si bien qu'ils furent entraînés loin d'Irlande » **[228]**. Quand Fuamnach, la première épouse de Mider, veut se débarrasser de la nouvelle femme, Étaine, qu'elle a déjà transformée en flaque d'eau, puis en insecte, elle fait « souffler un vent d'agression et de druidisme » **[229]** qui emporte l'insecte au loin. Et il arrive aussi que le vent druidique sème la confusion dans une troupe de guerriers, lesquels ne se reconnaissent plus et s'entretuent. C'est le cas dans le récit du *Siège de Druim Damhgair* où la magie opératoire du druide Mog Ruith fait merveille **[230]**. D'ailleurs Mog Ruith l'explique lui-même : « Mon dieu m'a promis que je les transformerai en pierres quand je les aurai à ma portée, si seulement je parviens à souffler sur eux. Il leur envoya un souffle druidique, et il les transforma en pierres » **[231]**.

Les Eaux

Le troisième élément, l'Eau, semble d'une importance considérable dans les pratiques druidiques. Symboliquement, l'eau de la source est une sorte de don des puissances invisibles qui règnent au cœur de la terre. L'eau est fécondante. Les ruisseaux, les rivières, les fleuves ont le même caractère sacré, parce que sans eux toute vie serait impossible. De nombreux sanctuaires se trouvaient à la source des rivières, en particulier la Seine, où l'on a retrouvé de nombreux ex-votos. Mais il y en avait bien d'autres, et toutes les sources, toutes les fontaines devaient être des *loci consecrati*. La Fontaine de Barenton en témoigne. Celle de la ville antique de Glanum, à Saint-Rémy de Provence, qui porte la marque des Gaulois, des Grecs et des Romains, également. Le nom de Glanum réfère à une racine signifiant la « pureté » : c'était donc une source purifiante, une source de santé, analogue à celle du dieu Dianecht.

Car l'eau est guérisseuse, non seulement quand elle contient des plantes, comme dans la Fontaine de Santé, mais parce qu'elle lave, parce qu'elle élimine les impuretés. Bien entendu, dans ce cas, le plan physique et le plan spirituel ne sont pas séparés. L'eau qui purifie le corps purifie l'âme et inversement. L'idée est largement répandue, et le baptême chrétien n'en est qu'une des nombreuses illustrations. Les sources thermales, avant d'être récupérées par la médecine

profane, étaient censées, elles aussi, agir sur les deux plans. Mais tout cela n'allait pas sans rites spécifiques, gestes, ambulations et invocations. C'est ce que l'on retrouve dans tous les usages populaires concernant les fontaines guérisseuses ou les eaux d'une rivière purifiante. Et si nous n'avons retrouvé aucun rituel gaulois ou celtique ancien, nous sommes en droit d'imaginer que les pratiques actuelles ne doivent pas être tellement différentes de celles de nos lointains ancêtres.

D'ailleurs, si l'on s'interroge sur le chaudron de Brân Vendigeit et sur la cuve où Peredur voit jeter des cadavres qui renaissent, on fait de curieuses constatations. C'est en relation étroite avec le rite barbare décrit par le scholiaste de Lucain à propos de Teutatès, à savoir plonger la tête d'un homme dans un chaudron jusqu'à ce qu'il suffoque. N'est-ce pas là un rite de l'eau ? Il y a des récits légendaires qui parlent de mort sacrificielle du roi, celui-ci se noyant dans une cuve. On ne peut pas négliger de telles indications.

Accomplir un rituel au-dessus de l'eau, autour de l'eau, dans l'eau, ou incanter l'eau, c'est maîtriser l'énergie mystérieuse contenue dans l'élément liquide et la faire servir selon la volonté de l'opérateur. C'est peut-être de la magie, mais c'est surtout une prise de conscience qu'il y a dans la nature des forces invisibles qu'il suffit de libérer et d'utiliser selon certaines méthodes pour en arriver à des résultats positifs. Mais qui dit positif, dit aussi négatif. Dans plusieurs récits irlandais, les druides incantent les eaux de tel ou tel lac, de telle ou telle rivière, afin qu'elles disparaissent et qu'elles ne puissent plus servir aux ennemis. Avant la bataille de Mag Tured, l'échanson des Tuatha Dé Danann déclare à Lug qu'il fera disparaître les lacs d'Irlande aux yeux des Fomoré de façon qu'ils n'y trouvent pas d'eau, « quelle que soit la soif qui les saisirait » **[232]**.

Il semble d'ailleurs y avoir un rituel spécial *pour assoiffer le roi ennemi*. Dans la première Bataille de Mag Tured, le roi des Fir Bolg, Éochaid, commence à être assoiffé au moment où la bataille tourne mal, et c'est sans doute le résultat de la puissance druidique des Tuatha Dé Danann. Dans un curieux récit irlandais, la *Mort de Muirchertach*, l'héroïne, Sin, pour se venger du roi, l'attire dans ses pièges magiques, et finit par l'assoiffer complètement, et le roi se noie dans une cuve. Dans le récit de la *Destruction de l'Hôtel de Da Derga*. Le roi Conairé est attaqué par des « pirates ». Le combat fait rage, mais les sorciers qui sont avec les pirates lancent un charme sur Conairé, « une soif inextinguible ». Le roi a beau demander de l'eau, il n'y en a pas. Il envoie le héros Mac Cecht en chercher. Mais Mac Cecht a beau parcourir toute l'Irlande, il ne trouve pas d'eau : tous les lacs et tous les cours d'eau ont été asséchés. Seul un petit lac contient encore de l'eau et Mac Cecht y remplit une coupe avant de revenir en hâte vers Conairé. Mais il est trop tard. Conairé est mort : « Sa grande soif l'oppressa et il périt d'une fièvre consummante, car il n'eut pas à boire ». Pour éviter que les ennemis ne s'emparent la puissance du roi, Mac Cecht coupe la tête de celui-ci, mais auparavant il lui verse le contenu de la coupe sur le visage. Alors la tête de Conairé se met à parler : « Brave homme, Mac Cecht, excellent homme... Il donne un

breuvage, il sauve un roi... Bon serais-je pour le fameux Mac Cecht, si j'étais en vie, brave homme ! » ^[233]. Cela n'est pas sans faire penser au personnage de Pantagruel qui lance du sel sur ses ennemis pour les altérer. Mais comme toute chose à son contraire, on ne peut pas méconnaître les nombreuses légendes concernant des saints chrétiens faisant jaillir des sources en frappant le sol de leur bâton.

On remarquera que tout cela est du domaine de l'eau douce. Il n'est pas question de pratiques culturelles concernant la mer, comme si celle-ci était ignorée, des Irlandais particulièrement. On est très loin de cérémonies du genre « bénédiction de la mer », pratiquées par le clergé chrétien, surtout en Bretagne. Pourtant, on a au moins la trace d'un rituel de conjuration de la mer. Strabon raconte que les Cimbres, c'est-à-dire en fait les Celtes, « menacent et repoussent de leurs armes le flot qui monte » (VII, 2). Le rituel est confirmé par Aristote qui, dans sa *Morale à Eudème* (III, 1), se moque des pauvres Celtes « qui prennent leurs armes pour marcher contre les flots ». De toute évidence, il s'agit d'une cérémonie propitiatoire que les Grecs n'ont pas comprise et qu'ils mettent au compte de la naïveté barbare.

Il y a pourtant là une chose qui n'est pas sans importance et qui pose un nouveau problème. Comment se fait-il que la mer ne soit pas plus présente dans la mythologie et la liturgie des Celtes ? Nous avons dit que les Celtes, contrairement à l'opinion reçue (ce sont les Celtes actuels qui sont devenus, par nécessité, des marins, et encore pas tous), sont avant tout des terriens. Leurs vagues d'invasion en Europe occidentale se sont déroulées sur terre. Ils viennent tous de l'Europe centrale. Certes, ils ont passé la Manche et la Mer d'Irlande, mais c'est tout. On ne peut guère prendre à la lettre les nombreux récits de navigation à travers des îles merveilleuses : ce sont des illustrations du thème de la quête dans lesquelles l'errance est renforcée par la notion de l'immensité et des pays inconnus. Les ennemis viennent toujours par la mer, les Fomoré les premiers. L'île d'Avallon, l'île d'Émain Ablach sont quelque part dans l'océan, *mais c'est l'Autre-Monde*. C'est pourquoi Manannan est censé résider au-delà de la mer, dans l'île de Man, ou ailleurs. La seule légende celtique où la mer joue un rôle primordial, c'est l'histoire de la Ville d'Is. Elle raconte la malédiction jetée sur une ville à la suite de la faute commise par la princesse de cette ville : le pays, qui est plus bas que la mer, est alors envahi par les flots. La légende est connue au Pays de Galles et concerne la baie de Cardigan, mais curieusement, ce n'est pas la mer qui engloutit tout, mais l'eau d'une fontaine, par suite de la négligence de la gardienne de cette fontaine. Il en est de même en Irlande, où par la faute d'une femme, un puits

magique déborde et forme le Lac Neagh ^[234]. Un étrange conte de Haute-Bretagne, localisé à Combourg, prétend qu'il y a une pierre blanche au fond de la

Fontaine de Margatte et qu'elle l'empêche de déborder ^[235]. Si un imprudent retirait la pierre, tout le pays serait inondé. Assurément, tout cela témoigne de la

peur de l'inondation **[236]** .

Ce ne peut être que le souvenir de lointaines catastrophes, sans doute celles dont parle Ammien Marcellin à propos des « insulaires étrangers venus d'au-delà des mers » qui auraient contribué au peuplement de la Gaule. En fait, pour Marcellin, la Gaule est une sorte de fourre-tout qui désigne l'ensemble des pays celtiques. Mais alors, comment concilier cette information – qu'Ammien Marcellin rapporte d'après Timagène – avec le fait que les Celtes sont incontestablement venus d'Europe centrale ?

Une première réponse est que les Celtes étant peu nombreux, il subsiste dans les pays celtiques une forte proportion, pour ne pas dire une majorité, d'autochtones d'abord soumis, puis assimilés. Une deuxième réponse est en fait un nouveau problème, celui des Vénètes.

Voici comment César décrit ces Vénètes : « Ce peuple est de beaucoup le plus puissant de cette côte maritime. C'est celui qui possède le plus grand nombre de navires, et sa flotte fait le commerce avec l'île de Bretagne. Il est supérieur aux autres par sa science et son expérience de la navigation. Enfin, comme la mer est violente et bat librement une côte où il n'y a que quelques ports, dont ils sont les maîtres, presque tous ceux qui naviguent habituellement dans ces eaux sont leurs tributaires » (III, 8). C'est assez net. Ces Vénètes qui occupent la côte sud de l'Armorique, à peu près entre la Vilaine et l'Odéon, sont les maîtres de la navigation dans l'Atlantique, mais aussi dans la Manche, puisqu'ils font du commerce avec l'île de Bretagne. Voilà en tout cas qui contredit l'affirmation que les Celtes sont des terriens. Ou alors, il faut comprendre que les peuples celtes étaient ravis que les Vénètes s'occupassent de la navigation à leur place. Et dans ce cas, cela prouverait que les Vénètes n'étaient pas des Celtes, mais des populations allogènes celtisées.

Ce qui complique les données du problème, c'est qu'il y a des Vénètes ailleurs, et qui sont, comme par hasard, d'habiles navigateurs : ce sont les Vénètes de l'Adriatique, autrement dit les Vénitiens. À leur sujet, l'historien grec Polybe dit : « Cette nation ancienne ne se distingue guère des autres peuplades gauloises par les mœurs et le costume, mais parle une langue différente » (II, 17). Mais Strabon est plus affirmatif : « Je serais assez porté à croire que les Vénètes de l'Adriatique sont une colonie des Vénètes de l'océan » (IV, 4). En plus, on ne peut que rapprocher le nom des *Veneti* avec celui du nord-ouest du Pays de Galles, *Venedotia*, devenu Gwynedd en gallois. Comme par hasard, ce sont des Bretons venus pour la plupart du nord du Pays de Galles qui ont émigré aux VI^e et VII^e siècles, vers l'ancien pays des Vénètes, y formant le Browaroc'h, autrement dit le Vannetais. Or le Gwynedd a été un fort royaume, en contact permanent avec l'Irlande, et qui a subi, semble-t-il, une influence gaélique que certains récits gallois mythologiques auraient tendance à prouver, ce qui n'exclut d'ailleurs pas une influence galloise de Gwynedd sur les Irlandais. Et dans ce cas, que penser de

l'étrange confraternité guerrière des *Fiana* d'Irlande, dont le roi est Finn ?

Le nom de Finn et celui des *Fiana* sont en effet de même racine que Gwynedd, *Venedotia*, *Veneti*. Le nom de *Veneti*, qui a donné l'italien *Venezia*, le français *Vannes* (et Vénètes par reconstitution) et le breton-armoricain *Gwened*, provient en effet d'un ancien celtique *vindo* qui a les sens de « blanc, beau, blond, sacré, de bonne race ». On sait que le blanc est la couleur sacerdotale réservée aux druides, en tant que personnages « sacrés ».

Mais qui sont ces Vénètes, et d'où viennent-ils ?

La question est posée. Il est impossible d'y répondre. Mais on peut se laisser aller à une hypothèse, et cela sous toutes les réserves possibles.

Le point de départ est l'Atlantide dont parle Platon dans le *Critias* et dans les fragments du *Timée* qui ont pu être conservés. L'Atlantide aurait été une île située au-delà des Colonnes d'Hercule, peuplée d'habitants parvenus à un haut degré de civilisation, mais à caractère essentiellement maritime, et qui vénéraient surtout une divinité assimilée à Poséidon. À la suite d'une catastrophe, au moment où les Atlantes se préparaient à conquérir le bassin méditerranéen, 9 500 ans avant notre ère, l'île Atlantide aurait disparu « en une seule nuit fatale », tandis que des tremblements de terre et des raz de marée auraient ravagé l'Europe et les rivages de la Méditerranée. Si l'on ramène la date de la catastrophe à la fin de l'Âge du Bronze, c'est-à-dire vers le IX^e ou le VII^e siècle, cela n'a rien d'impossible. Cela corroborerait même ce que dit Ammien Marcellin d'après Timagène, à propos de certaines composantes des peuples celtes, venus d'îles lointaines et chassés de leurs pays par des inondations.

Mais la mythologie celtique est riche en événements de ce genre. Et tous les envahisseurs de l'Irlande sont venus d'au-delà des mers, ce qui est logique. De plus, le récit de Platon est suspect, et on peut se demander s'il n'a pas inventé l'Atlantide pour illustrer ses thèses sur la grandeur et la décadence des civilisations. Un détail cependant fait réfléchir : la référence au dieu Poséidon qui est, répétons-le, le maître de la mer et *aussi des tremblements de terre* selon la mythologie grecque. La coïncidence est trop belle : ou elle est voulue par Platon, ou elle est le témoignage d'une réalité supérieure. Mais nous ne pouvons pas le savoir.

Si nous admettons que l'Atlantide a bien existé, et qu'une catastrophe l'a fait disparaître, ce qui est fort loin d'être impossible quelles qu'en soient les circonstances et la date exactes, nous devons également admettre qu'il y a eu des rescapés de cette catastrophe, ne seraient-ce que ceux qui commençaient, d'après Platon, à envahir le bassin méditerranéen. Et si l'île Atlantide se trouvait, selon toute vraisemblance, dans l'océan Atlantique, il n'est pas interdit de penser qu'un certain nombre de survivants aient pu se réfugier sur les côtes occidentales de l'Europe. C'est là que nous retrouvons les Vénètes, qui ne sont pas des Celtes, et qui sont d'habiles navigateurs, reconstituant une sorte d'empire maritime. Car il

est probable que si ce peuple n'avait pas été vaincu et décimé par César, il aurait joué un grand rôle dans l'évolution de la Gaule. Le proconsul romain ne s'y est pas trompé quand il a engagé, en 56 av. J. -C., une lutte acharnée contre eux : il savait qu'en frappant les Vénètes, il démantelait la résistance gauloise à l'occupation romaine.

Il existe aussi une information qui mérite toute notre attention. Diodore de Sicile (IV, 56) rapporte, d'après Timée, lequel a vécu de 346 à 250 av. J. -C., que les Celtes de l'Océan adoraient les Dioscures plus que tous les autres dieux. Et il affirme que *ce culte est venu de l'océan*. On veut bien le croire. Il n'y a, pour ainsi dire, aucune trace du culte des Dioscures en Gaule, sauf sur certaines monnaies armoricaines à l'ouest de la Loire, région où l'on vénérât le *deus Vintius Pollux*. On remarquera que *Vintius* se rapproche du nom des *Veneti* : ce nom devrait en principe désigner une divinité gauloise du cheval. N'oublions pas non plus que Pollux est, des Dioscures, celui qui est mortel. Pourquoi un culte à Pollux et non pas à Castor ? De toute façon, on sait que les Dioscures étaient invoqués essentiellement par les marins, parce qu'ils avaient la réputation d'assurer une bonne navigation et qu'ils évitaient aux navires de se perdre sur l'immensité de la mer. Le culte des Dioscures, comme celui de Poséidon, est caractéristique d'un peuple de navigateurs. Si l'on considère que le culte de Castor et Pollux, ou de deux divinités jumelles assimilées, prouvé vers l'an 300 avant notre ère sur la côte atlantique, à l'ouest de la Loire, est un culte maritime, pourquoi ne pas conclure qu'il s'agit des Vénètes ? On ne voit pas pourquoi ceux-ci, classés par César comme étant les meilleurs navigateurs de l'Atlantique, n'auraient pas eu des égards particuliers pour des divinités maritimes, ou protectrices de la navigation. Si nous n'avons aucune preuve, du moins avons-nous des présomptions très fortes en ce sens.

Oui, mais Strabon affirme que *ce culte venait de l'océan*. Cette information pose plus de problèmes qu'elle n'en résoud. Tout en restant dans le domaine des conjectures, il est quand même permis d'aller plus loin.

Les Vénètes de Vannes, les hommes de Gwynedd et les *Fiana* d'Irlande, seraient peut-être les rescapés de l'Atlantide échoués sur les côtes occidentales de l'Europe, et les Vénètes de l'Adriatique les rescapés de l'expédition atlante en Méditerranée. Cela ne constitue qu'une hypothèse, *une simple hypothèse de travail*. Cela expliquerait d'une part la terreur qu'ont les Celtes de la mer et les légendes du type de la Ville d'Is, d'autre part le rituel de conjuration signalé par Aristote et suggéré d'ailleurs par Strabon (VII, 2). Mais en aucun cas nous ne pouvons considérer les Celtes comme les descendants des Atlantes – s'il y en a. À l'heure actuelle, certains auteurs, qui se retranchent d'ailleurs derrière Fabre d'Olivet et Édouard Schuré, affirment péremptoirement que les Celtes sont des Atlantes et que le druidisme est l'héritage de l'ancienne religion de l'Atlantide.

C'est une contre-vérité absolue ^[237], doublée d'une méconnaissance complète des éléments du problème ^[238]. L'histoire, l'archéologie et la mythologie nous

montrent clairement que la civilisation celtique est articulée sur les structures indo-européennes de base. C'est une certitude. Mais il serait tout aussi stupide de négliger les apports indigènes et autres qu'on décèle dans la civilisation celtique et le druidisme. C'est pourquoi il est possible d'envisager des hypothèses comme celle des Atlantes, mais seulement à propos des Vénètes, dont l'identité exacte et l'origine demeurent un mystère. C'est tout.

Cela dit, il y a peut-être un souvenir de ce rituel de conjuration de la mer dans un poème gallois attribué à Taliesin. La référence est imprécise, mais on peut comprendre que le roi-magicien Math, *qui est de Gwynedd*, « avait libéré les éléments ». Alors, « la tempête se déchaîna pendant quatre nuits en pleine belle saison. Les hommes tombaient, les bois n'étaient même plus un abri contre le vent du large ». Mais le magicien Gwyddyon, lui aussi héros de l'épopée de Gwynedd, personnage qui incarne assez bien le druidisme, au même titre que Merlin, tient conseil avec un certain Aeddon, qui doit être en réalité Amaethon, le « Laboureur », fils de Dôn et frère de Gwyddyon (tous deux étant d'ailleurs neveux de Math). Et « ils firent un bouclier d'une telle puissance que la mer ne put

engloutir les meilleures troupes » **[239]**. Tout y est : le vent druidique, le pouvoir druidique sur les éléments, la parade druidique opérée par Gwyddyon, l'antagonisme entre l'oncle maternel Math, dont le nom est celui de l'ours, emblème royal, et son neveu Gwyddyon dont la « science » est liée au bois, et à la mise en œuvre de l'énergie végétale, la participation d'Amaethon, le « Laboureur ». Cela dénote une opposition entre terriens et marins, et dans un cadre qui est celui de Gwynedd, c'est-à-dire dans un pays marqué par les Vénètes, les « Blancs », les « Sacrés ». Il resterait à savoir ce que signifie exactement le bouclier fabriqué par Gwyddyon. Mais ces traces de rituel nous plongent dans un passé obscur que nous n'avons pas la possibilité, pour le moment, d'éclairer davantage.

Le Feu

Le Grec Strabon dit que les druides enseignent que « les âmes des hommes sont immortelles, le monde aussi, mais qu'un jour, cependant, seuls le feu et l'eau régneront » (IV, 4). C'est d'ailleurs la seule référence eschatologique que nous ayons à propos des Celtes. Mais cela nous indique l'importance que revêtent l'eau et le feu dans la vie liturgique comme dans la pensée symbolique des druides.

Il faut d'abord bousculer un peu le « ce qui va de soi ». *Le Feu n'est pas un élément, mais la transformation des trois autres*. C'est la manifestation et la métamorphose de l'énergie contenue dans un élément. Sans les trois autres éléments, le Feu n'existe pas. Les ésotéristes de chef-lieu de canton, qui abondent en notre époque, se gardent bien de nous renseigner à ce sujet quand ils parlent pompeusement du « Feu secret des Alchimistes ». Il n'y a que trois éléments fondamentaux, comme il n'y a que trois dimensions dans notre espace, et, nous le verrons, trois points cardinaux. Les druides le savaient fort bien, eux qui ont

privilegié la formule ternaire – et finalement légué aux chrétiens la notion de Trinité. Quand un solide brûle, il devient gazeux : la terre devient air grâce à l'acte du feu. Quand un liquide brûle, il devient gazeux : l'eau devient air grâce à l'acte du feu. Quand un gaz brûle, il devient soit un gaz différent, soit un liquide (l'hydrogène et l'oxygène qui produisent de l'eau), soit un solide : l'air devient air, eau ou terre par l'acte du feu. Car le Feu est action.

Cela dit, le Feu semble avoir été privilégié chez les Celtes. Ils ne sont certes pas les seuls, tous les peuples ayant utilisé le feu dans leurs rituels, et continuant à le faire, même quand la notion s'est laïcisée (flamme olympique, flamme perpétuelle du souvenir, etc.). Mais ce qui est intéressant, chez les Celtes, c'est que le Feu semble vraiment avoir été compris comme l'indice réel de la transformation de l'énergie cosmique. Ainsi, lorsque les Tuatha Dé Danann abordent en Irlande, ils brûlent leurs navires. Ils manifestent ainsi leur propre métamorphose : quelque chose change, plus rien ne sera comme avant, et pourtant ce sera toujours la même chose. Il est significatif que cette arrivée soit datée au 1^{er} mai, c'est-à-dire à la fête de Beltaine.

Cette fête de Beltaine, l'un des deux pôles de l'année celtique, est la fête du Feu et de la Lumière, la fête du début de l'été, placé sous le signe de *Bel*, ou *Belenos*, le « Brillant ». Le texte irlandais de la *Courtise d'Émer* signale que, lors de cette fête, les druides allumaient du feu avec de grandes incantations et qu'ils faisaient passer les troupeaux entre les feux. Le *Glossaire de Cormac* dit exactement la même chose : « « Beltaine », « feu de Bel », « feu bénéfique ». C'est un feu que les druides faisaient par leur magie ou leurs grandes incantations. Contre les épidémies, on amenait les troupeaux à ces feux chaque année. On faisait passer les troupeaux entre les feux » ^[240]. Il n'y a aucune raison de douter de la réalité de ce rite : il a perduré jusqu'à nos jours dans les coutumes des Feux de Mai, des Feux de la Saint-Jean, et autres manifestations populaires. Il a été même récupéré par le christianisme, avec le Feu Pascal ^[241]. La Fête des Brandons, pendant le Carême, en Grande-Bretagne, est assez significative : on allumait des torches et on les promenait à travers les champs, dans les jardins et dans les forêts, visiblement pour que la récolte d'été fût bonne et abondante. Saint Patrick le savait très bien, lui qui alluma le Feu Pascal, d'après la légende, quelques instants avant que les druides du roi pussent allumer leur feu païen sur la colline de Tara ^[242].

Le Feu druidique exigeait une préparation minutieuse. Dans *Le Siège de Druim Damghaire*, le druide Mogh Ruith dit à son assistant de préparer le feu. Celui-ci « le forma comme une baratte, avec trois côtés et trois angles, mais sept portes, alors qu'il n'y avait que trois portes dans le feu du nord. Il n'était ni disposé, ni arrangé, mais on avait mis le bois en tas » ^[243]. L'ensemble du rituel nous échappe, mais il semble que la construction du bûcher dépende de l'orientation, et que cette orientation ne tienne compte que de trois points cardinaux.

Cela nous amène à un autre rituel, dont témoigne César : « Ils ont de grands mannequins aux parois d'osier, qu'ils remplissent d'hommes vivants ; ils y mettent le feu, et les hommes y meurent, enveloppés par les flammes » (VI, 16). Le scholiaste de Lucain dit à peu près la même chose à propos des sacrifices à Taranis : « On brûle un certain nombre d'hommes dans une cage en bois ». Et Strabon affirme que certains Gaulois « fabriquaient un colosse avec du bois et du foin, y enfermaient des animaux sauvages et domestiques ainsi que des hommes, et brûlaient le tout » (IV, 5). Souvenons-nous que le nom du dieu gaulois Taranis est le résultat d'une métathèse d'un thème en *tanar-* reconnaissable dans le germanique Donar, et que ce thème contient la racine *tan*, « feu », encore d'usage en breton-armoricain. Mais ces mannequins ou ces cages de feu méritent une explication.

Pour comprendre ce dont il s'agit, il est nécessaire de recourir aux coutumes populaires concernant le Carnaval et les lépreux. Le mannequin dont parle César est évidemment comparable au mannequin grotesque de Carnaval, que l'on brûle. Quant aux lépreux, on sait qu'ils formaient de petites communautés isolées et qu'ils habitaient à l'écart du village, dans des huttes ou des cabanes. Or un certain nombre de lépreux exerçaient le métier de cordier : du fait qu'ils habitaient en dehors de l'agglomération, ils avaient de l'espace pour tirer leurs cordes. Or, en France, bien souvent, le Feu de Carnaval s'appelle « un feu des bordes, ou bordelière, cabanou ou cabanelle. Ces noms désignent une cabane, précisément une de celles construites dans des zones limites : la hutte du lépreux » [\[244\]](#). Le folkloriste Van Gennep se demandait pourquoi on appelait « cabanes » les bûchers de Carnaval, alors que le propre d'une cabane (qui provient, comme le mot « cave », du latin *cava*, « creuse ») est d'être creuse, ce qui n'est pas le cas d'un bûcher. Or, nous venons de voir dans la description irlandaise du bûcher druidique que celui-ci avait trois côtés, trois angles *et sept fenêtres*, ce qui fait supposer qu'il n'était pas entièrement plein.

La solution, selon Claude Gaignebet, est fournie par la hutte du lépreux-cordier. « Le bûcher était primitivement construit en forme de cabane, avec les déchets du chanvre, et surmontait une fosse creusée dans le sol. On connaît de tels sites souterrains, le plus souvent en forme de bouteille. Au bas, une banquette permettait de s'asseoir. Les lépreux ou les membres des confréries initiatiques de Carnaval une fois descendus dans ces fosses, le feu brûlait au-dessus d'eux. Les vapeurs de chanvre auxquelles ils étaient soumis les faisaient voyager dans l'au-delà » [\[245\]](#). Car le chanvre européen, sans avoir la puissance du « chanvre indien », fait quand même rêver et a été longtemps employé à cet effet dans les campagnes. Il est tout à fait probable que les druides s'en servaient.

Un conte populaire de Basse-Bretagne constitue une excellente illustration de cette coutume. Le héros, Yann, au terme d'aventures compliquées, est condamné par le roi de Bretagne à être brûlé sur le bûcher. Son père naturel, un magicien qui a revêtu la forme d'un cheval, lui enseigne ce qu'il doit faire pour se sauver : « Tu

n'auras rien d'autre à faire qu'à aller voir le roi et à lui dire que tu veux *faire ta niche* dans le bûcher... Tu lui demanderas aussi le temps de faire tes prières... Apporte avec toi un escabeau pour t'asseoir lorsque tu seras entré *dans le bûcher* » **[246]**. Ensuite, Yann doit s'enduire tout le corps avec le contenu d'une bouteille et en tremper sa chemise. Ce qui est fait. Le feu est mis au bûcher. Tout le monde regrette la mort du jeune homme. « C'est alors que Yann sauta du milieu du brasier, tremblant de froid de tous ses membres » **[247]**. Et les assistants s'aperçoivent qu'il est « bien plus beau qu'il n'était avant » **[248]**. Il s'agit bel et bien, à travers une anecdote merveilleuse intégrée à un schéma narratif, de la description d'un rituel de régénération : le héros sort de l'épreuve plus beau qu'auparavant.

Il faut signaler que de nombreux contes, en particulier bretons, font allusion à cette forme de rituel : il est en effet courant, dans les contes populaires du moins, de jeter quelqu'un dans un four à pain, et pas forcément un malfaiteur. Mais, cela dit, on peut sans aucun doute rapprocher toutes ces histoires qui paraissent légendaires d'un texte fort bien connu et dont le sérieux n'échappera à personne, un passage de la première Épître aux Corinthiens, de saint Paul. L'apôtre dit en effet qu'il faut bâtir avec du bois, de la paille, du foin, de l'or, de l'argent et des pierres précieuses, mais que « l'ouvrage de chacun sera mis en lumière. Le Jour (du Seigneur) le fera connaître, car c'est par le feu qu'il se manifeste, et le feu, précisément, éprouvera la qualité de l'œuvre individuelle. Celui-là dont la construction restera debout recevra son salaire, celui dont l'ouvrage brûlera en subira la perte : lui-même cependant sera sauvé, mais comme on l'est à travers le feu » (III, 12-15). N'est-ce pas là une définition symbolique du *Purgatoire*, dont le concept s'est répandu dans la doctrine chrétienne à partir des spéculations du christianisme irlandais ?

Nous sommes en tout cas devant un rituel qui paraît bien avoir été spécifique chez les Celtes. La deuxième branche du *Mabinogi* explique ainsi l'origine du chaudron de Résurrection de Brân : un jour, on voit sortir d'un lac un grand homme roux, avec sa femme, et portant un chaudron sur son dos. C'est évidemment un être de l'Autre-Monde. Ils se fixent dans le pays, c'est-à-dire en Irlande, mais se font haïr à cause de leurs exactions. Les habitants se décident à s'en débarrasser, ce qui n'est pas facile. « Dans cet embarras, mes vassaux décidèrent de construire une maison en fer. Quand elle fut prête, ils firent venir tout ce qu'il y avait en Irlande de forgerons possédant tenailles et marteaux, et firent accumuler tout autour du charbon jusqu'au sommet de la maison. Ils passèrent en abondance nourriture et boisson à la femme, à l'homme et à ses enfants. Quand on les sut ivres, on commença à mettre le feu au charbon autour de la maison et à faire jouer les soufflets jusqu'à ce que tout fût chauffé à blanc. Eux tinrent conseil au milieu du sol de la chambre. L'homme, lui, y resta jusqu'à ce que la paroi de fer fût blanche. La chaleur devenant intolérable, il donna un coup d'épaule à la paroi et sortit en la jetant dehors, suivi de sa femme. Personne

d'autre qu'eux deux n'échappa » **[249]**. On remarque que l'homme roux – qui ressemble fort au Dagda – aurait pu sortir à n'importe quel moment, puisqu'il lui suffit de donner un coup d'épaule à la porte pour l'ouvrir. Mais il attend que la chaleur soit intolérable. Il y a certainement une bonne raison à cela. Et, par la suite, l'homme roux et sa femme s'étant installés aux pays de Brân, « ils se multiplient et s'élèvent en tout lieu : partout où ils sont, ils se fortifient en hommes et armes les meilleurs qu'on ait vus » **[250]**. De toute évidence, ils ont accompli là un rite de régénération qui décuple la puissance.

Nous connaissons une autre version du thème, irlandaise celle-là, dans le fantastique récit de *L'Ivresse des Ulates*. Après des disputes sans fin, des beuveries interminables et des errances à travers l'Irlande, les Ulates, complètement ivres, se sont perdus et atteignent la forteresse d'Ailill et Medbh, roi et reine de Connaught, leurs ennemis jurés. Ailill et Medbh demandent conseil à leurs druides et à un vieillard. On leur répond ceci : « Leur venue a été prédite depuis longtemps et on y a pensé. Voici ce qu'il faut faire : une maison de fer entre deux maisons en bois, avec une maison souterraine au-dessous, une plaque de fer très dur où seront entassés des fagots et des charbons de sorte que cette maison souterraine en soit pleine. On a prédit que les nobles d'Ulster seraient tous rassemblés une nuit dans la maison de fer » **[251]**. Ailill et Medbh suivent le conseil. On construit la maison, on entasse le combustible. On fait venir les Ulates dans la maison et on leur distribue nourriture et boisson. Mais on referme ensuite la porte sur eux et on fixe la maison à sept piliers de pierre grâce à sept chaînes de fer. Alors, « on amena trois fois cinquante forgerons qui activèrent le feu avec leurs soufflets. On fit trois cercles autour de la maison, on alluma le feu non seulement au-dessous, mais encore au-dessus de la maison, de telle sorte que la chaleur du feu pénétra la maison » **[252]**. Les Ulates se sentent pris au piège et accusent Cûchulainn d'être le responsable des événements. Cûchulainn, vexé, saute en l'air, démolit le toit et délivre ses compagnons. Le roi Ailill, plein de remords, les fait aller dans une maison de chêne et leur fournit de la bière et de la nourriture.

Les deux versions concordent sur l'essentiel, mais le récit irlandais place le foyer dans la cave, tandis que le récit gallois parle d'un foyer autour et au-dessus de la maison-cave. Il est vrai que le récit irlandais signale qu'on met le feu également au-dessus de la maison, ce qui finit par revenir au même. Ce qui est tout à fait remarquable, c'est que les « sacrifiés » sont placés à l'intérieur du brasier. Il en était de même pour le héros du conte breton, et cela ne contredit pas la description du bûcher druidique qui a sept fenêtres, pas plus que l'usage signalé par Claude Gaignebet de la « cabane du lépreux ». Et chose également très intéressante : on fournit aux « sacrifiés » nourriture et boisson, et on les enivre. Le rite de régénération ne fait aucun doute. Et ce sont les souvenirs de ce rite qu'on retrouve à la fois dans le Feu Pascal, les feux du Carnaval, la fête des Brandons, le

passage des animaux entre deux feux au 1^{er} mai, et dans le saut des danseurs au-dessus du feu ou des braises, au moment de la Saint-Jean. Il s'agit non seulement de se purifier par le feu, mais aussi de régénérer l'énergie qui est engourdie par le sommeil de l'hiver, autrement dit d'*assurer un dépassement de soi-même*.

Il est évident que les sacrifices signalés par César, par Strabon et le scholiaste de Lucain, appartiennent à la même catégorie. Il est certain que les mannequins ou les cages que les témoins grecs et latins ont vues embrasées se trouvaient au-dessus de caves, dans lesquelles les « sacrifiés » se tenaient, probablement munis de nourriture et de boisson, pour y célébrer en quelque sorte un festin d'immortalité ou de renaissance. Et pourquoi, parmi le combustible employé, n'y aurait-il pas eu du Chanvre dont les fumées absorbées par les « sacrifiés » leur permettait de « décrocher » et d'accomplir leur voyage de régénération dans l'Autre-Monde ? On notera au passage que le fameux *Pantagruelion*, cette herbe magique dont Rabelais fait l'éloge dans le *Tiers-Livre*, n'est autre que du chanvre. Et aussi que le Pantagruel de la tradition médiévale est un démon jeteur de sel, c'est-à-dire un *brûleur*, donc un maître du Feu.

Les rituels du Feu paraissent innombrables. Et ils ont perduré à travers des siècles de christianisme, soit dans la liturgie chrétienne elle-même, soit dans les coutumes et croyances populaires. Il serait trop long de tout énumérer et de tout

classer **[253]**. Les anciennes cérémonies du 1^{er} mai et les Feux de la Saint-Jean sont suffisamment décrits et répertoriés pour qu'il soit utile d'y revenir. Mais il faut signaler une survivance très particulière, celle de la roue enflammée. « Autrefois dans le pays d'Agen, suivant un antique usage, les païens, pour célébrer une cérémonie de leur culte, s'assemblaient, en Gaule, dans un *nemet* (temple). À un moment donné, les portes du sanctuaire s'ouvraient comme par l'effet d'une puissance invisible, et aux yeux de ce peuple abusé apparaissait une roue entourée de flammes, qui, précipitée sur la pente, roulait jusqu'à la rivière, au pied du coteau. Ramenée au temple par un détour, et lancée à nouveau, elle

recommençait à vomir de vaines flammes » **[254]**. Il s'agit d'un texte hagiographique sur la vie de saint Vincent d'Agen. Mais une cérémonie identique est décrite dans un poème anglais du XVI^e siècle. « Les gens prennent une vieille roue pourrie, hors d'usage. Ils l'entourent de paille et d'étoupe qui la cachent entièrement ; puis ils la portent au sommet de quelque montagne. Quand la nuit devient obscure, ils y mettent le feu et la font rouler avec violence. C'est un spectacle étrange et monstrueux. On dirait que le soleil est tombé du ciel » **[255]**.

On ne peut que penser aux figurations du dieu à la roue chez les Gaulois, et aux nombreuses monnaies gauloises où la roue est mise en évidence. Et on ne peut pas oublier le druide irlandais Mog Ruith, dont le nom signifie « Fils de la Roue », doué de pouvoirs extraordinaires, en particulier du pouvoir de maîtriser le feu.

4) LES SACRIFICES

Le rituel du feu ne s'explique que par la notion de sacrifice. Toutes les religions pratiquent et ont pratiqué le sacrifice, réel ou simulé. Le « sacrifice » de la messe catholique est une mémorisation d'un rituel sanglant par lequel l'humanité, en la personne de Jésus, dépassait son état primitif et se transcendait sur le plan divin par la mort et la renaissance. La religion druidique connaissait les sacrifices et en usait. Sacrifier (*sacrum-facere*), c'est rendre sacré un objet ou un être, le faire passer ailleurs, c'est-à-dire dans le monde divin, en le chargeant de tous les désirs, toutes les pulsions, tous les sentiments de la communauté qui opère le sacrifice. Cela n'a rien à voir avec la conception ridicule et dégénérée qui est courante dans la plupart des religions vécues au quotidien, et où le sacrifice est un acte négatif : d'une part, le sacrifice est devenu un acte pour apaiser, grâce à des offrandes, une divinité redoutable, d'autre part, il permet de déculpabiliser l'individu ou le groupe social en « inventant » un bouc émissaire. Vidé de son contenu métaphysique, le sacrifice n'est plus qu'une vaine superstition. C'est pourquoi les religions actuelles ont tendance à l'éliminer de leur liturgie.

Chez les Celtes, les sacrifices ont consisté en oblations diverses : végétaux, prémices de récolte, branches d'arbres, fleurs. On retrouve ces pratiques dans le christianisme populaire. Il y a eu également des sacrifices d'animaux : taureaux, béliers notamment, mais toujours, ou presque, de jeunes mâles. Par contre, un des rituels d'intronisation du roi, décrit par Giraud de Cambrie ^[256], comporte le sacrifice d'une jument après que le roi s'est uni sexuellement avec elle. Après cela, on fait bouillir la viande de l'animal, le roi se baigne dans le bouillon et mange la chair. Dans un rituel d'élection royale, un homme absorbe la viande et le bouillon d'un taureau blanc avant de dormir et de voir en songe le futur roi ^[257]. La viande de porc, animal sacré et nourriture du Festin d'Immortalité, était également utilisée dans le rituel, notamment pour la divination. Il semble aussi qu'il y ait eu des sacrifices de chiens ^[258].

Ces sacrifices ont perduré jusqu'à notre époque, sous des formes beaucoup plus profanes mais qui ne font pas disparaître leur antique caractère sacré. Le chasse à courre est un authentique cérémonial de mort du cerf, hérité de la nuit des temps. Les corridas sont les prolongements du sacrifice du taureau. Et, dans toutes les campagnes, le fait de tuer le cochon est un acte remarquable, qui met en jeu une communauté familiale ou villageoise et s'accompagne de cadeaux rituels, d'invitations et de ripailles.

Il faut aussi poser le problème des sacrifices humains. En dehors de l'information de César sur les mannequins d'osier, les témoignages ne manquent pas. Les Gaulois « gardent les malfaiteurs pendant une période de cinq ans et puis, en l'honneur de leurs dieux, ils les empalent et en font des holocaustes » (Diodore de Sicile, V, 31). « Parfois, ils tuaient les victimes à coups de flèches, ou bien ils les crucifiaient dans leurs sanctuaires » (Strabon, IV, 5). Lucain parle de « rites barbares » et de « coutume sinistre des sacrifices » (*La Pharsale*, v. 451). Rappelons que, d'après les scholies de *La Pharsale*, les Gaulois faisaient suffoquer des victimes la tête dans un chaudron, en pendaient d'autres à un arbre, et les saignaient, en brûlaient certaines dans des cages de bois. Et même sous l'autorité romaine, « il reste encore des traces d'une sauvagerie pourtant abolie : bien qu'ils ne fassent plus de massacres extrêmes, ils versent cependant du sang sur leurs autels » (Pomponius Méla, III, 2). Les textes irlandais corroborent ces témoignages grecs et latins, notamment les remarques faites à propos de saint Patrick et des premiers évangélistes qui firent supprimer ces coutumes barbares **[259]**. En Grande-Bretagne, on peut retenir ce que dit Dio Cassius (LXII, 7) à propos de la reine Boudicca qui sacrifia des femmes romaines à la déesse Andrasta.

Tout cela n'est pas très net, en dépit de l'apparence. Les Romains, comme les premiers évangélistes chrétiens, avaient tout intérêt à noircir le tableau concernant le druidisme et à dénoncer des pratiques qu'ils jugeaient contraires aux leurs. Cela dit, les Romains avaient beau jeu de s'offusquer, eux qui, ayant abandonné les sacrifices humains religieux depuis fort longtemps, les pratiquaient de façon profane sous forme de combats de gladiateurs ou de condamnés livrés aux bêtes fauves **[260]**. D'ailleurs, les Romains ont souvent accusé les premiers chrétiens de sacrifier des enfants nouveau-nés : ils ne comprenaient pas le rituel de la messe, ou manquaient d'informations à ce sujet. L'incompréhension et la méconnaissance des faits conduisent bien souvent à des erreurs et des outrances.

C'est pourquoi il faut émettre des réserves quant aux sacrifices humains attribués aux Celtes, qu'ils soient Gaulois, Bretons ou Irlandais. De la même façon que les batailles inexpiables décrites dans les épopées sont des narrations symboliques, les sacrifices humains sont des réalités mythiques, c'est-à-dire des sacrifices par substitution ou des morts rituelles. L'embrasement des mannequins d'osier dont parle César doit être ramené à sa juste dimension : il s'agissait simplement d'un simulacre, comme il se doit dans tout rite de passage, avec mort apparente – et extase – suivie d'une résurrection non moins symbolique. La pendaison à l'arbre et la suffocation dans le chaudron devaient être de même nature : pour ce dernier rite, le Chaudron de Gundestrup, déjà signalé, constitue la preuve qu'il s'agissait d'un acte de régénération. La mort sacrificielle du roi est également une sorte de jeu dramatique au cours duquel se déroule le rajeunissement du roi, son renouvellement intérieur, faute de quoi sa puissance aurait risqué de décroître au détriment de la collectivité tout entière. On peut

affirmer sans crainte que le druidisme n'a jamais pratiqué de sacrifices humains autrement que par substitution, par simulacre ^[261] ou par symbole. Toutes les accusations portées par les Romains et par les premiers chrétiens sont le résultat de calomnies parfaitement conscientes, ou d'un manque d'informations précises.

Par contre, on ne peut pas douter un seul instant de l'authenticité du rituel des Têtes Coupées. Mais ce n'est pas un sacrifice sanglant dans la mesure où on ne coupe pas la tête d'un vivant : c'est celle d'un mort que l'on coupe. Diodore de Sicile et Strabon rapportent, d'après Posidonios, que les Gaulois coupaient la tête de leurs ennemis abattus, et qu'ils clouaient ces trophées aux portes de leurs maisons. Tite-Live dit à peu près la même chose à propos de la mort du consul Postumius, dont le crâne, nettoyé et recouvert d'or, devint un vase sacré. Le cycle épique d'Ulster fait référence à cette coutume : dans la forteresse du roi Conchobar, il y a une salle réservée à l'exposition de ces crânes. Cela est corroboré par l'archéologie : dans les sanctuaires du midi de la Gaule, on a retrouvé des « accrochours à crânes », et la statuaire, notamment celle d'Entremont, près d'Aix-en-Provence, présente de nombreux exemples de têtes coupées aux yeux clos. Il arrive aussi que l'on coupe la tête d'un de ses compagnons morts, pour éviter que cette tête ne tombe aux mains des ennemis. C'est le cas de Mac Cecht qui, dans la *Destruction de l'Hôtel de Da Derga*, coupe la tête de son roi, Conairé, et l'emporte avec lui ^[262]. C'est le cas pour de nombreux héros. Après la mort de Cûchulainn, ses ennemis lui ont coupé la tête, mais le compagnon de Cûchulainn la récupère ^[263]. Il semble que la possession de la tête soit l'équivalent de la possession totale du personnage, non seulement du point de vue physique, mais également du point de vue psychique et spirituel ^[264].

Il ne faut pas oublier que, dans la version galloise de la Quête du Graal, c'est-à-dire le récit de *Peredur*, le Graal n'est pas un vase, ni un chaudron, mais une tête coupée, baignant dans le sang, et portée sur un plateau. C'est dire la valeur de la tête en tant que réceptacle non seulement de la vie et de la pensée, mais aussi de l'énergie mystérieuse, sans doute divine, qui s'y manifeste parfois par ce qu'on appelle la « Lumière du Héros », ce rayon qui semble surgir de la tête des individus les plus remarquables. Qualifier cette « Lumière du Héros » d'*aura*, de corps subtil ou de corps astral ne change rien à l'affaire : il s'agit de tout ce qui peut relier le monde visible au monde invisible, chose infiniment précieuse, ce qui explique à la fois le rite des Têtes Coupées et l'acharnement mis à l'acquisition ou à la conservation de telles têtes. C'est certainement l'un des traits les plus originaux et les plus spécifiques de la liturgie druidique.

En ce sens, les Têtes coupées constituent un Trésor sacré. La plupart des religions ont eu cette notion de Trésor que l'on garde jalousement dans un sanctuaire ou à proximité immédiate de celui-ci. C'est une sorte de « dépôt de garantie » par lequel les humains établissent un contrat avec les dieux, et il ne faut pas le confondre avec les différentes « dîmes » perçues par les prêtres. Là aussi, il

y a sacrifice en ce sens que tout Trésor matériel est transcendé, transmué en Trésor spirituel. C'est dans cette optique que les Celtes amassaient des Trésors, principalement de l'Or, qui étaient déposés dans des lacs ou des étangs sacrés. Strabon nous parle ainsi de l'Or caché dans un lac, près de Toulouse, et qui passait pour être de l'Or de Delphes ramené par les Gaulois après leur expédition en Grèce, au second siècle avant notre ère. César affirme : « Il n'est pas souvent arrivé qu'un homme osât, au mépris de la loi religieuse, dissimuler chez lui son propre butin ou toucher aux offrandes des dieux ; semblable crime est puni d'une horrible mort dans les pires tourments » (VI, 17). Mais quand le Romain Cepion s'empara de Toulouse, il pillla la ville et en profita pour faire main basse sur le Trésor sacré. Strabon dit qu'il y avait 15 000 talents, c'est-à-dire trois cents tonnes d'or. Et comme cela ne porta pas bonheur à Cepion, une tradition fut bientôt colportée à propos de « l'Or maudit de Delphes ». On ne peut pas commettre un sacrilège impunément, et les Celtes ont été particulièrement sensibles à cette notion. Car dans la pensée druidique, par le moyen du sacrifice, un objet ou un être passe au rang du divin **[265]**.

5) LES FÊTES ET LES JOURS

L'année celtique, bâtie sur un calendrier lunaire, avec un mois intercalaire tous les cinq ans, est divisée nettement en deux saisons, Hiver et Été, ce qui fait que son axe princier va du 1^{er} novembre au 1^{er} mai. Répétons-le : le calendrier celtique, donc le festiaire druidique, *n'a strictement aucun lien avec les solstices*, contrairement à ce qu'affirment de vagues néo-druides qui ont puisé leurs connaissances et leur tradition dans leurs fantasmes **[266]**. En réalité, les fêtes druidiques ont lieu quarante jours après un solstice ou un équinoxe : cela s'explique parfaitement, la quarantaine étant la période d'attente, d'incubation, de préparation à l'éclosion de la fête, celle-ci étant considérée comme une *orgie*, c'est-à-dire une cristallisation de toutes les énergies libérées.

La première fête est celle du 1^{er} novembre, *Samain* ou *Samhuin*, en irlandais, ce qui correspond au terme gaulois *samonios* du Calendrier de Coligny, témoignage incontestable de l'année calendaire des Celtes du paganisme. *Samain* (à prononcer *cho-ouinn*) est étymologiquement la « fin de l'été », autrement dit le début de l'Hiver. C'est le premier jour de l'année nouvelle, ou plutôt la première nuit, puisque les Celtes comptent par nuits. On peut s'étonner que le Nouvel An coïncide avec la période hivernale débutante : n'oublions pas que la croyance druidique, attestée par César, fait de Dis Pater, c'est-à-dire d'une divinité nocturne, l'origine des êtres et des choses.

C'est une fête considérable à laquelle tout membre de la communauté doit obligatoirement assister : « Tout homme des Ulates qui ne venait pas lors de *la nuit de Samain* perdait la raison et l'on dressait son tumulus, sa tombe et sa pierre le lendemain matin » **[267]**. La fête consistait en une assemblée de tous les hommes et de toutes les femmes composant la communauté. On y discutait des affaires politiques, économiques et religieuses. On y faisait des festins interminables marqués par la viande de porc et le vin. La viande de porc donne en effet l'immortalité, comme le montre la légende des « porcs de Mananann », et le vin procure l'ivresse, c'est-à-dire la transe grâce à laquelle on peut dépasser le réel apparent et appréhender le surnaturel. En effet, ce jour-là, la communauté des vivants et la communauté des morts se rencontrent. Les *sidh*, c'est-à-dire les Tertres où vivent les dieux et les héros, sont ouverts. Les deux mondes s'interpénètrent. La Toussaint chrétienne, qui est l'héritière de *Samain*, a conservé cet aspect de « communion des saints », et, dans les pays anglo-saxons, les réjouissances plus ou moins païennes de *Halloween* sont la suite des festins et

mascarades de la fête celtique.

Ces festins étaient évidemment réservés à la classe dirigeante. Le roi et les guerriers y constituaient l'essentiel, mais on voit mal que les druides en aient été exclus. Le commun du peuple se contentait de la foire, avec tout ce que cela comportait à la fois de transactions diverses et d'amusements. Les juristes s'assemblaient également pour mettre au point tout ce qui concernait les rapports entre les individus et la collectivité. En quelque sorte, ils constituaient un véritable Parlement où étaient débattues les affaires de droit et de politique.

Le rituel est mal connu. Cependant, on sait que la veille, tous les feux d'Irlande devaient être éteints. C'est évidemment le signe que l'année meurt. Elle renaîtra au moment où les druides auront allumé un nouveau feu. Tout cela a été transféré, par les chrétiens, du 1^{er} novembre à Pâques. Mais c'est toujours à *Samain* que sont censés se dérouler les grands événements mythiques, batailles, expéditions dans l'Autre-Monde, conflits avec les Tuatha Dé Danann, morts rituelles du roi, morts violentes d'un héros ayant transgressé un grave interdit. C'est aussi à *Samain* que le Mac Oc est conçu et qu'il naît, dans un « temps rétréci » qui équivaut à l'éternité. En effet, si *Samain* est le point de rencontre entre le monde divin et le monde humain, c'est que le temps normal est aboli, ou suspendu. Il s'agit d'une zone temporelle neutralisée : quand le Mac Oc s'empare du domaine de son père, il s'est fait donner celui-ci pour une nuit et un jour, c'est-à-dire l'espace de *Samain*, ce qui équivaut à l'éternité. Cette idée s'est perpétuée dans la Toussaint chrétienne, plus particulièrement en Bretagne armoricaine, malgré la contamination du Jour des Morts, qui est le 2 novembre. En réalité, dans la pensée celtique, il n'y a ni morts, ni vivants à *Samain*, pas plus qu'il n'y a de dieux ni d'humains. Il y a *tout*.

Sans qu'on puisse l'affirmer, il est vraisemblable qu'à cette occasion, des jeux dramatiques, rappelant les grands mythes primordiaux, étaient représentés, chacun jouant un rôle dans cet affrontement généralisé des forces en présence. Du reste, la fête durait trois jours, ce qui permettait de multiplier les activités – et les festins.

Trois mois après *Samain* avait lieu la fête d'*Imbolc*, le 1^{er} février, vraisemblablement sous le patronage de la déesse Brigit. La fête d'*Imbolc*, récupérée par le christianisme et devenue la Chandeleur, est significative du milieu de l'hiver. On y exalte le feu, mais aussi l'eau lustrale. C'est une fête de purification, sens que possède toujours la Chandeleur. Mais nous sommes très mal renseignés sur les composantes d'*Imbolc*, toutes les références païennes ayant été écartées par les chrétiens, gênés – on le serait à moins – par le problème de la déesse Brigit qui réapparaît sous les traits de l'abesse Brigitte de Kildare, et dont la fête était le 1^{er} février. Cela dit, *Imbolc* semble présenter beaucoup moins d'importance que *Samain*. Cette fête ne concerne pas la classe guerrière, ni le roi : elle était peut-être plus intime, plus locale.

Par contre, *Beltaine*, la fête du 1^{er} mai, a une importance considérable. C'est

l'autre sommet du pivot de l'année celtique. Le nom signifie « Feu de Bel » et réfère à une idée de lumière et de chaleur. C'est la fin de l'Hiver et le début de l'Été. D'où les rites du feu, particulièrement abondants, et la sacralisation de la végétation naissante. Dans une société pastorale comme celle des Celtes primitifs, et particulièrement des Irlandais, c'est le moment crucial de l'année où les troupeaux sortent des abris et vont paître dans la campagne. Les fameux *Fiana* du roi Finn avaient l'habitude de passer les six mois d'hiver dans les maisons des Irlandais, qu'ils avaient pour mission de protéger, mais dès le 1^{er} mai, ils s'en allaient à travers toute l'Irlande, vivre une vie nomade. C'est également à *Beltaine* qu'ont lieu les invasions mythiques de l'Irlande. De toute évidence, la fête de *Beltaine* est une ouverture sur la vie et la lumière, une introduction dans l'univers diurne, alors que *Samain* marque l'entrée dans le monde nocturne, ce qu'on appelle encore en Bretagne les « mois noirs ».

Le rituel de *Beltaine* demeure très incertain. Certes, il s'agissait d'une fête sacerdotale, et les druides devaient y être à l'honneur. Sans doute y avait-il des cérémonies, des jeux, des assemblées, des festins. La coutume des branches plantées dans les champs, dans les jardins et sur les étables, coutume qui persiste de nos jours, est un lointain souvenir de ce rituel. Les feux dits de la Saint-Jean se déroulaient à cette date, et le roi d'Irlande devait être le premier à allumer le feu. Tous ceux qui se seraient permis de le faire avant lui auraient été condamnés à mort. On sait que saint Patrick le fit, d'ailleurs impunément, et que cela compta beaucoup, à ce qu'on raconte, dans la conversion des Irlandais à la nouvelle religion. Mais, depuis l'extinction du druidisme, le 1^{er} mai est resté cependant la fête populaire de l'activité humaine, surtout économique. Ce n'est certes pas pour rien qu'on y a placé la Fête du Travail. Dans les pays germaniques, la nuit de *Beltaine* est la « Nuit de Walpurgis » durant laquelle se rassemblent tous les sorciers et les sorcières. Cela veut dire que, ce jour-là, ou plutôt cette nuit-là, la classe sacerdotale agit. Mais, comme les druides ont disparu en tant que prêtres, philosophes et juristes, ils réapparaissent dans la mémoire populaire sous l'aspect dépréciatif de sorciers. Cela explique en partie les rituels de conjuration extrêmement nombreux qu'on remarque dans la tradition populaire à propos du 1^{er} mai : bénédiction des animaux et des étables, passage des troupeaux à travers des rangées de flammes ou de braises, purification magique des locaux où ont séjourné les animaux, incantations diverses pour protéger les troupeaux des maladies et des bêtes sauvages.

Si, à *Samain*, on entre en « dormition », à *Beltaine*, on donne le signe du réveil. Pendant l'hiver, le feu est invisible, caché dans les pierres, dans le bois, dans la matière inerte. Mais l'énergie que représente le feu existe à l'état de potentialité. À la fête de *Beltaine*, cette énergie se manifeste, accomplit une véritable « épiphanie ». Les flammes qui jaillissaient du bûcher de la colline de Tara, allumé par le roi d'Irlande, sous la protection des druides, étaient plus qu'un symbole : dans le cycle des saisons et des jours, elles étaient la preuve que de la mort pouvait jaillir la vie.

La quatrième fête, *Lugnasad*, se situait au 1^{er} août. D'après la tradition, *Lugnasad* (étymologiquement, la « Fête de Lug ») avait été établi par le dieu Lug lui-même, à Tailtiu, en mémoire de sa mère nourricière, la déesse Tailtiu, symbole de la Mère-Irlande. La fête consistait en jeux divers et surtout en assemblées plénières. Il semble que *Lugnasad* soit avant tout une fête royale. Le roi y préside en effet des courses de chevaux, des joutes poétiques, mais il n'y a pas de jeux guerriers, ni de morts rituelles. Le roi, en cette époque de l'année, est supposé être en possession du maximum de sa puissance. Il le faut, d'ailleurs, puisque va commencer la période où l'on récolte les fruits de l'année. On ne peut oublier que tout cela se passe sous le patronage d'une déesse-mère qui, d'après le mythe, est morte elle-même afin d'assurer la prospérité à ses nombreux enfants. *Lugnasad* a disparu du calendrier christianisé, mais elle survit en partie, dispersée dans d'autres fêtes, comme celle, religieuse, des Rogations, et les nombreuses fêtes profanes des Moissons. De toute façon, l'été n'est pas propice aux longues festivités, encore moins aux festins interminables. C'est l'époque du travail intensif, où l'on prépare la venue des « mois noirs » afin de pouvoir les franchir sans dommage.

Ainsi donc, le festiaire celtique est articulé autour de quatre moments, dont deux sont particulièrement importants, *Samain* et *Beltaine*. Et comme ces fêtes concernent et rassemblent un nombre considérable d'individus, on peut dire, une fois de plus, que le druidisme est une *religion sociale*. L'attitude individuelle n'y a aucun sens si elle n'est pas intégrée à l'activité du groupe. Cela ne veut pas dire que chaque individu n'avait pas d'autonomie : au contraire, il semble que le druidisme ait privilégié la notion de Libre-Arbitre. Mais c'est une question de justification : l'activité individuelle n'a aucune signification et est donc injustifiable si elle n'entre pas dans le cadre de la société tout entière, cette société étant – c'est du moins le but exprimé – la réalisation de la société divine. Les fêtes, comme les rites, sont l'affaire de tous. Ceux qui n'y participent pas s'excluent d'eux-mêmes de la communauté. Et si, pour une raison ou pour une autre, une fête n'est pas célébrée (cela a dû être très rare), l'équilibre de la société, et donc du monde, est menacé. Car les fêtes, comme les rites, sont des opérations de type magique ou religieux (ou les deux) qui établissent des rapports d'harmonie entre les êtres et les choses, entre les humains et les dieux, entre les forces visibles et les forces invisibles.

D'où la nécessité d'une liturgie organisée, hiérarchisée, et conçue comme étant la projection, à l'échelle humaine, de ce qui se passe sur le plan cosmique.

6) LA PUISSANCE DE LA PAROLE

La civilisation celtique est de caractère oral. Les druides, en effet, estiment que « la religion ne permet pas de confier à l'écriture la matière de leur enseignement » (César, VI, 14). Mais on n'a jamais dit qu'ils ne savaient pas écrire. César ajoute d'ailleurs : « pour le reste, en général, pour les comptes publics et privés, ils se servent de l'alphabet grec ». Et, en Irlande, les druides ont utilisé l'écriture ogamique sur le bois et sur la pierre, comme l'affirment les auteurs de nombreux récits. Mais les récits eux-mêmes n'étaient pas écrits, parce qu'ils transmettaient la doctrine. Était-ce par souci de développer la mémoire, ou par souci de ne point divulguer la doctrine, comme le pense César ? Certainement pour ces deux raisons, et pour une troisième : la tradition orale est une tradition vivante, qui, transmise de génération en génération, se modifie et évolue constamment en fonction de ce qu'on éprouve de nouveau. C'est un type de culture vivant, par opposition à l'écrit qui fige nécessairement les choses et les fixe d'une façon immuable. En un sens, une civilisation de l'oralité est plus souple, plus libre, plus susceptible d'innovation, qu'une civilisation de l'écriture.

Cela n'empêchait pas les druides de se servir de l'écriture quand ils en avaient besoin, pour les rapports avec les autres peuples notamment, mais aussi dans des cas particuliers, quand il s'agissait précisément *d'agir sur l'éternité*. L'écriture avait alors un rôle magique, inquiétant : on pouvait prononcer une invocation, une malédiction, une exécration, toutes sortes de « satires » contre un individu, il était toujours possible, par la suite, de lever le sortilège, c'est-à-dire de prononcer d'autres invocations qui neutralisaient la première. Mais si l'on écrivait l'exécration, par exemple, celle-ci prenait un caractère absolu et perpétuel. Écrire une malédiction contre quelqu'un sur une branche d'if ou de coudrier constituait alors un acte très grave, en somme tout à fait irréversible. On comprend alors bien mieux l'interdit jeté sur l'écriture. Écrire devait être un acte rare, et de plus, comme il pouvait constituer un danger, il ne fallait pas en répandre l'usage chez ceux qui auraient pu s'en servir n'importe comment.

Cela dit, c'est quand même la Parole qui importe le plus. Le redoutable interdit connu sous le nom de *geis* a un nom significatif : *geis* est de même racine que le mot *guth*, « voix ». Et l'on retrouve cette racine dans le nom d'un Gaulois, prêtre spécialisé, le *gutwater*, c'est-à-dire « Père de la Voix », ou « qui incante par la voix ». Georges Dumézil émet l'hypothèse que lorsque les apprentis-druides apprenaient tant de vers par cœur, ils ne chargeaient pas leur mémoire de l'ensemble d'un récit, mais seulement de quelques vers essentiels : « non pas des poèmes se suffisant à eux-mêmes, mais articulations, repères rythmiques dans des

développements en prose dont le sens, seul, était traditionnel » **[268]**. Les récits irlandais et gallois, dans leur composition, nous indiquent en effet que les auteurs ont surtout brodé à partir de schémas-types, intercalant parfois des formules toutes faites, indiscutablement apprises par cœur, et des parties en vers qui témoignent d'un modèle parfois très archaïque. Mais il faut aller plus loin.

Incantations

On oublie trop souvent que, pour être efficaces, certaines formules dites magiques doivent être prononcées d'une certaine façon, selon un certain rythme, selon une certaine cadence. Dans les campagnes, même à l'heure actuelle, fort nombreux sont ceux qui possèdent, sinon le *Grand Albert*, du moins le *Petit Albert*, ou, comme on dit en Bretagne, l'*Agrippa*. Ces manuels de magie pratique sont constamment réédités. Il y a donc beaucoup de gens à connaître des formules et des gestes à accomplir. Mais la façon de dire les formules ? Aucun manuel ne peut l'apprendre. C'est cela qui constitue le « secret ». Et il n'est transmis par ceux qui savent qu'à ceux qu'ils ont choisis. Si l'on veut comprendre le druidisme, il faut peut-être penser à cela. Une formule apprise par cœur, répétée sans erreur, *n'est rien* si on ne sait pas la dire. C'est là que résident l'initiation et la transmission des pouvoirs. Cela ne peut se faire que par la Parole orale. La voix met en jeu des vibrations, des fréquences, des éléments subtils qu'en aucun cas on ne peut décrire. C'est par la vibration que se transmet quelque chose, c'est par la vibration que s'effectuent les mystérieux échanges qui sont à la base de toute magie opératoire. Dans tout rituel, il y a prédominance de la Parole, dans les cérémonies catholiques comme dans les autres, et plus encore peut-être, à condition que soient respectées les règles **[269]**. La puissance de la Parole est à ce prix.

Quand un membre de la classe druidique entreprenait une incantation, il accompagnait son texte de musique, soit que cette musique provînt d'un instrument comme la harpe, soit qu'il utilisât seulement la psalmodie ou le chant. De plus, l'incantation ne serait pas efficace si elle était prononcée sans rapport avec des gestes ou des postures particulières. Dans la bataille de Mag Tured, Lug chante un chant magique devant les Fomoré « sur une seule jambe, avec un seul œil (et d'une seule main), en faisant le tour des hommes d'Irlande » **[270]**. C'est alors qu'intervient la circumambulation, qui semble avoir été un procédé très précis chez les Celtes. On s'en rend déjà compte avec les récits sur la reddition de Vercingétorix. César lui-même ne donne pas de détails, mais Plutarque (*César*, 27) décrit ainsi la scène : « Vercingétorix, ayant pris ses plus belles armes et orné son cheval... décrivit un cercle autour de César assis et, sautant au bas de son cheval, il jeta ses armes. » Il en est de même chez Florus (III, 10) et chez Dion Cassius (XL, 41). Il n'est pas douteux que Vercingétorix accomplisse ainsi un rituel. Mais nous n'avons aucune explication de celui-ci. Le but devait être de s'assurer une sorte de possession symbolique de César, et il est vraisemblable que Vercingétorix a

accompli son cercle de droite à gauche.

En effet, l'orientation celtique prend comme base le lever du soleil, c'est-à-dire l'est. Devant, c'est l'est, à gauche, c'est le nord, côté *sinistre* (c'est le sens du mot latin *sinister*), à droite, c'est le sud, côté lumineux, derrière, c'est l'ouest. Mais en fait, il n'y a que trois points cardinaux visibles : le quatrième est inexistant parce qu'on ne peut le voir et il est considéré comme l'Autre-Monde, le monde invisible. Le nord est donc le côté maléfique, obscur. La christianisation accentuera cette tendance : ce sera le côté diabolique [\[271\]](#). Posidonios affirme que, pour adorer correctement les dieux, il faut se tourner vers la droite [\[272\]](#). En fait, le sens normal, vital, suit la marche du soleil. Quand le *file* Amorgen, le premier Gaël à débarquer en Irlande, quitte le bateau, il prend soin de mettre le pied droit en premier sur la terre, et il chante alors une incantation qui constitue une prise de possession de l'Irlande [\[273\]](#).

Lorsque Cûchulainn doit partir pour son dernier combat, son cheval se tourne trois fois « du côté gauche vers lui », ce qui est mauvais signe. Le cocher le Cûchulainn fait alors accomplir au char un tour vers la droite, mais cela ne servira à rien [\[274\]](#). Lorsque le druide Athirne, l'« Importun d'Ulster », veut manifester ses intentions mauvaises vis-à-vis des hommes d'Irlande, il commence son voyage par la gauche, c'est-à-dire, en quittant l'Ulster, par l'ouest, le Connaught [\[275\]](#). La logique de cette circumambulation est implacable. L'est, en face, est l'horizon de la naissance. Le sud, à droite, est le cours normal de la vie, dont l'ouest, derrière, est la conclusion, le royaume des morts, l'Autre-Monde qui est invisible parce qu'on ne peut pas le voir. Mais le nord, à gauche, est le pays du froid et de l'ombre : aller à l'ouest par le nord est donc rompre l'harmonie cosmique, aller à contre-sens, et c'est s'exposer aux pires ennuis.

Ainsi accomplie en respectant scrupuleusement l'expression vocale et la gestuelle, l'incantation possède un pouvoir redoutable. Avant la bataille de Mag Tured, le poète Cairpé dit : « Je ferai la malédiction suprême contre eux. Je les satiriserai et leur ferai honte, si bien qu'ils ne résisteront pas aux guerriers à cause des incantations de mon art » [\[276\]](#). Au moment de son dernier combat, Cûchulainn aperçoit deux hommes qui se battent. Un poète-satiriste lui dit alors : « honte sur toi si tu ne parviens pas à les séparer ! » L'incantation oblige Cûchulainn à obéir. Il tue les deux hommes et s'empare du javelot pour lequel ils se battaient. Mais le javelot est l'arme magique préparée de longue date pour faire mourir Cûchulainn, et celui-ci, sous le coup d'une nouvelle incantation, est obligé de s'en séparer [\[277\]](#). Dans le récit de la *Tain Bô Cualngé*, la reine Medbh, pour obliger Ferdéad à lutter contre Cûchulainn, « envoya les druides, les incantateurs et les magiciens pour le tenir, et les trois *glam dicin* pour provoquer les trois boutons sur son visage, injure, honte et faute. Et il mourrait tout de suite ou avant

neuf jours s'il ne venait pas » **[278]**. Le *glam dicin* est la malédiction suprême, le « cri obligatoire ». Nous le retrouvons dans la tradition galloise, dans le plus ancien texte littéraire arthurien, *Kulhwch et Olwen*. Le héros Kulhwch cherche à pénétrer dans la salle où Arthur préside le festin, mais le portier lui déclare qu'il n'entrera pas s'il n'apporte pas son art avec lui. En désespoir de cause, Kulhwch dit alors au portier que s'il n'ouvre pas la porte il répandra honte à son maître, et à lui déconsidération : « Je pousserai trois cris tels à cette porte qu'il n'y en aura jamais eu de plus mortels depuis Pengwaedd, en Kernyw, jusqu'au fond de Din Sol, dans le nord, et à Esgeir Oervel, en Iwerddon : tout ce qu'il y a de femmes enceintes dans cette île avortera ; les autres seront accablées d'un tel malaise que leur sein se retournera et qu'elles ne concevront jamais plus » **[279]**. Il faut savoir que, dans le droit gallois du X^e siècle, le *diaspad*, c'est-à-dire le « cri perçant », était un moyen légal de protestation, mais son caractère magique et religieux ne fait aucun doute : il s'agit de la même sorte d'incantation obligatoire.

On remarquera que la puissance de l'incantation agit sur la réputation de l'individu qui est visé : s'il n'obéit pas à la demande magique, il supportera le blâme et la honte, et c'est cette honte, symbolisée souvent par une maladie ou une déformation physique, qui conduit le récalcitrant à la mort. L'incantation est peut-être magique, mais elle est avant tout *sociale* : il y va de la dignité humaine, de la dignité de l'individu devant la société. C'est une conception très originale, et qui montre à quel point le druidisme met en valeur l'être humain, et paradoxalement sa liberté d'action : car, quand bien même l'incantation est obligatoire, l'individu reste libre de choisir, à ses risques et périls. Cela montre également la puissance de la Parole, et à travers la Parole, la puissance du Souffle. On comprend alors pourquoi les Romains, d'après ce que raconte Tite-Live, avaient si peur des hordes gauloises qui envahissaient l'Italie en poussant des clameurs extraordinaires. Ces clameurs étaient de même nature que les trois cris de Kulhwch.

Mais l'incantation ne se faisait pas n'importe comment. Il fallait donc tenir compte de la composante vocale et de la résonance musicale, mais aussi d'une gestuelle compliquée dont nous avons un pâle écho, très christianisé, dans un texte du Livre de Ballymote. Avant d'incanter, il fallait d'abord jeûner « sur la terre du roi pour qui le poème avait été fait ». La satire devait être composée par « trente laïcs, trente évêques (sic) et trente *fili* ». Le poète-satiriste chargé de l'opération partait avec six compagnons, « titulaires de six grades de *file* », en particulier un *ollamh* (= très puissant, le rang le plus haut des *fili*). L'*ollamh* menait les autres sur une colline, au coucher du soleil, « sur la frontière de sept pays (chiffre évidemment symbolique). Alors, « ils tournaient tous le dos à un buisson d'aubépine qui devait se trouver au sommet de la colline. Le vent soufflant du nord, chacun d'eux tenant à la main une pierre de fronde et une branche d'aubépine, chantait contre le roi une strophe au-dessus de ces deux choses. L'*ollamh* chantait le premier, et les autres, chacun à leur tour, après lui. Enfin, ils déposaient leur pierre et leur branche sur la racine du buisson d'aubépine ». Mais

le procédé est dangereux : « S'ils avaient tort, ils étaient engloutis par la terre de la colline. Au contraire, si c'était le roi qui avait tort, c'était lui que la colline engloutissait, avec sa femme, son fils, son cheval, ses armes, son équipement et son chien » **[280]**. À ce compte, ce n'est plus de la magie à la petite semaine, mais un rituel qui met en jeu des forces naturelles latentes qui peuvent être réveillées. Et c'est l'incantation qui réveille ces forces. Les théories modernes sur la puissance incroyable de l'esprit humain (nous n'utilisons qu'un dixième de notre cerveau) et les expérimentations bien réelles, encore qu'occultées par la science officielle, qui sont pratiquées par des chercheurs de laboratoire, devraient prendre en compte des rituels comme celui-ci.

Comme toute opération de ce genre, l'incantation n'était pas seulement négative, dirigée contre quelqu'un. Il n'y a pas de magie blanche ou noire, il y a une magie qui est à la fois blanche et noire. Un guérisseur peut apporter une maladie et un envoûteur peut guérir, *puisque c'est en fin de compte le même personnage*. Ainsi dit un satiriste : « Je chanterai moi-même vos poèmes et vos incantations, et les séries des généalogies de vos anciens et de vos ancêtres en votre présence, pour augmenter le courage de vos combattants » **[281]**.

Cela ne contredit nullement la vision qu'avaient les Grecs et les Latins sur ce sujet : « Il y a chez eux même des poètes lyriques qu'ils nomment bardes. Ces poètes accompagnent avec des instruments semblables à des lyres leurs chants qui sont tantôt des hymnes, tantôt des satires » (Posidonios, chez Diodore de Sicile, V, 31). D'ailleurs, l'incantation entrait dans le cérémonial de la divination.

Cette divination semble avoir été très à l'honneur chez les Celtes. « Pour ce qui est de la pratique des augures », dit Trogue-Pompée (Justin, XXIV, 4), un Gaulois du peuple des Voconces, « les Gaulois surpassent toutes les autres nations ». Cette divination s'exerçait aussi bien à partir de l'observation du vol des oiseaux et des entrailles des victimes que par des incantations et des songes provoqués. Le Glossaire de Cormac décrit un rituel de divination : « Le *file* mâche un morceau de la chair d'un porc rouge, d'un chien ou d'un chat, qu'il dépose ensuite sur la pierre plate, derrière la porte. Il l'offre aux dieux sur l'autel avec une incantation, puis il invoque ses idoles (le rédacteur est un moine chrétien)..., il incante ses deux paumes et il garde ses deux paumes sur ses joues jusqu'à ce qu'il s'endorme. On le veille ensuite pour qu'il ne soit ni dérangé ni troublé avant que tout lui soit

révélé... » **[282]**. Le rituel est absolument comparable aux cérémonies qui préludent au « Voyage du Chaman » et qui comportent également une manducation ou une absorption de substances hallucinogènes, une mise en condition, des invocations, le tout suivi d'un sommeil extatique au cours duquel le chaman aura la révélation, dans l'Autre-Monde où il peut aller en tant qu'esprit provisoirement séparé du corps matériel. En Irlande, on appelle ce genre de rituel, l'*imbas forosnai*, et il a des points communs avec la cérémonie du Taureau, qui permet, après le sacrifice de l'animal, la manducation de sa chair et un sommeil

magique, d'avoir la vision d'un futur roi.

Il existe aussi le *teinm laegda*, c'est-à-dire l'« illumination du chant ». Pour le pratiquer, il fallait faire un sacrifice, chanter une incantation, toucher d'une baguette un être ou une chose à propos duquel la question était posée, et surtout *mettre son pouce dans la bouche*, probablement au contact d'une « dent de sagesse ». C'est ce que fait Finn Mac Cumail, d'après les différents récits du cycle de Leinster. Après avoir mangé le « Saumon de Connaissance » du poète (donc druide) Finneces, il obtient la Connaissance, à savoir : « quand il mettait son pouce dans sa bouche et chantait l'illumination du chant, alors quoi que ce fût dont il était question, tout lui était révélé » **[283]**. Mais Finn connaît aussi l'usage de l'*imbas forosnai*, et le *dichetal do chenmaid*. Ce dernier procédé, qui est une « incantation du bout des doigts », et qui ne comportait pas de sacrifice, ni de référence aux dieux du paganisme, fut le seul toléré par saint Patrick, et se maintint donc en usage chez les chrétiens irlandais. Les renseignements manquent sur ce sujet, mais nous savons que le procédé « était acquis par grande connaissance et application » **[284]**. Néanmoins, c'est l'*imbas forosnai* que pratique toujours Finn mac Cumail, et c'est même grâce à cela qu'il est averti de sa fin prochaine : « Il mit son pouce sous sa « dent de science » et chanta un *teinm laegda*. Il lui fut alors montré que la fin de son temps et de sa vie était venue... » **[285]**. On voit que, de toute façon, les techniques de divination étaient plus ou moins dépendantes les unes des autres.

Bien entendu, les éléments qui permettent la divination sont toujours obscurs, et demandent, pour être compris et exprimés, une connaissance : d'où l'intervention des druides et des devins, voire d'une personne capable, par un don individuel, de procéder à l'interprétation. Le texte irlandais du *Bailé an Scâl* (Extase prophétique du Champion) nous présente le roi Conn aux cent Batailles découvrant une pierre sur un tertre. Lorsqu'il met le pied sur la pierre, celle-ci crie. Il demande à son druide « ce que la pierre criait, quel était son nom, d'où elle venait et où elle irait, et qui l'avait apportée à Tara ». Le druide demande un délai de 53 jours pour répondre. Alors, au moment voulu, il révèle à Conn l'histoire de la Pierre de Fâl et ajoute : « Le nombre de cris que la pierre a poussés, c'est le nombre de rois qui seront de ta race, mais ce n'est pas moi qui te les nommerai ». Parfois, les éléments de la prédiction sont encore plus étranges, voire contradictoires. Trois druides prédisent au roi Diarmaid qu'il mourra : « De meurtre, dit le premier druide, et c'est une chemise faite de la laine d'un seul mouton que tu porteras la nuit de ta mort... Par noyade, dit le second druide, et c'est dans une bière brassée avec un seul grain que tu te noieras cette nuit-là... Par brûlure, dit le troisième, et c'est du lard d'un cochon qui n'est pas né que tu auras sur ton plat. » Le roi a beau dire que tout cela est invraisemblable, tout se déroule comme prévu : il est frappé mortellement, noyé et brûlé vif par les Ulates **[286]**.

Cela n'est pas sans rappeler certaines prédictions de Merlin l'Enchanteur,

notamment celles que relate Geoffroy de Monmouth dans sa *Vita Merlini*. Il prédit en effet ainsi la mort d'un enfant : « L'enfant mourra en tombant d'un rocher ; il mourra dans un arbre ; il mourra dans un fleuve. » Tout le monde prend Merlin pour un fou. Mais l'enfant, poursuivant un cerf, tombe sur un rocher dans un précipice, rebondit dans une rivière où il se noie, accroché cependant au pied à

une branche d'arbre **[287]**. Cette anecdote provient d'ailleurs d'une ancienne tradition sur un personnage du nom de Lailoken, qui semble avoir été le modèle de Merlin, sorte de vagabond à demi-fou qui vécut vers les années 650 chez les Bretons du nord, dans le pays de Strathclyde. D'après le texte latin de la *Vie de saint Kentigern*, écrite au début du XII^e siècle, Lailoken, qui vit dans la forêt, pour expier ses fautes, déclare un jour à saint Kentigern qu'il mourra « de coups de pierres et de bâtons ». Kentigern veut en savoir plus. Lailoken lui dit qu'il mourra percé d'une broche de bois, mais qu'il mourra également noyé par l'eau. Effectivement, poursuivi par les pâtres du roi qui lui jettent des pierres et le frappent de leurs bâtons, Lailoken tombe sur les rives abruptes d'une rivière et se noie, transpercé par un pieu aigu que des pêcheurs avaient placé à cet endroit **[288]**.

Il faut d'ailleurs se souvenir que le Merlin de Geoffroy de Monmouth et du *Roman de Merlin* est un personnage qui éclate de rire quand on lui pose une question. Ensuite, il répond par énigmes, ou bien il répond à côté, apparemment du moins. Il y a une sorte de dérision dans le rire de Merlin, comme si toute prophétie ne devait pas être tenue pour vraie, ou comme si la vision de l'avenir était une déraison. Il est évident que nous sommes là dans le domaine de l'irrationnel, et que, pour pénétrer dans ce domaine, il faut casser quelque chose, provoquer une rupture. Le rire de Merlin est une provocation. En fait, la réponse doit être trouvée par celui qui pose la question, le devin n'étant que l'opérateur d'un acte qui met en contact l'individu avec l'Autre-Monde. En ce sens, le rire, comme la voix, permet d'abolir le temps. Car c'est seulement en abolissant le temps relatif qu'on peut pénétrer les secrets de l'avenir, celui-ci n'étant pas autre chose que du passé encore indéfini. L'art de la divination a été compris par les Celtes comme étant la maîtrise du temps et de l'espace considéré comme un absolu unique et pourtant multiple.

Et si la divination a nécessairement un rapport avec l'incantation vocale, que dire de ce mystérieux procédé qu'on appelle *geis* en irlandais ? Le mot est en fait intraduisible. On pourrait le rendre par « tabou » si la connotation n'était pas trop liée aux civilisations du Pacifique. Il vaut mieux utiliser le mot « interdit », encore que cela insiste exclusivement sur l'aspect négatif de la chose. En effet, par nature, les *gessa* (pluriel de *geis*) ont un caractère ambigu : la valeur positive peut apparaître derrière l'aspect négatif et inversement.

Il s'agit d'une incantation prononcée par un druide, par un membre de la classe sacerdotale, poète ou musicien, et parfois par un individu isolé, le plus souvent

une femme, considérée alors comme une prophétesse, une poétesse, une satiriste ou un être féérique. Ainsi, l'héroïne Déirdré, promise au roi Conchobar, tombe amoureuse du beau Noisé, et s'offre à lui. Mais Noisé n'a pas envie de s'attirer d'ennuis de la part de Conchobar. Il la refuse. Alors Déirdré « s'élanche sur lui et le prend par les oreilles : Voici deux oreilles de honte et de moquerie, dit-elle, si tu ne m'emmènes pas avec toi ! » **[289]**. Noisé ne peut pas faire autrement que d'obéir à la terrible injonction, ce qui, plus tard, causera sa perte. Il en est de même pour Grainné, la femme – ou la fiancée – de Finn mac Cumail. Elle jette son dévolu sur Diarmaid, un jeune guerrier vassal de Finn. Diarmaid la refuse. Alors, Grainné, après avoir endormi tous les convives d'un banquet par un philtre magique, lui lance ce défi : « Je te place sous un *geis* de danger et de destruction, ô Diarmaid, si tu ne m'emmènes pas avec toi hors de cette maison, cette nuit avant que Finn et les chefs d'Irlande ne se lèvent de leur sommeil » **[290]**. À contrecœur, Diarmaid emmène Grainné. Ils sont poursuivis par Finn et les *Fiana*. Mais Diarmaid n'a pas de rapports sexuels avec Grainné. Un jour, celle-ci lui lance un nouveau *geis* qui est une provocation magique mettant en doute sa virilité : Diarmaid est alors obligé de connaître charnellement Grainné **[291]**.

Cela n'est pas sans faire penser à la légende de Tristan et Yseult, et éclaire d'un jour nouveau l'amour de ces deux héros malheureux récupérés par la sensibilité romantique. Grainné est en effet le prototype irlandais d'Yseult la Blonde. Elle est la femme-soleil, le dernier visage de l'ancienne divinité féminine du Soleil. Si l'on relit attentivement la légende, en particulier les épisodes archaïsants du *Roman de Tristan* en prose, on s'aperçoit qu'Yseult est, depuis leur première rencontre, amoureuse de Tristan. Mais Tristan reste indifférent : la preuve, il conquiert Yseult pour le compte de son oncle, le roi Mark. D'où la fureur d'Yseult lorsque Tristan l'emmène, en bateau, d'Irlande vers le royaume de Mark. D'où aussi l'erreur voulue de la suivante Brangwain, complice d'Yseult, qui consiste à servir le philtre qui les obligera à s'aimer. Voilà Tristan prisonnier du philtre, comme Diarmaid est prisonnier du *geis*. Le philtre n'est que la version folklorisée, christianisée et déculpabilisante du *geis* de l'archétype irlandais : désormais, il ne pourra pas vivre plus d'un mois sans avoir de rapports avec Yseult. Sinon, il mourrait, victime du charme magique **[292]**.

Mais Diarmaid, victime de deux *gessa* dont la responsabilité incombe à Grainné, femme magicienne solaire, est aussi sous la dépendance de *gessa* antérieurs qui n'en sont pas moins redoutables. Il ne doit pas tuer de sanglier. Mais en même temps, il ne doit pas entendre un aboiement de chien de chasse courant sur le gibier sans se joindre à la chasse. Et il ne doit jamais non plus refuser la demande d'un de ses compagnons. Moyennant quoi, Finn le débusque de sa cachette, l'oblige à transgresser son interdit majeur en lui faisant tuer un sanglier, et le conduit ainsi à la mort **[293]**. Ce qui arrive à Cûchulainn, le « Chien

de Culann », est du même ordre. Il ne doit ni tuer, ni manger de chien. Mais il ne peut refuser une invitation à dîner. Ses ennemis s'arrangent pour lui faire transgresser un premier interdit : aussitôt, il transgresse tous ses autres interdits

les uns après les autres, ce qui provoque sa mort ^[294]. Car les interdits sont souvent fort nombreux, et la faiblesse du système réside dans le fait que fatalement, un jour ou l'autre, l'individu se trouve pris entre deux *gessa* contradictoires. Il n'y a d'autre solution que la déchéance ou la mort. Mais, de toute façon, la déchéance, c'est-à-dire la honte devant le groupe social, conduit inexorablement à la mort.

Les interdits concernent toujours les rois ou certains guerriers, mais jamais les druides. César nous apprend que le magistrat éduen, le vergobret, qui à cette époque avait remplacé le roi primitif, était astreint à des interdits, dont celui de ne pas sortir hors des limites de son peuple. Cormac, le fils de Conchobar, ne devait pas écouter une certaine harpe, chasser les oiseaux de la plaine de Da Cheo, aller à un rendez-vous de femme à Senath-Mor, passer à pied sec le Shannon, et bien

autres choses encore ^[295]. Le roi Conairé le Grand, héros du récit de *La Destruction de l'Hôtel de Da Derga*, est bien servi, lui aussi : « Il t'a été interdit (à ta naissance) de tuer des oiseaux... Tu ne contourneras pas la ville de Tara par le sud, ni la plaine de Breg par le nord. Les bêtes sauvages de Cerna ne devront pas être chassées par toi. Tu ne sortiras pas de Tara chaque neuvième nuit. Tu ne dormiras pas dans une maison où la lueur du foyer est visible du dehors après le coucher du soleil... Aucun vol ne devra être commis sous ton règne... Enfin, tu ne

devras pas apaiser de querelles entre deux de tes serviteurs » ^[296]. Tout se passe bien pendant un certain temps. L'Irlande est prospère parce que son roi respecte tous ses *gessa*. Mais, un jour, il sépare ses deux frères de lait qui se battent. Il a transgressé son premier interdit, il va transgresser tous les autres, l'un après l'autre, ce qui le conduira à la mort. On jugera que ces *gessa* paraissent souvent ridicules et fort difficiles à respecter. D'une part, la plupart de ces *gessa* nous sont présentés sous forme symbolique. D'autres se justifient pleinement par la rigueur et la valeur morale qu'on est en droit d'attendre d'un roi pour qu'il gouverne efficacement et avec justice son royaume. Il est parfaitement normal que ce soit le roi qui subisse, plus que tous les autres, le poids et la menace d'innombrables interdits. Sinon, il ne serait pas roi.

Cela prouve en tout cas que le *geis* a valeur de loi absolue, sur le plan religieux comme sur le plan civil. Il n'y a rien d'étonnant à cela, puisque, dans la pensée druidique, *c'est la même chose* : le temporel n'existe pas sans le spirituel, et inversement. La pratique des *gessa* est donc nécessaire pour assurer la plénitude de fonctionnement du système : interdire quelque chose de précis sous-tend immédiatement une valeur positive non nommée, mais qui doit être accomplie. Mais là encore, en dépit du caractère obligatoire de l'interdit, l'être humain apparaît libre de son choix, en pleine possession de son Libre-Arbitre, à ses risques et périls. Le *geis* celtique n'a rien à voir avec le *Fatum* gréco-latin. Le

Fatum est une entité neutre, anonyme, aveugle, qui plane au-dessus des dieux et des hommes, mais le *geis*, par ses composantes magiques et religieuses, concerne l'individu, et lui seul, dans la prise de conscience qu'il opère vis-à-vis de lui-même et de la collectivité dont il fait partie. Mais c'est l'humain qui domine et qui dirige. Cette notion est fondamentale pour comprendre la pensée druidique, et pour établir des différences essentielles entre elle et la pensée classique méditerranéenne.

Et c'est en pleine conscience qu'un individu peut se lier lui-même par le moyen d'un *geis* : lorsqu'il fait un serment. À ce moment-là, l'individu est à la fois l'incantateur et l'objet de l'incantation. Le fait de jurer « par le dieu que jure ma tribu » donne à l'acte sa dimension sacrée. C'est un engagement solennel qui prend pour témoins et cautions les dieux, ou encore les forces naturelles, comme le soleil, les vents ou la terre. Le roi Loégairé, vaincu dans une bataille, doit promettre de ne plus réclamer de tribut à ses vassaux, prenant pour garants « le soleil et la lune, l'eau et l'air, le jour et la nuit, la mer et la terre ». Mais Loégairé ne tient pas son serment, et il meurt, « à cause du soleil, du vent et aussi de tous ses garants, car personne n'osait les transgresser en ce temps-là » **[297]**.

Tout cela montre l'importance exceptionnelle que le druidisme attachait à la Parole, mais à la Parole vivante, prononcée, psalmodiée, chantée, criée, et non pas à la parole morte et figée, celle qui est écrite, et seulement conservée. C'est un peu comme une partition musicale : s'il n'y a pas de musiciens pour l'interpréter, pour la rendre vivante, elle équivaut au néant. Un disque, une bande magnétique ne sont rien d'autre que des supports, mais s'il n'y a pas d'*organe* pour en extraire le contenu, ils ne servent à rien. La puissance de la Parole n'existe pas sans la Voix qui anime cette Parole, sans un *gutwater* pour invoquer les forces mystérieuses qui dorment autour de nous et en nous. C'est le mythe de la Belle au Bois Dormant. C'est aussi le mythe de la princesse de la Ville d'Is qui, nageant sous la surface de la mer, attend l'audacieux qui viendra la saisir et qui l'emmènera au-dessus, là où brille le soleil.

7) TOTÉMISME ET CHAMANISME

Les techniques rituelles utilisées par les druides se réfèrent à des traditions qui paraissent fort anciennes, mais qui ne sont pas forcément un héritage indo-européen. Les Celtes, disons-le encore une fois, n'étaient qu'une minorité, et ils ont dû composer avec les populations autochtones de l'Europe occidentale lorsqu'ils sont venus s'y établir. Il est donc impossible de ne pas découvrir de survivances préhistoriques dans le druidisme. C'est évident pour le concept de divinité solaire féminine. C'est probable quant à la divinité qui porte le nom de Cernunnos. C'est possible pour ce qui concerne le rôle des animaux – et aussi des végétaux – dans la mythologie, du moins dans les récits où interviennent fréquemment des êtres à forme animale ou portant des noms d'animaux. On est donc tenté de parler de totémisme.

La question a été controversée. Au début du siècle, où l'influence du *Rameau d'Or* de Frazer était prépondérante, la tendance était d'admettre le totémisme chez les Celtes, eu égard aux nombreuses interventions animales dans les récits épiques. Actuellement, la tendance est plutôt caractérisée par un rejet de la présence d'éléments totémiques dans la religion druidique. Mais ce rejet ne semble pas justifié, et s'il est certain que des noms d'hommes sont composés à l'aide de noms d'animaux en vertu de la valeur symbolique que leur confèrent ces animaux, il y a des éléments qui ne peuvent guère s'expliquer que par un certain totémisme.

Par définition, le totémisme est une croyance qui admet l'existence d'ancêtres animaux dont un individu ou un groupe social est supposé descendre. Cette croyance se manifeste religieusement par un culte rendu à l'animal-ancêtre, et aussi par différents interdits, notamment les interdits alimentaires. On ne peut ainsi consommer la chair de l'animal totémique, sauf, comme l'ont signalé les ethnologues, le jour de la fête rituelle, où la transgression du « tabou » est permise, sinon obligatoire. C'est d'ailleurs de cette façon que Freud, s'appuyant sur Frazer, tente d'expliquer, dans *Totem et Tabou*, la naissance des religions par la culpabilité résultant du meurtre du Père, c'est-à-dire de l'Ancêtre primitif, meurtre réactualisé dans le repas totémique.

Il faudrait d'abord savoir si, dans toutes les formes de totémisme observées, on croyait réellement à la réalité de l'animal ancêtre. Se dire « Fils de l'Ours » ne veut pas nécessairement croire qu'on est l'arrière-petit-fils d'un ours. Les ethnologues ont souvent pris à la lettre ce qui n'était qu'image représentative. Sous prétexte que le Poisson a été, chez les premiers chrétiens, un signe de reconnaissance

personnifiant le Christ, on pourrait prétendre que les chrétiens croyaient descendre d'un animal-poisson. Un observateur extérieur, non informé, pourrait en effet le penser. La réalité du totémisme est plus complexe dans la mesure où interviennent des traditions codées et transmises au moyen d'images significatives. Et surtout, il faut éviter de tomber dans un piège : considérer les « primitifs » pour des sous-développés mentaux. Le mot « primitif » ne devrait être employé que pour désigner l'antériorité chronologique ou l'altérité culturelle. En ce sens, le totémisme devrait être ramené à ses justes dimensions : la croyance qu'un individu et une collectivité peuvent appartenir à une lignée dont le signe de ralliement, l'emblème en quelque sorte, est une représentation animale ou végétale, les motivations du choix de l'animal ou du végétal « totémique » étant d'ordre symbolique ou simplement sociologique.

En ce sens, il y a incontestablement totémisme chez les Celtes. Le nom du peuple gaulois des *Éburovices*, bâti sur le mot qui signifie « if », en témoigne. La relation de Finn mac Cumail, de sa famille et des *Fiana* d'Irlande, avec les cervidés en est une preuve : il s'agit vraisemblablement d'un clan très ancien, héritier des occupants préhistoriques de l'Irlande, au temps des chasseurs de rennes. Et, dans ce cas, la référence totémique au cerf se justifie pleinement par la sociologie. Il en est de même pour les principaux personnages de l'Ulster épique : ils sont tous marqués par une relation avec le taureau et avec le chien.

Cûchulainn est l'exemple-type. Il se nomme Sétanta, et c'est à la suite du meurtre d'un chien, plutôt infernal que réel, qu'il reçoit le surnom de « Chien de Culann ». Cela ressemble fort à une initiation. Une fois qu'il a tué le chien du forgeron, celui-ci proteste qu'il n'aura plus de gardien, plus de défenseur. Sétanta, qui est apparemment dans son tort, lui donne réparation : désormais, c'est lui-même qui sera le gardien et le défenseur, donc le chien de Culann. Il se choisit donc son nom fonctionnel, il entre *dans une confrérie*, dans un clan. Et le druide Cathbad, qui se trouve là, ratifie l'acte en disant que désormais Sétanta ne portera plus d'autre nom que celui de Cûchulainn **[298]**. C'est un rite de passage, un rite qui permet d'accéder à un clan. Mais ce clan a comme emblème le chien, dont le nom du roi, oncle – et père – du jeune héros, Conchobar, porte témoignage.

Il y a plus. La « carrière » glorieuse de Cûchulainn se situe entièrement entre deux meurtres de chiens. Le premier lui donne son nom et l'introduit dans la classe guerrière. Le second meurtre se situe immédiatement avant la mort du héros, après qu'il a dû, à cause d'un *geis*, manger du chien rôti par une sorcière, fille de Calatin. « Hélas ! dit Cûchulainn. Je ne tuerai jamais d'homme après cet animal. C'est un chien qui a été l'objet du premier exploit que j'ai accompli, et il m'a été prophétisé qu'un chien serait le dernier exploit que je ferais » **[299]**. Le héros Diarmaid, prototype de Tristan, est, quant à lui, lié au sanglier. Certaines versions de la légende expliquent que le frère de Diarmaid, tué accidentellement, a été métamorphosé en un sanglier magique, d'où l'interdit majeur de Diarmaid : ne

jamais chasser le sanglier, sous peine de mourir ^[300]. On retrouve ce sanglier magique dans la tradition galloise, non seulement dans le récit de *Kulhwch et Olwen* où Arthur et ses compagnons traquent le sanglier Twrch Trwyth, mais aussi dans certaines *Triades de l'Île de Bretagne* et dans l'*Historia Brittonum* de Nennius ^[301]. Le sanglier est un emblème fréquent en Gaule : la presque totalité des enseignes de guerre qu'on a pu retrouver sont des perches surmontées d'une représentation de sanglier en bronze. Sur une plaque du Chaudron de Gundestrup, qui représente le rite de suffocation, les guerriers ont tous un casque surmonté d'un sanglier. Le tout est de savoir si le sanglier représente la force physique et « solitaire » du guerrier, ce qui serait du symbolisme, ou s'il s'agit de l'animal mythique considéré comme l'ancêtre de la classe guerrière.

Il y a d'autres histoires, qui ne sont pas très nettes, à propos du lien existant entre un humain et un animal. Ainsi le jeune Kulhwch naît au milieu d'un troupeau de porcs domestiques ^[302] et le jeune Pryderi, fils de Rhiannon, est enlevé à sa naissance, puis déposé dans une écurie où vient de naître un poulain ^[303]. Il semble que le symbolisme soit ici singulièrement dépassé et qu'il faille reconnaître une survivance de totémisme dans ces circonstances mystérieuses. Il faudrait aussi se demander pourquoi l'irlandais Art, fils de Conn, c'est-à-dire « Ours, fils de Chien », doit avoir comme épouse, après l'avoir conquise en traversant les pires dangers, la fille de Coinchend Cenfada, c'est-à-dire des « Têtes de Chiens » ^[304]. Le nom du roi Arthur, qui n'est pas d'origine latine, comme on voudrait le faire croire, est composé sur *artu* ou *arto*, « ours » ^[305]. Le nom du roi Math est également un des noms celtiques de l'ours, *matu* ^[306]. Et le nom du roi Mark est celui du cheval (*March*). Symbolisme ? bien sûr. Les propriétés attribuées à un animal sont alors reportées sur le personnage qui porte le nom de cet animal. Mais cela ne contredit nullement la certitude qu'on se trouve devant des survivances de totémisme, d'appartenance à une lignée dont le signe de ralliement est l'animal en question.

L'interdiction de tuer l'animal dont on porte le nom est alors de règle. C'est le cas pour Cûchulainn, et il est probable qu'il devait en être ainsi pour Arthur à propos de l'ours. En effet, un texte archaïsant, le *Roman d'Yder*, présente de curieuses aventures : Yder (Édern), fils de Nudd, dont les rapports avec la reine Guenièvre sont fort ambigus, au point de déclencher la jalousie du roi, tue un ours qui s'était introduit dans la chambre de la reine. Ou bien l'ours représente symboliquement Arthur, ou bien Yder remplace ici Arthur, lequel ne peut pas se permettre de tuer l'ours ^[307]. En tout cas, il est probable que de tels interdits pesaient sur d'autres personnages aux noms d'animaux. Finn, dont le véritable nom était Demné, ne pouvait pas tuer de daim, son fils Oisín ne pouvait pas tuer de faon, Art ne pouvait pas tuer d'ours, ni le roi Mark de cheval. Quant aux

interdits alimentaires, ils devaient être complémentaires.

Tout cela ne ramène pas le druidisme à une forme abâtardie du totémisme primitif. Le rôle des animaux et aussi des végétaux dans la mythologie celtique doit être pris en considération. La grande familiarité de l'homme et de la nature n'explique pas tout. Le symbolisme se superpose toujours à des croyances plus anciennes puisqu'il emprunte ses signifiants à des objets qui sont censés être connus par tout le monde, donc qui appartiennent à une tradition lointaine et solidement fondée dans la mémoire. Certes, si le totémisme avait été plus important, il se manifesterait dans le système des clans. Or les clans, en tant que tels, n'existent pas dans la société celtique. Ce qu'on appelle parfois « clan » n'est qu'une appellation commode pour désigner un groupe de familles unies par des intérêts communs, sinon par une origine commune. Mais, au point de vue strictement juridique, le clan n'existe pas. Par conséquent, s'il y a des traces de totémisme dans le druidisme – et nous venons de voir qu'il y en a –, elles sont les survivances d'un état antérieur à l'arrivée des Celtes, et qu'ils n'ont pas acceptées, ni intégrées à leur système. Mais une religion qui élimine officiellement toute référence à des croyances, ou des usages, d'une religion antérieure, voit réapparaître ces croyances et ces usages sous d'autres formes, plus ou moins adaptées mais témoignant de leur hétérogénéité.

L'importance des animaux et des végétaux dans la mythologie celtique aussi bien que dans les rituels druidiques soulève un autre problème. Y aurait-il dans le druidisme une composante chamanique, ou tout au moins des éléments qui puissent être identifiés à des pratiques chamaniques ?

À première vue, on est tenté de répondre par la négative, le druidisme constituant une religion hiérarchisée et de structures indo-européennes, tandis que le chamanisme n'a jamais été autre chose qu'un ensemble de croyances et de rites répandus dans des peuples d'origine et de cultures très différentes. Le chamanisme est en effet pratiqué aussi bien en Asie extrême-orientale chez des peuples dits asiatiques que dans des régions sibériennes à peuplement indo-européen. De plus, il a été longtemps répandu autrefois dans la frange nordique de l'Europe, sans parler de la plaine russe et du Caucase. Il est certain que le chamanisme a un rapport avec la civilisation des Scythes. Et l'on sait que la mythologie germanique est loin d'être exempte de faits chamaniques, notamment à propos d'Odin-Wotan qui se présente comme le dieu-chaman par excellence. De plus, les liens des Celtes avec les Scythes ne sont plus à démontrer, ne serait-ce que dans le domaine des influences sur les arts plastiques. Or les Scythes ont vraisemblablement véhiculé des notions analogues à celles qu'on découvre dans le chamanisme, et nous savons que des auxiliaires sarmates, donc scythes, ont été chargés par Rome de la surveillance du Mur d'Hadrien, en Grande-Bretagne, en compagnie de tribus bretonnes plus ou moins indépendantes. « Les Scythes », dit Georges Dumézil, « sont appelés à jouer un rôle important, de donneurs ou de transmetteurs sur un autre champ de recherches... : les rapports de la mythologie

japonaise et l'idéologie indo-européenne... » **[308]**. Cela nous emmène très loin, peut-être, mais cela met en lumière l'existence d'un courant culturel, et culturel nécessairement, dans le nord de l'Asie et dans le nord de l'Europe, courant qui s'oppose fondamentalement à celui de l'Asie du sud et à celui de la Méditerranée. On pourrait appeler ce courant, qui a dû être ininterrompu du Pacifique à l'Atlantique, à un certain moment de l'Histoire, un courant « barbare ».

Il n'est pas pensable que les différents peuples compris dans ce courant barbare n'aient point eu d'influence les uns sur les autres. Nous avons la preuve de la présence d'éléments indo-européens, notamment la tripartition fonctionnelle, dans la mythologie coréenne et dans la mythologie japonaise ancienne, en particulier dans la tradition des Aïnos. Cette même présence indo-européenne est parfaitement repérable dans les croyances et les pratiques chamaniques de peuples divers. Pourquoi le contraire ne se serait-il pas produit ? Affirmer péremptoirement, comme l'ont fait certains, qu'il n'y a aucune trace de chamanisme dans le druidisme relève de la politique de l'autruche. Nous avons maintenant une connaissance approfondie du phénomène chamanique, et il est possible d'établir des comparaisons solides. De plus, écarter le chamanisme du druidisme revient à mépriser le chamanisme en en faisant seulement une tradition de sorcellerie. Or, comme le dit Mircea Eliade, le chamanisme est « l'expérience mystique la plus valable des religions archaïques », et la plupart du temps, les pratiques rituelles, appuyées sur des croyances profondes, sur des raisonnements métaphysiques, ont « maintes fois la même rigueur et la même noblesse que les expériences des grands mystiques de l'Orient et de l'Occident » **[309]**. Les pratiques sont un support indispensable pour une doctrine. Qu'eût été le druidisme sans pratiques rituelles ?

La référence continuelle faite par les Celtes aux animaux et végétaux est un des éléments de comparaison possible. Le lien entre le chaman et le végétal est évident, aussi évident que celui du druide et de l'arbre. L'arbre du monde chamanique est la plupart du temps le bouleau, arbre à feuilles caduques qui résiste le mieux au froid, que l'on trouve le plus au nord. Dans le fameux poème du *Cad Goddeu*, le héros Gwyddyon, qui transforme les Bretons en arbres, prend lui-même l'aspect d'un bouleau. Et Gwyddyon, par bon nombre de ses traits, fait penser à un chaman. C'est un magicien divin, capable de réveiller les forces végétales et aussi de métamorphoser les êtres humains en animaux, quand il change Blodeuwedd en hibou, les animaux en êtres humains, quand il redonne à

Lleu Llaw Gyffes, devenu aigle, son apparence humaine **[310]**. On sait que les chamans, par leurs incantations, par leurs pratiques de l'extase, peuvent devenir des animaux, soit en incorporant en eux-mêmes l'esprit de l'animal, soit en se projetant sur l'animal. La transformation ne se fait peut-être pas sur le plan réel *matériel*, mais elle s'opère sur un plan réel psychologique et mystique. Les Tuatha Dé Danann, qui sont à la fois des dieux et des druides, sont capables d'opérer de telles métamorphoses. Et c'est sans doute ces métamorphoses qu'on retrouve dans

de nombreux textes celtiques.

Un bon exemple en est l'Histoire de Tuân mac Cairill, personnage fort intéressant de la tradition irlandaise. Témoin des cinq grandes invasions de l'Irlande, depuis les temps de Partholon, il a survécu en changeant de formes. D'abord homme (plus exactement druide), il est devenu cerf, sanglier, faucon, saumon, avant de redevenir un homme. On a parlé de réincarnation à ce propos, mais il s'agit seulement de métamorphoses successives d'un même corps, d'un même être, doué de pouvoirs exceptionnels. Tuân mac Cairill est l'image de l'Homme primordial, encore capable de reconstituer, comme le dit Mircea Eliade à propos du chaman, l'âge d'or du début de l'humanité, quand les hommes et les animaux parlaient le même langage et ne s'entretuaient pas. Certes, les transformations de Tuân sont symboliques, adaptées au système de civilisation qui en est le fond, mais elles témoignent de cette prise de conscience que l'être n'est pas isolé dans l'univers et qu'il fait partie d'un ensemble regroupant tous les éléments et toutes les énergies **[311]**. Dans la tradition irlandaise, un autre personnage du nom de Fintan, dont le nom signifie le « vieux sacré » (*Vindo-Senos*), et où nous retrouvons encore une fois le mot *finngwynn-vindo*, a des métamorphoses comparables, mais il s'agit sans doute d'un doublet **[312]**. Quant au barde Taliesin, ou soi-disant tel, il est coutumier de ces transformations. Le *Cad Goddeu*, qui lui est attribué, en fait mention, comme certains autres de ses poèmes **[313]**, et son histoire légendaire, bien que recueillie tardivement, témoigne de l'antiquité de cette croyance en la possibilité de métamorphoses **[314]**. Le thème est même reconnaissable dans certains contes populaires, et l'on sait que la tradition orale a gardé, plus que toute autre, cette coloration chamanique qui lui vient du fond des âges. Un conte de Haute-Bretagne présente ainsi un jeune héros, serviteur du diable, qui, ayant eu connaissance de quelques secrets de son maître, opère sur les objets et sur lui-même de surprenantes transformations **[315]**.

Autour du personnage de Cûchulainn, les éléments chamaniques semblent particulièrement nombreux. Ses célèbres « contorsions » sont du même ordre que les métamorphoses, sauf qu'on ne le voit plus sous forme animale : en fait, il se déforme lui-même jusqu'à devenir monstrueux sous l'effet d'une incontestable « fureur guerrière » : « Le petit garçon leva son visage au-dessus de la terre, il porta la main sur sa figure, il devint pourpre et prit de la tête aux pieds la forme d'un moulin » **[316]**. « Il tordit son corps au milieu de sa peau ; ses pieds... passèrent derrière lui... Tirant les nerfs du sommet de sa tête, il les amena derrière la nuque, en sorte que chacun d'eux produisit une bosse ronde... Puis il déforma ses traits, son visage... Sa bouche se déforma de façon monstrueuse... » **[317]**. « Ses cheveux se hérissèrent au-dessus de sa tête comme des branches d'aubépine

rouge au-dessus d'un buisson... La lumière du héros surgit de sa tête et de son front, aussi longue et large que le poing d'un guerrier... » **[318]**. Il s'agit évidemment d'un phénomène de transe, et l'on remarquera que souvent Cûchulainn prend la forme d'une roue énorme et flamboyante. Lui-même surpasse tous les guerriers lorsqu'il s'agit de lancer la roue. Dans *Le Festin de Bricriu*, il lance cette roue à travers le toit de la maison et elle va s'enfoncer dans le sol de la cour. Dans *La Courtise d'Émer*, devant traverser la « Plaine du Malheur » où il fait tellement froid que les hommes gèlent, Cûchulainn reçoit d'un guerrier une roue, et on lui dit de traverser la plaine comme cette roue. Cela fait évidemment penser au Dieu à la Roue de la statuaire gallo-romaine, et à l'usage des roues enflammées signalé dans la *Vie de saint Vincent d'Agen*. Mais la roue, comme substitut du tonnerre, est également un symbole chamanique. De plus, quand il se trouve en Écosse pour s'initier à l'art militaire et magique auprès de femmes sorcières, Cûchulainn doit accomplir une singulière épreuve. Il doit franchir un pont magique : « Quand on sautait sur le pont, il rétrécissait jusqu'à devenir aussi étroit qu'un cheveu et aussi dur et glissant qu'un ongle. » D'autres fois, il pouvait devenir plus haut qu'un mât. Ce pont fait songer au « Pont de l'Épée » que Lancelot du Lac, dans le *Chevalier à la Charrette* de Chrétien de Troyes, doit traverser pour parvenir à la mystérieuse cité de Gorre où Méléagant a emmené la reine Guenièvre, et qui est l'Autre-Monde. Après de nombreux essais infructueux, Cûchulainn devient enragé : « Il sauta en l'air en se balançant, comme s'il était dans le vent, de sorte que, d'un bond furieux, il arriva à se tenir sur le milieu du pont. Et le pont ne se rétrécit pas, ne devint pas dur et ne se fit pas glissant sous lui » **[319]**. Le caractère initiatique de cette épreuve ne fait pas de doute, pas plus que son rapport avec les techniques chamaniques.

En effet, nous dit Mircea Eliade, « les chamans, à l'égal des trépassés, ont un pont à traverser au cours de leur voyage aux Enfers. Comme la mort, l'extase implique une « mutation » que le mythe traduit plastiquement par un passage périlleux... » D'autre part, ce symbolisme du pont est solidaire « du symbolisme initiatique de la porte étroite ou d'un passage paradoxal ». Et Eliade explique le schéma de la façon suivante : « *In illo tempore*, aux temps paradisiaques de l'humanité, un pont reliait la Terre au Ciel et on passait d'un point à un autre sans rencontrer d'obstacles, parce qu'il n'y avait pas de mort. » C'est pourquoi, chez les Celtes, la fête de *Samain* peut être considérée comme un véritable pont de l'aube des Temps, reconstitué symboliquement pour une nuit et un jour. Mais maintenant « on ne passe plus sur le pont qu'en esprit, c'est-à-dire en tant que mort ou en extase... Ce passage est difficile, en d'autres termes, il est semé d'obstacles et toutes les âmes n'arrivent pas à le traverser ; il faut affronter les démons et les monstres qui voudraient dévorer l'âme, ou encore le pont devient étroit comme une lame de rasoir au passage des impies... Seuls les bons et particulièrement les *initiés* traversent facilement le pont... puisqu'ils ont subi la mort et la résurrection rituelles ; certains privilégiés réussissent néanmoins à le traverser de leur vivant, soit en extase, comme les chamans, soit de force, comme

certains héros, soit enfin « paradoxalement » par la « sagesse » ou par l'initiation » **[320]**. Il y a peu de choses à ajouter à ce commentaire.

Par contre, il est impossible de nier cette part de chamanisme dans la tradition celtique, et cela d'autant plus que le thème du pont, ou du gué à traverser, est sans aucun doute *l'élément essentiel*, sous forme symbolique, de la démarche spirituelle du druidisme. Tout semble converger vers ce « pont », point de rencontre entre les deux mondes. On pourra également penser à ce « Gué des Âmes » du récit gallois de *Peredur*, où les moutons blancs deviennent noirs en traversant, et inversement, et à tous ces combats sur les gués ou les ponts qu'on peut remarquer aussi bien dans les récits celtiques que dans les romans arthuriens. Dans les contes populaires, il s'agit aussi de ponts et de gués à franchir, et on insiste sur l'étrangeté du *Passeur*, qui est le médiateur, personnage inquiétant qui participe des deux mondes. Mais ce n'est pas tout.

Cûchulainn, qui se déforme et devient monstrueux, c'est-à-dire *autre*, passe donc d'un état humain à un état surhumain, quasi divin, qui se manifeste dans la symbolique du récit par une anormalité. Mais il lui faut revenir ensuite à sa forme humaine, il lui faut redescendre sur la terre. Ce n'est pas plus facile que la montée. Possédé par la fureur guerrière, c'est-à-dire en pleine extase, le jeune héros risque de perturber la collectivité à laquelle il appartient si on ne prend pas certaines précautions. Dans le récit des *Enfances de Cûchulainn*, lorsqu'on le voit revenir du combat, le roi Conchobar donne des ordres précis pour éteindre la fureur guerrière de son neveu. Il commence par faire venir les femmes et les filles d'Émain Macha « pour montrer leur nudité au petit héros ». Ce n'est pas pour rien qu'on parle du « repos du guerrier ». La fureur guerrière est incontestablement liée à la sexualité, et dans le cas de Cûchulainn, il s'agit de transformer son agressivité sanguinaire en désir sexuel. Cûchulainn arrive – n'oublions pas que c'est encore un petit garçon, très doué pour son âge bien sûr, mais encore jeune. Il se détourne pour ne pas voir la nudité des femmes. « Alors on le fit sortir du char. Pour calmer sa colère, on lui apporta trois cuves d'eau fraîche. On le mit dans la première, il donna à l'eau une chaleur si forte que cette eau brisa les planches et les cercles de la cuve comme on casse une coque de noix. Dans la seconde cuve, l'eau fit des bouillons gros comme le poing. Dans la troisième cuve, la chaleur fut de celles que certains hommes supportent et que d'autres ne peuvent supporter. Alors la colère du petit garçon diminua. » Ensuite de quoi, Cûchulainn, habillé de frais, accomplit une sorte de parade triomphale, et fait avec son corps *une sorte de roue* » **[321]**.

Or, dans la tradition des Nartes, peuple scythique, il existe un héros, du nom de Batraz, dont les caractéristiques sont très proches de celles de Cûchulainn. À vrai dire, Batraz paraît être la version orientale indo-européenne du même héros que représente Cûchulainn dans la version extrême-occidentale. Le personnage a une naissance extraordinaire, comparable à celle de Cûchulainn. Sa mère, une femme-grenouille (Cûchulainn a pour mère Dechtire une femme-oiseau), est morte alors

qu'elle était enceinte, mais le germe de l'enfant à naître a été enfermé sous la peau du dos de son père, et c'est ainsi qu'il est parvenu à maturité. La tante, Satana, prépare la naissance, et ouvre l'*abcès* : « Comme une trombe, emplissant tout de flamme, l'enfant, un enfant d'acier brûlant, se précipite en bas, où les sept chaudrons d'eau ne suffisent pas à le contenir. « De l'eau, de l'eau, s'écrie-t-il, pour que mon acier se trempe. » Sa tante Satana court avec dix cruches, pour puiser de l'eau à une source, mais elle tarde à revenir, car le diable ne consent à lui laisser prendre l'eau que si elle se livre à lui... Elle revient enfin, arrose l'enfant à

qui le narte Syrdon peut alors donner un nom : Batraz » **[322]**. Ce récit est évidemment un parallèle de l'histoire de Cûchulainn. Les Nartes sont des peuples d'Asie centrale en contact permanent avec le chamanisme, bien qu'eux-mêmes soient des Indo-Européens. La légende de Batraz est fort ancienne et a même été récupérée par des peuples voisins. Elle appartient à un fonds commun à de nombreuses traditions qui, toutes, mettent en relief le caractère brûlant de Batraz-Cûchulainn.

Et cette « chaleur magique » est encore un élément chamanique. « Tout comme le diable dans la croyance des populations européennes, les chamans ne sont pas seulement « maîtres du feu », ils peuvent aussi incorporer l'esprit du feu au point d'émettre des flammes par la bouche, par le nez et par le corps tout entier durant

les séances » **[323]**. Après avoir tracé un rapide tableau des croyances de ce type, Mircea Eliade dit : « L'extase chamanique n'aboutit souvent qu'après l'*échauffement*... L'exhibition des pouvoirs fakiriques à certains moments de la séance résulte de la nécessité où se trouve le chaman d'authentifier l'état second

obtenu par l'extase » **[324]**. Mais comment parvenir à cet *échauffement*, que des héros comme Cûchulainn ont seuls de façon innée ? « Il y a tout lieu de supposer que l'usage des narcotiques fut encouragé par la recherche de la chaleur magique. La fumée de certaines herbes, la combustion de certaines plantes avaient pour vertu d'augmenter la puissance. L'intoxiqué s'échauffe ; l'ivresse narcotique est brûlante... L'extase mystique étant assimilée à une mort provisoire ou à l'abandon du corps, toutes les intoxications aboutissant au même résultat étaient de ce fait intégrées dans les techniques de l'extase » **[325]**.

Il semble bien qu'il en soit ainsi chez les Celtes. Nous n'avons pas la preuve formelle qu'ils utilisaient des hallucinogènes, mais la connaissance des plantes étant si importante chez eux, il n'y a pas lieu de douter qu'ils ne connussent point les propriétés « chauffantes » de certaines d'entre elles. On peut notamment être assuré qu'ils utilisaient certains champignons comme l'amanite tue-mouches, dont la consommation prudente provoque des visions et du délire. Et le chanvre, dont l'usage était très répandu pour la fabrication des étoffes et des cordages, ne devait pas être inconnu : les techniques carnavalesques et les mannequins d'osier en flammes, signalés par César, nous prouvent que les effets « échauffants » du chanvre étaient non seulement connus, mais utilisés dans les séances d'initiation

et de « voyance ». De toute façon, il y avait l'alcool. Les Celtes avaient, déjà pour les écrivains grecs et latins, la réputation d'être des amateurs passionnés de boissons fermentées. L'ivresse est un thème fort répandu dans les épopées, surtout dans les récits irlandais. Dieux et héros rivalisent de soif inextinguible d'alcool, sous forme de bière, de vin, d'hydromel. Une fête religieuse ne se passait jamais sans beuverie effrénée, ce qui se retrouve aujourd'hui dans de nombreuses coutumes dites populaires. L'essentiel est de *partir*, de *décrocher*, d'oublier que l'être humain est attaché à la terre. La reine Medbh de l'épopée irlandaise est littéralement l'*Ivresse*. Et quand elle prodigue à de nombreux guerriers l'*amitié de ses cuisses*, elle ne fait que procurer l'ivresse sacrée à ceux qu'elle désigne pour accomplir une mission au nom de la collectivité dont elle est la souveraine. Cela explique en grande partie cette propension des Celtes à l'ivrognerie : elle constitue une sorte de dégénérescence profane d'une tradition religieuse ancestrale, mais elle en garde tous les caractères, en particulier sur le plan de l'inconscient, puisqu'elle permet le « passage du pont ».

Mais il resterait à savoir si ces techniques d'extase à base de plantes ou d'alcool sont fort anciennes. « À une étude plus attentive du problème, on a l'impression que l'usage des narcotiques dénote plutôt la décadence d'une technique d'extase ou son extension à des populations ou des groupes sociaux « inférieurs ». En tout cas, on a constaté que l'usage des narcotiques (tabac, etc.) est assez récent dans le

chamanisme de l'extrême nord-est » **[326]**. Il existe en effet des techniques « supérieures » qui permettent d'atteindre l'état d'extase sans absorption de produits hallucinogènes ou échauffants : ce sont des techniques qui, comme le Yoga indien, font appel au réveil des forces inconscientes qui résident en nous et qu'il s'agit alors de réveiller. Il semble que ce soit le cas chez les Celtes, comme en témoignent les « déformations » rituelles de Cûchulainn qui dénotent une maîtrise totale et absolue de l'esprit sur le corps, autrement dit, si on refuse le dualisme corps-esprit, la manifestation visible d'une transformation interne. Car, en définitive, c'est cela qui compte : l'apparition d'une *chaleur interne* grâce à laquelle on peut « passer de l'autre côté ». Le tout est d'en revenir, d'où la prudence des chamans qui ne s'aventurent jamais seuls dans les régions interdites : ils se font toujours, au début de leur carrière, accompagner par un chaman plus âgé qui est non pas leur guide, mais leur protecteur. Seuls les héros prédestinés ou les chamans chevronnés peuvent se permettre impunément de franchir le pont et d'en revenir. Les techniques peuvent alors être extrêmement variées. Le rêve en est une. Le délire en est une autre. L'orgasme aussi d'ailleurs, et les travaux de Wilhelm Reich, débarrassés de leur contexte socio-psychologique, font apparaître la vraie valeur de l'orgasme : il déclenche une énergie considérable qui, une fois réinvestie, et non pas diluée comme cela se passe d'habitude, peut aider à franchir des étapes décisives dans la traversée du pont. De plus, l'orgasme lui-même, qui est rupture, est un point où peuvent s'accomplir les jonctions les plus difficiles entre les deux mondes. Ne dit-on pas que l'orgasme est une « petite mort » ? Le tout est de pouvoir en revenir.

Assurément, la mort est un orgasme d'où l'on ne revient pas. Et cela, parce qu'on ne connaît pas les techniques qui permettraient de revenir en arrière.

Ces notions ne sont pas étrangères au domaine celtique, pas plus qu'elles ne sont absentes des autres territoires indo-européens. La *furor* divine, la « frénésie » que manifestent certains héros grecs, le nom du dieu-chaman par excellence, Wotan-Odin, la fureur de cet étrange personnage irlandais qu'est Fergus (dont le nom provient de *ferg*, « fureur, puissance »), la « chaleur interne » de Cûchulainn, cela se ramène au même thème. Et c'est indo-européen tout en étant vécu encore de nos jours dans les sociétés chamaniques qui, elles, en principe, ne le sont pas. Les druides étaient certes organisés selon les structures indo-européennes, ce n'est pas contestable, mais il faut avouer que bon nombre de leurs croyances et de leurs techniques sont apparentées, d'une façon ou d'une autre, aux croyances et techniques de l'extase qui caractérisent le chamanisme.

Le rituel concernant le choix d'un futur roi, au cours duquel le druide, après avoir mâché de la viande de porc et absorbé des breuvages échauffants, s'endort et se met à rêver, protégé par des assistants qui l'entourent, est absolument conforme au rituel chamanique, à la « séance » comme on dit, au cours de laquelle le chaman va accomplir son voyage dans l'Autre-Monde. Il ne s'agit pas d'une coïncidence, mais d'une identité. Et que dire du druide, homme des bois, lié au végétal, qui officie au milieu de la forêt dans une clairière sacrée ? Il évoque, par bien des côtés, le chaman qui, mythiquement ou réellement, a son lieu sacré, lieu où se dresse son arbre où s'appuient deux idoles. On croirait la description d'un *nemeton*. De plus, lorsque le chaman meurt, son arbre est censé se dessécher et mourir, ce qui renforce le lien entre le végétal et le prêtre, aussi bien dans le chamanisme que dans le druidisme. Les contes populaires se font l'écho de cette

sorte de symbiose entre l'arbre et l'individu *qui sait et qui voit* ^[327]. Quant aux femmes-guerrières qui initient le jeune Cûchulainn et lui font traverser le Pont Étroit, elles ressemblent bien aux femmes-chamans qui sont particulièrement nombreuses et efficaces, au même titre que les hommes. Enfin, la faculté des chamans à se transformer, et d'après ce que l'on raconte, leur habitude de

s'affronter les uns contre les autres sous forme d'animaux ^[328], sont des éléments de plus à ajouter au dossier : les druides s'affrontent les uns les autres en combats magiques. Le Combat des Arbres en est une preuve. Les prouesses de Mog Ruith dans le *Siège de Druim Damhgair* en est une autre. Et le récit irlandais des *Deux Porchers* va dans le même sens : il s'agit des aventures, des métamorphoses et des luttes de deux porchers magiciens qui font assaut de

prouesses pour prouver leur puissance ^[329]. Quant aux combats continuels des héros celtiques contre des monstres, des dragons, des êtres surnaturels inquiétants, du type des Fomoré, ils sont à l'image du combat que mènent tous les chamans pour reconstituer l'état primitif du monde et rétablir le passage libre entre le Ciel et la Terre en éliminant tous ceux qui guettent aux alentours du Pont Étroit.

Mais il faut, pour arriver à être un héros, c'est-à-dire un chaman et un druide, posséder des qualités exceptionnelles. C'est le cas des Thuatha Dé Danann, mais ce sont des dieux qui sont, par nature, d'un niveau supérieur aux êtres humains – ce qui ne les empêche pas d'être vaincus par eux. C'est le cas de Gwyddyon, fils de Dôn, dans la tradition galloise : il constitue une image assez complète du druide-chaman. Il en est de même pour Merlin l'Enchanteur, dans n'importe quel récit de la légende, même ceux qui sont très christianisés ^[330]. Merlin est le modèle exemplaire de celui qui réalise le pont entre les deux mondes pour son propre usage, et qui aide les autres à passer : c'est le sens de ses interventions auprès d'Uther Pendragon et d'Arthur. Mais c'est aussi le sens de l'élément Varuna dans le couple traditionnel roi-druide. Le roi guide l'armée, mais c'est le druide qui permet de franchir le pont ^[331]. Quant aux compagnons du roi Arthur dans le récit primitif qui est celui de *Kulhwch et Olwen*, ils sont tous caractérisés par des pouvoirs relevant du chamanisme. Kai, frère de lait d'Arthur, et son compagnon le plus ancien, peut rester neuf jours et neuf nuits sous l'eau, neuf jours et neuf nuits sans dormir. Il est doué d'un autre privilège : il peut devenir aussi haut que l'arbre le plus haut d'une forêt. Enfin, élément caractéristique, « quand la pluie tombait le plus dru, tout ce qu'il tenait à la main était sec au-dessus et au-dessous, à la distance d'une palme, *tant sa chaleur naturelle était grande*. Elle servait même de combustible à ses compagnons pour faire du feu, quand ils étaient éprouvés par le froid ». Cette particularité l'apparente évidemment à Cûchulainn et à Batraz, et aussi à tous ces hommes-loups et hommes-ours de la mythologie germanique, qui, possédés par la fureur de Wotan, se déchaînent dans les combats. En tout cas, il y a loin de ce personnage mythologique archaïque du Kai vantard, hâbleur et maladroit, que l'on retrouve dans les versions christianisées de la légende arthurienne. Un autre compagnon d'Arthur, Bedwyr (le Bédurier des romans français), est manchot – comme Nuada et comme Tyr –, mais son épée est invincible. Un autre encore est Gwalchmaï, c'est-à-dire « Faucon de Mai », autrement dit Gauvain. Il a une particularité intéressante : le matin sa force croît et elle atteint sa plénitude vers midi ; après cela, elle décroît. On en a conclu que Gauvain est un héros solaire, ce qui ne veut rien dire.

Il s'agit de tout autre chose. Gauvain représente une sorte de médium capable de recevoir la force du soleil et d'utiliser ensuite cette force selon son activité. Il n'est pas le Soleil, il n'est pas une personnification du Soleil, mais un humain doué de certains pouvoirs : il capte littéralement l'énergie, se comportant ni plus ni moins comme une pile solaire. Le mythe nous enseigne alors que n'importe quel être humain devrait être capable d'utiliser les forces naturelles, à condition, bien entendu, de savoir les capter et de les utiliser avec discernement. Car, dans la tradition, Satan connaît aussi le moyen d'utiliser les forces naturelles, mais à des fins destructrices. Les forces naturelles, cette énergie cosmique, sont obligatoirement ambivalentes : en fait, elles ne sont que ce que nous en faisons.

D'autres compagnons d'Arthur ont des caractéristiques précises. L'un d'eux sait

toutes les langues, y compris le langage des animaux : il est donc une sorte de druide-chaman réactualisant l'âge d'or, ou rappelant les souvenirs de ce temps lointain où hommes et bêtes se comprenaient. Quant à Menw, il peut jeter sur ses compagnons un charme « de façon, à ce qu'ils ne fussent vus de personne tout en voyant tout le monde ». C'est évidemment le « don d'invisibilité » que Mananann procure aux Tuatha Dé Danann, après la bataille de Tailtiu. Et Menw, dont le nom signifie « Intelligence », peut également jeter un charme sur les animaux sauvages pour les charmer. Il s'agit encore ici de la reconstitution de l'Âge d'Or. Menw est alors le Dagda, à la massue ambiguë, maître de la magie, comme le roi Math du *Mabinogi*, mais également « charmeur » de bêtes sauvages comme l'est

Merlin **[332]**. Quelques-uns des compagnons d'Arthur sont parfois devenus des personnages de contes populaires, comme celui qui est capable de pomper l'eau d'un estuaire, celui qui court plus vite que le vent, celui qui porte des poids considérables, celui qui est capable d'ingurgiter des quantités incroyables de

nourriture **[333]**. On sait que la tradition populaire est en grande partie l'héritière d'une sagesse pré-chrétienne et souvent teintée de croyances et de pratiques chamaniques.

Il faudrait également parler du *rêve*. Les récits celtiques font une grande part au rêve, sans le dire, puisqu'ils refusent la distinction aristotélicienne **[334]** entre le réel et l'imaginaire. Il n'y a ni vraisemblable, ni invraisemblable, puisque tout est possible. Qu'il soit naturel, qu'il soit provoqué par des techniques appropriées, par des produits hallucinogènes ou par des breuvages enivrants, le rêve est une donnée fondamentale du druidisme comme du chamanisme. Le rêve rééquilibre le monde, il régénère l'individu, il lui donne les moyens de dépasser sa condition humaine et de trouver les chemins, parfois obscurs, qui conduisent au pont. Là, le rêve ne suffit peut-être plus, et il sera nécessaire de posséder quelques formules efficaces pour mettre en fuite les démons qui gardent le pont. Mais le rêve permet en tout cas de s'orienter vers le but à atteindre. Et sur le plan strictement quotidien, le rêve, avec la possibilité d'imaginer qu'il comporte, est la méthode la plus sûre pour découvrir quelque chose de nouveau. Toute invention est le résultat d'un rêve. Toute invention est la preuve que ce qui n'est pas réel peut, sous certaines conditions, devenir réel. Tel est le but du chamanisme. Tel semble le but du druidisme. Il y a trop de concordances pour que la parenté entre les deux systèmes soit illusoire ou superficielle. Cette parenté est profonde, et ne pas la reconnaître témoignerait d'un aveuglement certain.

8) LE NÉO-DRUIDISME

Il existe actuellement peut-être un million de personnes, dispersées à travers le monde entier, principalement en Europe, en Amérique et en Australie, qui prétendent être druides, ou affiliées à des ordres ou confréries druidiques. Il faut le savoir, et il est nécessaire d'en parler.

Ces confréries sont très nombreuses, très variées et souvent opposées les unes aux autres, tant par la doctrine, le rituel et les buts réels que par l'origine sociale des participants. Rares sont celles qui sont purement druidiques, les unes admettant une double appartenance, notamment au catholicisme, à l'orthodoxie et aux différentes églises protestantes, les autres relevant davantage des loges maçonniques que d'une tradition druidique authentique. Le plus grave est que chacune de ces confréries prétend détenir cette tradition. Mais, visiblement, elle n'est pas la même pour tout le monde.

Tout le monde admet qu'il n'y a pas de textes écrits officiels révélant cette authentique tradition druidique. C'est d'ailleurs très commode : chacun peut ainsi faire valoir qu'il est l'héritier d'une tradition transmise oralement depuis des siècles et recueillie par lui. Le malheur, c'est que nous ne sommes pas obligés de le croire : il serait tout à fait superflu de demander aux druides qui prétendent descendre d'une filiation orale la moindre preuve de cette filiation, puisque, par définition, il n'y a aucune preuve. On voit ainsi que les portes sont ouvertes sur l'infini. Le rêve étant une des caractéristiques de la mentalité celtique, tout cela est donc dans une tonalité celtique, c'est incontestable. Encore faudrait-il s'y reconnaître.

On peut classer ces confréries druidiques ^[335] en quatre catégories principales. La première est la lignée de John Toland (1669-1722), Irlandais catholique, qui fonda son ordre le 22 septembre 1717. Il s'agit d'un mouvement assez contestataire, connu actuellement sous l'appellation de *Druid Order*, dont les tendances paganisantes du fondateur ont été tempérées par des modifications apportées par des Anglicans. On y chercherait en vain du druidisme pur, si tant est que celui-ci existât encore. L'influence du célèbre poète William Blake, qui fit partie de l'Ordre, paraît très importante sur cette branche druidique nettement ésotérique, aux allures de société secrète. La deuxième lignée est celle d'Henry Hurle, qui fonda, en 1781, l'*Anciens Order of Druids*. Henry Hurle a donné à cette confrérie une coloration maçonnique assez visible (il était charpentier), ainsi que des préoccupations humanitaires, en particulier pour ce qui concerne le mutualisme et la prévoyance sociale. William Blake aurait fait partie, aussi, de ce

groupe. Le rituel semble en tout cas très inspiré par la maçonnerie écossaise.

La troisième lignée est celle de Iolo Morganwg, de son vrai nom Edward Williams, ouvrier maçon né en 1747 dans le comté de Glamorgan, au Pays de Galles. Cet autodidacte génial s'intéressa beaucoup à la vieille culture celtique, fit d'abondantes recherches et publia quelques ouvrages dont l'authenticité est toujours sujette à réserves. Il est probable que Iolo Morganwg a recueilli des traditions populaires et qu'il connaissait assez bien la littérature médiévale galloise, c'est tout ce que l'on peut dire. Mais cela ne l'empêcha pas de fonder la première *Gorsedd* (assemblée) druidique et bardique, à Londres, le 21 juin 1792, le jour du Solstice d'été. On mesurera d'ailleurs le sérieux de tout cela si l'on sait que les anciens druides n'avaient aucune fête solsticielle, ce qui est prouvé par tous les documents dont nous disposons. Mais, quoi qu'il en soit, le mouvement était lancé. La *Gorsedd* galloise va devenir la branche quasi-officielle du druidisme, et c'est à cette lignée que se rattache l'actuelle « Fraternité des Druides, Bardes et Ovates de Bretagne ». Les préoccupations de cette lignée étaient au départ assez nationalistes, mais elles ont évolué vers une recherche très littéraire au Pays de Galles, beaucoup plus culturelle et même scientifique en Bretagne. Mais, en aucun cas, les membres de cette lignée ne se sont considérés comme des prêtres d'une ancienne religion. Ils admettent les doubles ou triples appartenances et sont parfaitement conscients que leur « druidisme » est une perpétuelle recherche de la sagesse celtique.

Une quatrième catégorie peut rassembler d'innombrables confréries, fraternités, groupes ou sectes qui ne se rattachent pas forcément à l'une des lignées précédentes. Certaines confréries ne tiennent que par la volonté éphémère d'un fondateur. D'autres sont liées à des traditions différentes. Chacune d'elles a sa propre conception du druidisme, mais le plus souvent, il apparaît que ces conceptions sont le résultat d'un syncrétisme où se rencontrent les éléments les plus hétérogènes, pour ne pas dire hétéroclites. Quelques-unes sont franchement païennes, ou désireuses de renouer avec le paganisme ancien. Il faut faire une mention spéciale de l'*Église Celtique Restaurée*, qui dépend de l'orthodoxie chrétienne, mais qui cherche à retrouver à travers le christianisme celtique, tel qu'il a été vécu par les premières communautés irlandaises et bretonnes, l'harmonie entre le druidisme ancien et la religion nouvelle. On sait que saint Patrick ordonna prêtres et même évêques des *fili* irlandais, et que ceux-ci, dépositaires d'une double tradition, l'ont transmise à leurs successeurs. L'*Église Celtique Restaurée* prétend avoir la preuve de cette filiation.

Cela dit, en dehors de l'Église Celtique, le rituel de ces confréries n'est qu'une reconstitution conjecturale de ce qu'on imagine avoir été le rituel druidique. Aucun de ces rituels complexes et variés ne peut avoir été celui des druides, avant l'introduction du christianisme. C'est une malhonnêteté de le prétendre. C'est être crédule ou fort mal informé que de le croire. Quand on est de bonne foi, on peut y trouver ce que l'on recherche soi-même, et c'est un aspect positif. Mais le manque d'informations, les erreurs manifestes, en particulier à propos de la date des fêtes,

la tendance à l'ésotérisme qui permet n'importe quelle divagation, le syncrétisme, l'influence pernicieuse des doctrines et des rites de l'Orient et de l'Extrême-Orient, tout cela n'arrange pas la clarté de l'affaire, ni le caractère celtique lui-même. Il ne s'agit pas ici de porter un jugement de valeur, chaque participant de ces confréries ayant ses propres motivations, ses propres recherches, sa propre spiritualité, qui sont des choses parfaitement honorables et respectables. Il s'agit seulement d'affirmer que ces rituels, comme la doctrine qui leur est corollaire, semblent peu conformes à ce qu'on connaît historiquement et scientifiquement des druides.

Il ne suffit pas de se prétendre druide, de prononcer des paroles en une quelconque langue celtique, de s'habiller d'une grande robe blanche, pour être réellement un druide.

Nous avons dit que le druidisme ne se justifiait que dans le cadre de la société celtique parce que le système druidique était en quelque sorte la conscience de l'organisation sociale. À partir du moment où la société de type celtique a disparu, il était normal que le druidisme disparût *puisqu'il ne pouvait plus être vécu en tant que religion*. Restaient les principes du druidisme. Seraient-ils tous disparus ? Certainement pas. D'où cette recherche passionnée du néo-druidisme, quelle qu'en soit la forme, pour tenter de retrouver ce qu'était la pensée druidique, ce qu'était le rituel druidique. Accomplir cette quête, car c'est une véritable quête du Graal, est une démarche intéressante. Encore faut-il qu'elle soit menée avec toutes les garanties qui s'imposent.

Il y a une certitude : sans société celtique, il ne peut y avoir de druidisme. Le néo-druidisme n'est que de l'archéologie **[336]**.

IV

LA PENSÉE DRUIDIQUE

Il faut bien l'avouer : nous en savons encore moins sur la doctrine des druides que sur leur liturgie, et cela pour les mêmes raisons, la disparition historique des druides et l'absence complète de textes dogmatiques. Le seul recours, pour tenter une exploration de cette doctrine, est de faire appel aux quelques rares témoignages des auteurs de l'Antiquité grecque et latine, ainsi qu'à l'interprétation des récits mythologiques ou héroïques. C'est dire qu'il faut nécessairement interpréter, avec tout ce que cela comporte de risques. Quand on porte des jugements sur une époque passée, on commet toujours des erreurs parce que l'on juge des faits passés en fonction de critères actuels. C'est encore plus vrai quand il s'agit d'une forme de civilisation qui est fort différente, pour ne pas dire fondamentalement opposée. On doit le répéter : pour comprendre les Celtes, leur civilisation, leurs spéculations intellectuelles et spirituelles, il est indispensable d'abandonner le système aristotélicien qui est celui de la civilisation occidentale humaniste. Le celtisme est un *autre* humanisme, une *autre* façon de voir les choses, de sentir, d'appréhender le réel, de concevoir la divinité, une *autre* manière de vivre, une *autre* méthode de raisonnement. Ne pas en tenir compte risque d'aboutir à une vision complètement fautive. Les mots n'ont pas forcément le même sens pour un Gaulois du temps de Vercingétorix et un Français du XX^e siècle. D'ailleurs, les mots en eux-mêmes ne signifient rien : ils n'ont de valeur qu'à travers un contexte. Et tant qu'on ne tentera pas de définir le contexte, on ne pourra jamais découvrir le sens exact d'un mot, d'un fait, d'un concept. Le druidisme étant une des expressions de la celtitude, il ne peut en être séparé, et comme l'institution druidique est le commun dénominateur de la civilisation celtique, comprendre le druidisme, c'est comprendre le celtisme. Et inversement. Mais l'entreprise n'est pas facile.

Le manque d'informations précises, le mystère qui entoure les druides, leurs rites et leurs croyances, tout cela a provoqué l'imaginaire. Certes, l'imaginaire paraît être justement un des éléments majeurs de la pensée celtique. Mais les Celtes avaient leur propre imaginaire qui, encore une fois, n'est peut-être pas le même que le nôtre, en cette fin de XX^e siècle, ou tout au moins l'imaginaire tel que les systèmes de philosophie contemporains ont pu le définir. On a déjà conscience de cette dichotomie lorsqu'on essaie d'étudier la tradition populaire, transmise oralement pendant des siècles, et qui comporte ses propres règles, sa propre logique, lesquelles se saisissent mal si elles sont posées en termes de civilisation écrite. Les Grecs et les Latins, contemporains des Gaulois, fréquemment en contact avec eux, provenant du même moule culturel et linguistique à l'origine, n'ont pas compris les Celtes. Ils l'ont dit, ne serait-ce qu'en se moquant d'eux. Ils les ont classés définitivement comme « barbares ». Et c'est précisément cette « barbarité » qui, toute passionnante qu'elle est, paraît difficile à saisir tant elle est *hétérologique*. Elle est plus proche d'Héraclite que de Socrate. Elle n'a point passé par le « miracle grec ». Mais il en va du miracle grec comme de tous les miracles : on n'est point tenu d'y croire. L'aventure humaine s'est manifestée dans bien des chemins différents et divergents. Elle est sans doute unique, cette aventure, mais il faut bien reconnaître qu'elle est également multiple. Situation paradoxale. Mais tout n'est que paradoxe quand on pénètre la mentalité celtique. Et cela n'empêche nullement les structures d'être implacables.

1) UN FAUX POLYTHÉISME

La thèse officielle, communément admise, de l'Histoire des Religions consiste en un schéma directeur : le monothéisme est apparu lentement et tardivement dans les sociétés humaines, se dégageant à grand-peine du polythéisme, lui-même élaboré sur les ruines de l'animisme et du naturisme. C'est pourtant un postulat, et seulement un postulat, comme tel parfaitement indémontrable. Ce n'est pas l'étude de la Bible hébraïque, considérée comme le modèle des textes sacrés traditionnels, qui peut apporter un éclairage satisfaisant. D'abord, la Bible est un récit *nationaliste*, au sens moderne du terme, et ne concerne qu'un peuple de nomades tardivement sédentarisés. Ensuite, la Bible fait apparaître l'image d'un dieu *non pas unique*, puisque les Hébreux admettaient que d'autres peuples eussent leurs propres dieux, *mais particulier* à leur peuple, une sorte de *teutatès*, pour parler celtiquement, c'est-à-dire un protecteur exclusif de la tribu. Et si, à certains moments de leur histoire, les Hébreux ont pratiqué le polythéisme, c'est à cause de l'influence des peuples voisins. Leur monothéisme définitif également, du reste, qui a été, semble-t-il, emprunté par Moïse aux Égyptiens sectateurs du Disque Solaire. En fait, les Hébreux étaient des matérialistes, qui ne croyaient même pas à la survivance de l'âme : tout ce qu'ils demandaient, c'était d'avoir un dieu pour eux, un dieu protecteur qui leur assurât une vie la meilleure et la plus longue possible. Même au temps de Jésus, cette opinion persistait chez les Sadducéens. Il n'y a rien à tirer de la Bible quant à ce problème du monothéisme considéré comme une évolution du polythéisme. Il vaudrait mieux, une fois pour toutes, se demander si le fait d'adorer de nombreux dieux n'est pas seulement une manière pratique d'honorer une divinité unique et inconnue sous les multiples aspects fonctionnels qu'on lui attribue.

Car les dieux du polythéisme apparaissent tous comme les symboles vivants d'une fonction *qui est sociale*, qui dépend de la façon de vivre du groupe, qui traduit les préoccupations du groupe. Il n'y a pas de dieu de l'agriculture chez les Irlandais, cela veut bien dire quelque chose : les Irlandais ne sont pas des agriculteurs, mais des pasteurs et des chasseurs, et ils n'ont pas besoin d'un protecteur des moissons, le travail de la terre – car il y en avait quand même un – étant réservé aux esclaves et à ceux qui étaient hors-classe. En un mot, les dieux personnalisés n'existent que lorsque le groupe social considéré a besoin d'eux, c'est-à-dire de la fonction spécialisée qu'ils représentent. Cela jette un certain discrédit sur la notion même de polythéisme.

Ces remarques concernent particulièrement la religion druidique. Le « panthéon » celtique, si nombreux, si varié, si déroutant aussi, ne doit pas faire

illusion. Un observateur ignorant du christianisme, pénétrant dans une église, assistant aux cérémonies, voyant les multiples statues des saints – et leur spécificité fonctionnelle –, entendant parler de Notre-Dame de Bonne Nouvelle, de Notre-Dame de la Garde, de Notre-Dame de Bon Secours, aurait tendance à considérer le catholicisme romain comme un polythéisme. Et ne parlons pas du dogme de la Trinité : un seul Dieu en trois personnes, soyons logiques, cela fait trois personnes divines, trois déités personnalisées, trois *deivos* indo-européens, constituant un dieu unique. Si l'on prend le raisonnement dialectique hégélien, qui n'est autre que celui d'Héraclite, comme base de départ, Dieu, en tant qu'Absolu, équivaut au néant, puisqu'il n'a pas conscience d'être. Cette conscience d'être, il ne peut l'avoir qu'en face d'un autre que lui-même, ou qu'en face d'une émanation de lui-même. Le Père n'est père qu'en face du Fils, et inversement, l'Esprit-Saint étant le lien dialectique entre les deux opposés. Pour se manifester, la divinité a besoin d'éclater en ses multiples faces. C'est le passage de l'Absolu au Relatif. Dans ces conditions, les dieux du Panthéon celtique sont des manifestations de la multiplicité fonctionnelle d'un dieu absolu, inconnu, incompréhensible, innommable, et donc infini, qu'on suppose être à l'origine de tout.

Certes, le dieu Lug, le « Multiple Artisan », paraît assez bien correspondre à la divinité totale. Mais c'est une apparence. Il n'est que « Multiple Artisan », c'est-à-dire actif dans le monde des réalités sociales. Il combat même les forces chaotiques représentées par les Fomoré, dont pourtant il est lui-même issu. Il n'est pas le Créateur à l'origine de tout, il n'est que l'animateur du tout. Tout en étant multi-fonctionnel, Lug n'incarne pas la totalité du divin : sa multifonctionnalité n'est en réalité qu'une fonction supérieure. Quand Lug est né, à la fois de l'ordre (les Tuatha Dé Danann) et du désordre (les Fomoré), le monde était déjà en place, et le rôle de Lug était d'assumer ce monde en obéissant au plan d'ensemble visible dans les structures de la société celtique : établir ou maintenir l'équilibre indispensable entre la cohérence et l'incohérence. C'est le sens de la lutte entreprise par Lug contre son grand-père Balor. Mais ce n'est qu'une péripétie dans une série d'aventures qui ne sont guère que la représentation dramatique des contradictions internes de la divinité.

Il n'est donc pas possible de croire au polythéisme des Celtes, du moins au niveau le plus élevé qui est celui de la classe sacerdotale. Que le peuple ait pu prendre à la lettre les figurations divines et vénérer une multitude de dieux, c'est possible, mais ce n'est même pas certain. Certes, plus on s'éloigne d'une doctrine intellectuelle et abstraite, telle qu'elle est de mise au niveau du clergé, et plus on va vers le bas de l'échelle sociale, plus on rencontre la « Foi du charbonnier ». C'est une foi qui ne se pose pas de questions et qui admet d'emblée toutes les images qu'on présente. Mais il n'est pas établi que les personnages divins qui remplissent les épopées celtiques soient obligatoirement des entités. La part de la narration dans la mythologie augmente d'autant les formules simplificatrices : et, en ce sens, les dieux personnalisés de l'épopée sont des simplifications qu'une lecture au

premier degré tendrait à nous faire prendre pour des réalités vécues dans la vie religieuse proprement dite. Il ne faut jamais oublier que nous ne connaissons la mythologie celtique que par des récits narratifs d'ordre littéraire, et qui sont donc des adaptations, des transpositions sur le plan du récit, de données essentiellement théologiques. Quand on nous raconte que les dieux agissent, qu'ils combattent, qu'ils s'enivrent, qu'ils copulent, et même qu'ils meurent, c'est qu'on nous en donne une image anthropomorphique. Or, d'après la fameuse réflexion de Brennos, le chef gaulois de l'expédition vers la Grèce, dans un temple où il avait vu l'image des dieux grecs, on peut être certain que, dans leur doctrine, les druides n'auraient pas admis une représentation anthropomorphique de la divinité. À vrai dire, si on en croit Diodore de Sicile (frag. XXII), il est exclu que les Celtes aient pu représenter ainsi leurs dieux : « Brennus se mit à rire parce qu'on avait supposé aux dieux des formes humaines et qu'on les avait fabriqués en bois et en pierre. » C'est précis. C'est à la fois le rejet de la figuration anthropomorphique dans la statuaire, et l'impossibilité de supposer une nature humaine aux dieux.

Alors, qui sont donc ces personnages divins que l'on voit s'organiser, se battre, s'enivrer, copuler et mourir dans les récits mythologiques ? Logiquement, si l'on s'en réfère à l'attitude de Brennos, ce ne sont pas des dieux.

Il faut toujours, en ce domaine, repartir sur la base donnée par César. Elle est fiable dans la mesure où le proconsul, qui connaissait des druides, qui avait de nombreux informateurs dans toute la Gaule, s'est efforcé de comprendre le mécanisme de pensée de ses adversaires, pour mieux les réduire à sa merci. Quand César se vante et « arrange » la réalité historique, c'est pour se donner le beau rôle. Quand il parle des mœurs des Gaulois, il n'a aucunement besoin de travestir cette réalité. Et César, répétons-le parce que c'est primordial, a rendu compte des divinités gauloises *selon des critères sociaux* : c'est ainsi que nous avons retrouvé les trois fonctions indo-européennes dans la triade Apollon-Mars-Jupiter, une triple fonction dans le personnage unique, mais à trois visages, de Minerve, et une position hors-classe et hors-fonction dans Mercure. En un mot, ces dieux gaulois – et donc irlandais – sont incompréhensibles en dehors de la fonction sociale qu'on leur attribue. On peut conclure de cela que les figures divines présentées dans les récits mythologiques sont des projections symboliques et imagées – nécessaires pour le récit – des activités fonctionnelles qui ont cours dans le groupe social.

On a remarqué que, dans la complexité des récits épiques comportant des vestiges de mythologie, ou franchement mythologiques, il n'y a rien qui puisse faire penser à une cosmogonie, ou à une théogonie. La naissance du monde n'est jamais évoquée, ou si elle l'est, c'est par suite de la christianisation, avec une volonté délibérée et maintes fois répétée de « raccrocher » la tradition irlandaise à la tradition biblique. S'il y a des éléments de cosmogonie, ils ne peuvent être qu'étrangers à la tradition celtique primitive. Il en est de même pour la théogonie. Les références à une filiation hébraïque, qui apparaissent tardivement dans les

textes, et qui ont fait des ravages depuis **[337]**, correspondent à cette même volonté de *faire biblique* coûte que coûte. Mais on ne voit jamais l'origine des dieux. Ils abordent en Irlande, c'est tout, et, au fur et à mesure, ils sont remplacés par d'autres dieux qui abordent, eux aussi, qui s'emparent de l'île, quitte à en être chassés après, comme c'est le cas pour les Tuatha Dé Danann. Il doit bien y avoir une raison à tout cela.

Cette raison, c'est que tous les dieux sont druides. Et si tous les dieux sont druides, *tous les druides sont dieux*. Mais ce sont des hommes. Certes, ces hommes sont assez exceptionnels et ils sont décrits comme ayant de redoutables et merveilleux pouvoirs. Mais c'était la meilleure façon de rendre compte, d'une façon claire et imagée, de la puissance intellectuelle, spirituelle et magique, de la classe sacerdotale druidique. Tuân mac Cairill, qui est l'un des rares personnages de l'épopée à se métamorphoser de façon radicale (à tel point qu'on a pu croire à une certaine forme de métempsychose), est peut-être le meilleur exemple de ce druide-dieu qui traverse les siècles, porte témoignage de ce qu'il a vu, transmettant ainsi la tradition (ce qui est le rôle du druide). Et ce qui est le plus significatif, c'est que, lors de sa dernière incarnation, parmi les fils de Mile, c'est-à-dire les Gaëls, il raconte, d'après le récit qui le concerne, toutes ses aventures à saint Patrick, se fait baptiser et meurt en parfait chrétien. La conclusion est logique : le druide-dieu ne sert plus à rien, puisqu'un nouveau druide-dieu est venu apporter le message de Foi et de Résurrection. Patrick, témoin du Christ, donc du dieu inconnu d'autrefois qui s'est manifesté, remplace tous les druides, donc tous les dieux. C'est l'une des raisons fondamentales pour lesquelles les Irlandais, jamais envahis par les Romains, tenus à l'écart des mutations de l'Europe, se sont convertis, sans y être obligés, aussi facilement à la religion chrétienne **[338]**.

Cette constatation n'est pas une vue de l'esprit. Une lecture attentive des textes apporte une confirmation totale. Même les héros qui n'apparaissent pas comme des druides, sont des druides, donc des dieux. Dans le récit de la *Courtise d'Émer*, Cûchulainn dit que le druide Cathbad l'a instruit jusqu'à ce qu'il soit « versé dans les arts du dieu du druidisme » **[339]**. Il y a donc un processus d'initiation, qui correspond à une héroïsation, dans le but de connaître les « arts » du dieu du druidisme, c'est-à-dire le druide primordial. Et ce druide primordial ne peut être que le dieu unique et multiple, innommable, qui est à l'origine de toute connaissance et de toute création, puisque connaissance égale création. Le monde, pour les Celtes, n'est pas autre chose que le druidisme, et les pratiques culturelles sont les éléments qui assurent la création continue et perpétuelle du monde.

Dans cette optique, on peut comprendre que, dans la doctrine druidique, *Dieu n'est pas, il devient*. Et ce devenir englobe le monde, dont les druides se présentent comme les régulateurs. Dieu a besoin des hommes. Il s'agit du Dieu innommable bien sûr, celui qu'on ne peut enfermer dans les contours

anthropomorphiques d'une statue, ni dans les chaînes d'un *nom* : car qui possède le nom d'une personne, possède cette personne. Le nom de Dieu est ineffable, imprononçable. Il est peut-être écrit quelque part, mais cela ne sert à rien, puisqu'on ne sait pas de quelle façon le prononcer. Dans la légende hébraïque, Lilith le savait. Et c'est pourquoi Lilith rôde toujours dans l'ombre, sous des formes sans cesse renouvelées. Dans la légende celtique, le dieu-druide connaît lui aussi ce nom, mais il ne veut pas le prononcer. Il sait le faire, mais alors il risquerait de tout compromettre : Dieu étant devenir, il faut que ce devenir soit éternel. Et l'ensemble de la création participe à ce devenir, de telle sorte qu'on est en droit de prétendre que, dans la doctrine druidique, existe ce concept ontologique d'une grande envergure : *Dieu est à faire*.

Il y a donc un fossé entre cette idée fondamentale et la pâle notion de polythéisme. Cela explique en grande partie l'attitude du héros celte, toujours prêt à aller jusqu'au bout, prêt à l'impossible. Et cet héroïsme se retrouvera chez les saints du christianisme celtique. Être un héros, être un saint, ce n'est pas subir passivement les décrets d'une divinité immuable et immobile dans l'espace. C'est au contraire, après avoir pénétré les grands secrets, c'est-à-dire les plans supérieurs divins, mettre ces plans en œuvre, les appliquer dans les moindres détails. Pour cela, il faut de la force, voire de la violence, une énergie et une volonté sans bornes, le sentiment qu'on ne peut survivre que par dépassement total de soi-même et du monde. Et il faut aussi la connaissance. Cela, c'est le dieu-druide qui le donne, et c'est aux humains d'en comprendre la portée.

L'univers des dieux celtes n'est jamais statique. Il ne peut pas y avoir de répit dans le devenir de Dieu. La conséquence pratique en sera que rien n'est jamais définitif tant que le plan supérieur de Dieu ne sera pas appliqué totalement. Et il ne le sera probablement jamais. C'est la seule chance de survie pour l'humanité. Si les dieux meurent, les humains aussi mourront. Et Dieu n'existera plus. C'est pourquoi les druides sont à tous les rouages décisifs de la société celtique, en tant que guides conscients d'appliquer le plan divin à la société humaine sans laquelle, malgré tout, rien ne pourrait alimenter le Devenir de Dieu.

Il y a une grande beauté et une grande sérénité dans cette conception druidique de la divinité, mais aussi un appel constant, permanent, à l'Être. Si l'Être se contentait d'être, ce serait le vide, le *vacuum* que recherchent certains systèmes philosophiques orientaux. Mais le druidisme est aux antipodes de la théorie du non-être, aux antipodes du non-vouloir, aux antipodes de la négation du vouloir-vivre. La doctrine, telle qu'elle apparaît dans tous les récits, à travers les faits et gestes des héros, des dieux et des hommes, peut se résumer à un *vouloir-vivre* effréné. Dieu est le but, mais Dieu, ce dieu unique innommable, recule sans cesse devant les efforts des humains. Et il reculera éternellement, souriant comme l'Ogmios décrit par Lucien de Samosate, tirant comme lui, avec des chaînes qui lui partent de la langue, le troupeau des humains souriants eux aussi, parce qu'ils savent que leur voyage durera éternellement.

2) LE MONISME DRUIDIQUE

Ainsi défini, le Dieu druidique est en dernière analyse le même que le Dieu des Chrétiens, alpha et oméga, début et fin de toutes choses. Si les *fili* irlandais, dépositaires de la doctrine druidique, sont devenus aussi facilement des prêtres chrétiens, c'est bien parce que leur théologie concordait sur les grands principes avec la nouvelle théologie. Mais il semble qu'on ait fait disparaître de la tradition les détails qui, prouvant cette identité théologique, pouvaient prêter à confusion et montrer le druidisme comme trop proche des conceptions chrétiennes. Ce sont les écrivains grecs et latins pré-chrétiens qui ont manifesté leur admiration pour l'élévation de pensée de la doctrine des druides, comparant ceux-ci à Pythagore. Les premiers chrétiens, que ce soient les Pères de l'Église ou les moines irlandais, ont insisté davantage sur les « superstitions » et les « sacrifices » qu'ils dénonçaient, et ont laissé de côté les arguments théologiques. Partant, ils ont délibérément passé sous silence les éléments symboliques qui devaient appuyer et matérialiser le véritable dogme qu'était l'unicité du Dieu innommable.

Le seul témoignage se trouve chez Pline l'Ancien. Il est assez confus parce que Pline n'a pas compris la portée du rituel qu'il décrivait, le ravalant à une simple opération de magie. Et c'est aussi la seule allusion vraiment cosmologique qui existe à propos des Celtes.

Pline nous présente en effet « une sorte d'œuf dont les Grecs ne parlent pas, mais qui est très connue dans les Gaules. Pendant l'été, d'innombrables serpents, qui sont enroulés ensemble, se rassemblent en une étreinte harmonieuse grâce à la bave de leurs gosiers et aux sécrétions de leurs corps. Cela s'appelle « œuf de serpent ». Les druides disent que cet œuf est lancé par des sifflements, et qu'il faut le recueillir dans un manteau avant qu'il ne touche terre. À ce moment, le ravisseur doit s'enfuir très vite à cheval, car il est poursuivi par les serpents, lesquels ne peuvent s'arrêter que devant l'obstacle d'une rivière. On reconnaît cet œuf à ce qu'il flotte contre le courant, même s'il est attaché à de l'or. L'habileté extraordinaire des mages [= druides] pour cacher leurs fraudes est telle qu'ils prétendent qu'il faut s'emparer de cet œuf seulement à une certaine phase de la lune, comme s'il était possible de faire coïncider l'opération avec la volonté humaine. Certes, j'ai vu cet œuf, de la grosseur d'une pomme ronde de taille moyenne, avec une croûte cartilagineuse comme les nombreux bras du poulpe » (*Hist. Nat.* XXIX, 52).

Les commentateurs de ce texte pensent généralement que l'œuf de serpent ainsi décrit est un « oursin fossile » **[340]**. Cette identification est appuyée sur des

découvertes archéologiques : dans de nombreux tombeaux ou tertres gaulois, des oursins fossiles ont été déposés intentionnellement. Un tumulus, à Saint-Amand sur Sèvre (Deux-Sèvres), semble même avoir été fait tout spécialement pour contenir un petit coffre dans lequel se trouvait un oursin fossile. Il est probable que l'oursin fossile avait, chez les Gaulois, une valeur symbolique tout à fait exceptionnelle. Mais, au regard du texte de Pline, il y a quelque chose qui ne va pas. En effet, Pline était naturaliste, et bien que la science de son époque fût plutôt rudimentaire, ce serait le considérer comme un imbécile de prétendre qu'il n'a pas reconnu un oursin fossile ou non. *Il décrit l'œuf qu'il affirme avoir vu*, et la description ne correspond aucunement à celle de l'oursin fossile.

Il est évident que l'œuf de Pline, qui « flotte à contre-courant », même quand il est « attaché avec de l'or », est un objet merveilleux. Il est impossible de ne pas voir là l'équivalent de l'*Œuf Cosmique* de la tradition hindoue, enveloppe de l'Embryon d'Or, germe primordial de la lumière cosmique, qui se trouve dans des Eaux primordiales, et qui est couvé par l'Oiseau Unique, c'est-à-dire le cygne Hamsa. Ce que dit Pline à propos du « contre-courant » et des « liens d'or » ne peut permettre le moindre doute là-dessus, d'autant plus que l'Œuf gaulois est représenté bien souvent dans des monnaies celtiques : il s'agit alors d'une sorte d'ornement décoratif accompagnant l'image d'un cavalier, d'un cheval ou d'une simple tête, consistant en une vague forme ovoïde, ou en une boule, attachée à une ou plusieurs chaînes. Le motif est largement répandu, notamment sur les monnaies des *Parisii* et sur celles des Armoricains ^[341]. Mais la version celtique du mythe est assez particulière.

Le texte de Pline n'est assurément pas la description d'un rituel. C'est Pline qui l'a pris pour tel. On a dû lui raconter un récit mythologique qu'il n'a pas compris, mais dont il a gardé les éléments essentiels : l'enroulement des serpents, c'est-à-dire le « nœud de vipères », l'œuf sécrété par les serpents, le rapt de l'œuf par un cavalier, la poursuite qu'entreprennent les serpents, l'impossibilité pour les serpents de franchir une rivière. Ces éléments sont ceux d'une véritable épopée. Un cavalier, donc un héros civilisateur, vient s'emparer de l'œuf cosmique dans un pays qui est l'Autre-Monde, et s'enfuit, poursuivi par les habitants de l'Autre-Monde. Mais ceux-ci ne peuvent pas franchir certaines limites. Le cavalier passe la frontière, avec l'œuf, qui est donc maintenant en possession des humains, grâce au courage de ce héros.

On ne peut vraiment comprendre cette épopée que si on la compare à des traditions populaires orales qui semblent bien, en tout état de cause, être des réminiscences du schéma primitif. Il s'agit d'abord d'un type de conte assez répandu, dans lequel un jeune homme s'introduit dans le manoir d'un magicien ou du diable, ou en devient le domestique. Le jeune homme apprend par hasard des secrets, délivre une jeune fille prisonnière dans le manoir, et s'enfuit à cheval avec elle, en emportant les trésors du magicien ou du diable. Celui-ci les poursuit, mais ils réussissent à sauter une rivière que leur poursuivant ne peut

franchir ^[342]. Ce que raconte Pline l'Ancien se réfère étroitement à ce schéma : il faut s'emparer de l'œuf de serpent, c'est-à-dire des secrets ou des trésors de l'Autre-Monde, et s'enfuir. Les habitants de l'Autre-Monde, qui sont les serpents, se précipitent pour rattraper l'audacieux qui ne doit son salut qu'à la rapidité de sa fuite, et parce qu'il arrive à passer la rivière. Les poursuivants ne peuvent pas quitter leur propre monde. Mais l'œuf est ramené, c'est-à-dire la connaissance d'un secret.

Une seconde comparaison est à faire, avec de très nombreuses légendes concernant des « vouivres », des « femmes-serpents », qui viennent boire aux fontaines. Elles ont un corps souvent recouvert de feu, un de leurs yeux est une escarboucle ou une pierre précieuse, ou alors elles ont une pierre magique dans leur queue. Au moment où elles boivent, elles déposent cette pierre, et on peut s'en emparer, à condition d'être assez rapide pour s'enfuir à l'abri de leur poursuite ^[343].

Il ne fait aucun doute que l'escarboucle, ou la pierre précieuse, ne joue le même rôle que l'œuf de serpent ^[344]. Le thème est absolument identique. Et il y a mieux : dans le récit gallois de *Peredur*, le héros doit vaincre un grand serpent qui se cache dans une grotte. Et « dans la queue du serpent une pierre. La pierre a cette vertu que quiconque la tient dans une main peut avoir, dans l'autre,

tout ce qu'il peut désirer d'or » ^[345]. Voici donc encore une fois l'Œuf de Serpent. C'est évidemment l'Œuf Cosmique, puisqu'il peut donner autant d'or, symbole solaire de connaissance qui donne autant de richesse qu'on peut désirer. Mais c'est aussi la Pierre Philosophale des Alchimistes, cette pierre qui, non seulement peut permettre de fabriquer de l'or, mais constitue le Secret universel de la création, l'Unité dans sa complexité, cristallisation de toutes les ambiguïtés du monde, de toutes les contradictions apparentes.

L'Œuf cosmique, ou la pierre, est lié au Serpent, symbole de connaissance, et aussi de l'infinie mobilité de l'Esprit. Le Serpent est celui qui rôde partout, qui se glisse dans les moindres anfractuosités de la Terre. Le Serpent qui se mord la queue, l'Ourobouros, est le Cercle parfait, ce qui représente la totalité dans son unité primordiale. De plus, l'entremêlement des serpents, le *nœud*, est le point de jonction où convergent toutes les énergies. Et de cette conjonction naît l'œuf, ou la Pierre philosophale. C'est de cet œuf que tout provient, parce qu'il contient déjà tout.

Le symbolisme de l'œuf est évident. *Il est l'Unité concentrée*. Mais il n'est pas l'origine. *Car il ne peut y avoir d'origine absolue*. L'œuf est sécrété par les serpents qui représentent les énergies antérieures déployées qui, à un moment de l'histoire de l'univers, cessent leur évolution pour entreprendre leur involution, leur concentration. L'œuf va pouvoir libérer des énergies nouvelles qui vont à leur tour se déployer, pour recommencer leur involution et produire un autre œuf, et ainsi de suite, éternellement. C'est la théorie scientifique du « Big Bang », de l'explosion initiale, laquelle suppose que l'univers se rétractera un jour, après une

période d'expansion, et que tout recommencera par un autre « bang » de la cellule initiale. Théorie cyclique de l'univers et de la vie, bien sûr, mais qui rejoint étrangement le pseudo-rituel décrit par Pline, les contes populaires sur la prise de possession des secrets et des trésors du magicien, et aussi les représentations plastiques utilisant largement le motif de la spirale, laquelle, on le sait bien, est caractéristique de l'art celtique. Car la spirale est à l'image de l'évolution de l'univers, évolution-involution. Cette utilisation des motifs en spirale, en cercles concentriques et en triskell, par les artistes celtes n'est pas gratuite, toute tradition ancienne intégrant l'art, la vie quotidienne et la religion dans le même creuset sacré. L'Œuf de Serpent est donc le début d'un cycle, en même temps qu'il est la fin du cycle précédent. L'Œuf de Serpent est donc la Mort, mais il est aussi la Vie. Il est l'illustration la plus parfaite de la croyance druidique fondamentale qui est, selon Lucain dans *La Pharsale*, « la mort est le milieu d'une longue vie ».

Il semble que ce soit la base même de toute la pensée druidique. Et, partant de là, c'est la justification de la position strictement *moniste* qu'on dégage facilement de toute la tradition celtique. Cette tradition, telle qu'elle se révèle dans les récits mythologiques, héroïques et même dans les contes populaires de l'Europe occidentale, prend nécessairement appui sur des données scientifiques. Il est évident que la « science » des druides n'était pas identique à celle qui caractérise notre époque et qu'elle n'avait rien de « sophistiqué » en ce sens qu'elle n'utilisait pas de moyens techniques perfectionnés, mais elle n'en avait pas moins une valeur que les écrivains de l'Antiquité n'ont pas hésité à reconnaître. Les druides « enseignent beaucoup de choses » (Pomponius Méla) et « discutent aussi beaucoup des astres et de leur mouvement, de la grandeur du monde et de la terre, de la nature des choses » (César) ; ils étudient « la science de la nature » (Strabon), les « sciences dignes d'estime » (Ammien Marcellin), le « calcul et l'arithmétique » (Hippolyte), « les lois de la nature, ce que les Grecs appellent physiologie » (Cicéron). C'est par des observations très poussées des phénomènes naturels, par une méditation constante sur les problèmes posés par la vie et son déroulement, par une prise de conscience que l'être humain dépend de tout ce qui l'environne – et qu'il peut agir sur cet environnement –, que les druides ont atteint un très haut degré scientifique dans la connaissance de la nature. « Les Gaulois avaient réalisé l'harmonie entre les biorythmes et leur genre de vie » **[346]**.

Et c'est effectivement la spirale qui représente le mieux cette pensée druidique, surtout lorsqu'elle est triplée en forme de triskell. S'il est vrai que les druides, par leur maîtrise de la Parole, c'est-à-dire par l'utilisation raisonnée des *phénomènes vibratoires*, pouvaient agir sur le psychisme humain, voire sur les objets extérieurs **[347]**, on est bien obligé de reconnaître qu'ils avaient découvert certaines notions qui s'apparentent à la mécanique ondulatoire et qu'ils n'étaient pas loin de penser que tout, dans l'univers, esprit ou matière, était *énergie vibratoire*. Ce n'est pas parce qu'ils ne résolvaient pas le monde en équations (ce

qui d'ailleurs n'est pas prouvé), ou qu'ils ne formulaient pas le fameux ADN qui sert de pierre angulaire à l'édifice scientifique des temps futurs, qu'ils n'avaient pas conscience du problème. On sait en effet que « la molécule d'ADN est susceptible de transmettre à distance un signal de fréquence, d'intensité et d'amplitude données. Nous pouvons dire que *la spirale vibre* et que la vibration est transmise à telle ou telle région éloignée du site de réception du signal qui se met alors à fabriquer un produit spécifique (ADN messenger et protéines) » **[348]**. Or cet ADN est programmé, en principe depuis Adam, qui contient en lui toute l'humanité future. Ce programme est fixé une fois pour toutes, mais – et c'est là où le problème devient passionnant – *il est ouvert*, c'est-à-dire qu'il conserve toutes les possibilités de modification, autrement dit de mutation. C'est une notion capitale dans la mesure où il semble bien que la pensée métaphysique des Celtes se trouvait engagée dans ce même processus de compréhension de la vie, celle-ci ne s'expliquant et ne se justifiant que par une perpétuelle évolution d'un devenir qui confond à la fois le créateur et les créatures.

La spirale est la marque la plus nette de la métaphysique celtique. Mais elle peut être une marque générale, englobant dans sa signification symbolique l'ensemble de la démarche spéculative entreprise par les druides. Il en reste sans aucun doute quelque chose dans le fameux « Jeu de l'Oie », image de la *quête*, mais aussi du cosmos à l'intérieur duquel évolue l'individualité humaine, avec sa lente ascension vers le centre, ses hésitations, ses retours en arrière, ses attentes prolongées, ses errances **[349]**. Et dans le domaine de l'art, considéré non comme un support mais comme un vocabulaire essentiel de la pensée spéculative, la spirale a été le motif celtique par excellence, renforcée par son triplement dans le triskell. Or, la triade, d'une façon générale, que ce soit en art ou en mythologie, est, chez les Celtes, « une manifestation de la multiplicité en tant que notion subordonnée à l'unité » **[350]**. Tout est paradoxal. La destinée des êtres et des choses est fixée d'avance, mais elle est susceptible de modifications. L'unité profonde des êtres et des choses, du sujet et de l'objet, est une donnée impérieuse, mais cette unité est cependant multiple.

La pensée druidique, vue à travers ce qu'en ont dit les auteurs de l'Antiquité classique, à travers les récits irlandais et gallois, les romans arthuriens et également les contes populaires traditionnels, qui en sont les continuations, se caractérise par un *refus total du dualisme* sous toutes ses formes. Sur un plan qui est familier, celui de la Morale, on ne peut en effet remarquer de distinction nette entre le Bien et le Mal. *Le péché est inconnu de la tradition druidique*. Il y a seulement faute quand un individu se révèle incapable d'accomplir ce qu'il doit accomplir, quand il est incapable d'assurer son propre dépassement. Mais cette notion de faute se réfère davantage à la constatation de la faiblesse de l'individu plutôt qu'à la transgression d'une norme établie d'avance et répertoriée. Il ne peut pas y avoir de liste de péchés capitaux ou non, mortels ou véniels, dans la morale druidique. Il y a ce qui permet d'accomplir son propre destin ou le destin de la

communauté, et ce qui empêche d'aller vers cet accomplissement. Les empêchements sont donc extérieurs à l'individu. Ou bien l'individu n'a pas suffisamment conscience de la difficulté, il n'est pas suffisamment préparé, il manque d'informations. Il peut aussi se tromper de route, mais c'est toujours par manque de clairvoyance. Tout individu digne de ce nom doit devenir lui-même un authentique druide, c'est-à-dire un « très voyant », un « très savant ». Il n'y a donc pas d'attitude négative au contraire, c'est un encouragement perpétuel à l'action et à la perfection. C'est en fait la définition de la morale, qui, au fur et à mesure des emprises religieuses diverses, en particulier celle du christianisme, est devenue un répertoire de ce qu'il ne faut pas faire, c'est-à-dire une négation de l'action, par acceptation passive de la loi. En ce sens, les interdits, les *gessa*, ne sont jamais négatifs : ils se contentent d'exprimer la limite au-delà de laquelle un individu risque de s'égarer. N'oublions pas que les *gessa* concernent un individu et non la collectivité : il n'y a aucune référence à une norme abstraite et définitive.

Cette absence de frontière entre le Bien et le Mal exprime la relativité des choses. Une action peut être bonne ou mauvaise selon la façon dont on la conduit et non par rapport à une échelle de valeurs objectives et absolues. Et si l'on déplace la notion sur le plan de la Métaphysique, on peut constater qu'il n'y a pas, là non plus, de Bien ou de Mal absolus. Les Celtes n'ont jamais imaginé un Dieu du Bien faisant la guerre à un Dieu du Mal, et inversement. La lutte des Tuatha Dé Danann contre les Fomoré est la prise de conscience de l'ordre face au désordre, c'est tout. Et cela n'implique aucune morale. Les dieux de la mythologie celtique ne sont ni bons ni mauvais. *Ils sont*. Et comme tous ces dieux représentent des fonctions attribuées à la divinité absconse et absolue, il faut bien convenir que ce grand Dieu suprême n'est pas conçu, lui non plus, comme bon ou mauvais. En réalité, il est les deux, puisque la notion de mal ne pourrait exister sans la notion de bien et inversement. De même, la vie est impossible sans la mort, et la mort dans la vie, le jour est inexistant sans la nuit, et la nuit sans le jour. Et Dieu, le grand Dieu innommable, n'existe pas sans ses contradictions internes, en l'occurrence sa création. L'Œuf de Serpent exprime admirablement cette vision druidique de la Totalité.

Cela explique de nombreux comportements prêtés aux Celtes : le mépris de la mort, l'ardeur de vivre, une certaine gouaille, une communion constante avec la nature (que le christianisme a contribué à étouffer complètement en faisant de l'homme le roi de la création), une tranquille a-moralité, une sérénité métaphysique, une confiance aveugle dans la liberté humaine, et aussi un refus évident de considérer le *réel* comme un absolu. Car, au-delà du *réel*, il y a autre chose, et la distinction aristotélicienne entre *réel* et *irréel* ne peut pas être formulée. Il en sera de même pour ce qu'on appelle la Vérité, et que le christianisme a toujours voulu prêcher comme étant l'unique, la seule, la sienne. Pour les Celtes, il n'y a pas de Vérité absolue et révélée, puisque la vérité n'est que le résultat d'un jugement porté par l'esprit à un moment donné de l'histoire. Par conséquent, il n'y a aucune dichotomie entre le vrai et le faux, chacun des deux

termes se révélant exact selon les circonstances.

La pensée druidique a peut-être été le seul exemple connu de tentative de système philosophique où le *monisme* soit intégral.

3) L'ESPRIT ET LA MATIÈRE

Une conséquence particulièrement importante résulte de cet état d'esprit moniste : la distinction fondamentale entre Esprit et Matière n'existe pas. Les tenants du Spiritualisme pur, prônant la primauté de l'Esprit créateur de la Matière, sont aussi ridicules que les tenants du Matérialisme qui cherchent désespérément à prouver que l'Esprit surgit de la Matière. Pour les Celtes, ce n'est qu'un faux problème. L'Esprit *est* la Matière, et la Matière *est* l'Esprit. L'apparente dualité n'est que le résultat de la relativité du monde : l'Esprit qui ne bute pas contre la Matière ne pense pas et ne sait pas qu'il existe. C'est le même problème que pour le Dieu innommable et absolu. L'Esprit n'est qu'une apparence fonctionnelle de la totalité de l'Être, la Matière étant une autre apparence fonctionnelle découlant du dédoublement ou de l'éclatement du *Soi* primitif. Dans la doctrine druidique, l'accent est mis sur l'action. Or l'action est l'énergie manifestée. Tout est énergie, la Matière comme l'Esprit, les deux termes jouant leur rôle spécifique, irrémédiablement liés l'un à l'autre. Le corps est alors considéré comme une manifestation provisoire de l'Esprit qui affirme ainsi son existence, quitte à manifester celle-ci par d'autres moyens quand il le jugera utile. Aussi peut-on imaginer d'autres vies, et même d'autres formes de vie.

Mais dans le monde des relativités qui est celui de la vie actuelle, la matière équivaldrait au chaos si on la laissait se développer de façon anarchique. C'est ce qu'exprime le mythe des Fomoré, ou des mythes équivalents, comme les monstres, les dragons, les êtres dits maléfiques lorsqu'on recourt à la morale judéo-romano-chrétienne. Quand Lug tue son grand-père Balor, il affirme la prédominance de l'Esprit évolué sur la Matière brute et brutale. Lug organise la matière *dont il est le petit-fils*, affirmant par là qu'il est *un dans sa dualité*. Le tout est de prendre conscience de la puissance infinie de l'Esprit : et là, seuls les héros sont capables de tirer le meilleur parti de cette puissance. C'est d'ailleurs pour cela qu'ils sont des héros. Et c'est pourquoi les premiers saints du christianisme celtique seront des héros. Depuis l'Œuf Cosmique primordial, l'univers n'a pas cessé d'évoluer, et l'Esprit s'est lentement dégagé de sa gangue qui l'étouffait et l'empêchait de réfléchir, c'est-à-dire d'agir. Il peut parvenir au suprême degré et participer lui-même à la transformation de l'univers. Car la charge de l'univers revient à chacun des êtres qui le composent. En langage sociologique, on traduirait cela par le terme « autogestion ». Mais pour que toute autogestion soit efficace, il faut qu'il y ait d'abord conscience de l'unité du Tout dans ses diversités apparentes.

Alors seulement l'Esprit peut diriger l'univers, et lui-même, puisqu'il fait partie de cet univers. Chaque manquement, chaque faiblesse, chaque erreur, sont autant

de retards à l'élan évolutif universel. Cela suppose évidemment une notion dont on ne fait guère grand cas de nos jours, celle de la *responsabilité*. Aveuglés par le déterminisme scientifique – qui vient à point remplacer le fatalisme religieux des temps passés –, endormis par les lois de l'hérédité et la reconnaissance du rôle de l'inconscient dans la vie psychique, nous ne nous rendons même plus compte que toute liberté est inexistante sans responsabilité. Être libre suppose la pleine conscience des causes et des effets de ses actes, et leur totale prise en charge. Cela est valable sur le plan moral, comme sur le plan de la vie quotidienne, comme sur le plan métaphysique.

C'est ce que semblent avoir compris les Celtes. En éliminant toute notion de péché, ils n'ont pas éliminé l'idée de responsabilité. S'il n'y a ni châtement, ni récompense dans l'Autre-Monde, chacun assume cependant ses actes et en subit lui-même les conséquences. Et, sur le plan juridique, il en est de même : la règle des compensations n'est pas un châtement, c'est une juste contribution pour rétablir l'équilibre social – donc universel – compromis par un acte perturbateur. Tout cela se retrouve dans la doctrine que Pélage, Breton converti au christianisme, devenu théologien et moraliste, a tenté de diffuser dans l'Église, se heurtant ainsi aux doctrines méditerranéennes de la faiblesse humaine et du péché, défendues âprement par saint Augustin. La proposition essentielle de Pélage était que l'être humain était en possession du Libre-Arbitre absolu : par lui-même, l'homme était capable de se sauver ou de se damner, de choisir Dieu ou de s'en écarter, quitte à assumer les conséquences de ce choix. Partant de là, la doctrine pélagienne débouchait sur une négation de la grâce divine, et aussi sur une mise en doute du rôle de l'Église. Et l'on sait que l'Église a réagi avec vigueur contre cette « hérésie » pélagienne, l'éliminant presque complètement, alors qu'elle semble avoir été facilement acceptée par les Bretons et les Irlandais ^[351]. C'est assez significatif : la pensée pélagienne provenait en grande partie de l'héritage des druides.

Mais ce privilège concédé à l'Esprit n'est pas une négation de la Matière, ni même sa relégation à un rang inférieur, bien au contraire. La façon dont les druides se comportent vis-à-vis de la Matière, la disposant à leur gré, maîtrisant les éléments et les utilisant, est une preuve que l'Esprit ne peut rien sans la Matière qui en est la complémentarité. Chez les Celtes, le corps n'est jamais négligé, n'est jamais nié. Les Celtes ne sont pas des « désincarnés », et l'on ne peut y observer aucune trace d'ascétisme à la mode de la chrétienté médiévale. Être druide ne signifie pas renoncer à la chair, comme cela a été le cas dans le christianisme héritier de saint Paul et de saint Augustin. Il ne faut d'ailleurs pas oublier que Paul et Augustin, avant de sombrer dans la désincarnation, furent de joyeux vivants. Leur renoncement à la chair est survenu au moment où, rassasiés et repus, voire dégoûtés, ils n'y trouvaient plus aucun charme ni aucun plaisir. Il est facile, dans ces conditions, de prêcher l'abstinence et l'ascétisme. Les pires sectaires du « moralisme » sont généralement des hépatiques, des impuissants ou des syphilitiques qui ne peuvent admettre que les autres fassent ce qu'ils ne

peuvent plus faire. Mais ce « moralisme » n'existe pas chez les druides, puisqu'il n'y a pas de morale, du moins dans le sens négatif qui a prévalu depuis les Pères de l'Église.

Il s'ensuit une participation active, pleine et entière du corps et de la matière, d'une façon générale à la vie de l'Esprit. L'évolution humaine, parallèle et concomitante à l'évolution de l'univers, passe par l'*exploitation* commune du corps et de l'esprit. Être un héros, c'est être intelligent, « voyant », utile, efficace, mais c'est aussi être fort physiquement, beau, bien portant, capable de supporter les fatigues du combat aussi bien que celles de l'ivresse, capable de mener à bien un « rendez-vous de femme », comme disent les vieux textes. Lorsque le Dagda, après la ripaille que lui ont fait subir les Fomoré, est incapable de copuler avec la femme qu'il rencontre, celle-ci se moque de lui et lui en fait de violents reproches. Et tant pis pour les spiritualistes de tous bords qui s'imaginent que l'humanité devrait être châtrée pour parvenir au but final. Après tout, Abélard n'a été un grand philosophe qu'*avant*. La seconde partie de sa vie n'est qu'une suite de redites, même si l'on observe chez lui une sorte de transcendance sexuelle. À cet égard, le personnage de Gargantua, chez Rabelais, se présente comme le modèle du héros celte. Celui de Frère Jean des Entommeurs est le modèle du druide. La tradition *gauloise* n'est pas un vain mot pour Rabelais.

En fait, dans la pensée druidique, le problème ne se pose pas. Si un être a un corps, c'est pour s'en servir, et il ne viendrait à l'idée de quiconque de nier cette réalité. Le tout est de savoir s'en servir. Tout nous prouve que les druides en étaient arrivés à un très haut degré de puissance dans l'évocation et l'utilisation de la pensée. Certes, dans les « miracles » qu'ils opèrent, il ne faut voir que des images symboliques, le plus souvent décrites pour frapper l'imagination et pour témoigner de cette puissance. Mais les druides, par leur discours, par leur parole, par leurs gestes, sont essentiellement là pour maintenir et perpétuer une création qui a débuté *in illo tempore* et qui doit se poursuivre *in saecula saeculorum*. Ils ne font jamais de « miracles » gratuits, ou sur simple demande. Au premier temps du christianisme, il y a eu des joutes entre druides et clercs chrétiens. Les clercs demandaient aux druides de faire preuve de leur puissance, de faire des « miracles ». Les druides n'en ont jamais fait. Pourquoi l'auraient-ils fait, d'ailleurs, puisqu'ils n'étaient pas là pour satisfaire la curiosité méprisante de quelques clercs imbus de leur foi nouvelle ? La puissance de l'Esprit se manifeste parfois par l'inaction, qui est en elle-même une forme d'action. Le vrai miracle, c'est celui qui concerne l'intelligence, puisque toute matière est, en dernière analyse, la réalisation de la pensée. Et quand la déesse Brigit, au triple visage, eut disparu de l'univers druidique, on vit apparaître sainte Brigitte, abbesse de Kildare, « l'Église des Chênes », où, dit-on, les moines et les nonnes entretenaient le feu perpétuel des anciens temps.

Car le Feu, qui n'est pas un élément, mais qui transcende les trois formes de la matière en les *mutant* et en les *permutant*, est le symbole le plus exact de l'énergie spirituelle sans laquelle rien n'existe. Mais le Feu n'est pas Dieu : il est seulement

la Parole de Dieu, cette parole qui crée perpétuellement et qui équilibre l'univers, et dont les druides sont les dépositaires.

C'est par là que se justifie la religion druidique. Si Dieu est inconnu, abscons, innommable, c'est parce qu'il est Tout. Mais la Parole de Dieu représente l'énergie de ce Tout en pleine action. Les êtres humains doivent donc connaître cette Parole pour s'y conformer et agir selon les plans divins, condition *sine qua non* pour que l'univers existe. D'où le besoin de connaissance : l'être humain ne peut rester indifférent devant ce qui, en apparence le dépasse, en réalité le concerne, puisqu'il fait partie du Tout. Et si le Dieu druidique n'est pas à proprement parler une Providence, au sens chrétien du terme, il n'est pas, lui non plus, indifférent au cas individuel, puisque tout cas individuel se répercute sur le Tout. Dans ces conditions, l'être humain peut prier : sa prière sera une tentative pour se mettre à l'unisson du Tout universel, et ce qu'il souhaite peut se réaliser si cela concorde avec le plan divin. D'autre part, la prière orale, c'est-à-dire en fait l'invocation rituelle, si elle est prononcée par le plus grand nombre, aura d'autant plus de puissance, puisque les énergies individualisées se grouperont en une seule énergie spirituelle dont l'efficacité sera ainsi le résultat d'une harmonie pour ainsi dire universelle. La plupart des grandes religions n'ont jamais prétendu autre chose, le christianisme en premier lieu, qui insiste tant sur la puissance de la prière

collective **[352]**. Ainsi, les pratiques rituelles organisées par les druides, si elles sont accomplies sincèrement et de toute la force des énergies individuelles rassemblées, influent sur le devenir de Dieu, puisque ce devenir divin est celui de l'univers. Pour un Celte, croyant aux principes druidiques, le grand Dieu innommable se réalise à chaque instant du temps relatif, grâce à l'action individuelle et collective. Mais rien, aucun être ou aucune chose, n'est en dehors de ce devenir. La preuve de cette croyance se trouve dans les nombreuses descriptions qui montrent l'être passant par tous les éléments, toutes les formes, tous les états **[353]**. Le fondement de la pensée druidique est l'*harmonie universelle des êtres et des choses* dans une perpétuelle réalisation.

Bien entendu, tout « n'est pas au mieux dans le meilleur des mondes possible ». Des forces « obscures » entrent en jeu et mettent le monde en péril. Dans la religion des anciens Germains, c'étaient les Géants, toujours prêts à envahir Asgard, le séjour des divinités garantes de l'équilibre universel : d'où la nécessité du Valhalla, ou plutôt de la *Valhöll*, rempart composé de guerriers destinés à interdire le passage des Géants. Dans la pensée des anciens Iraniens, c'était Arhiman, le principe des ténèbres contre lequel luttait Ahura-Mazda, le principe de la Lumière. Cette conception iranienne a influencé de façon irréversible la tradition judéo-chrétienne, faisant d'Arhiman le modèle du Satan négateur de Dieu. Mais le sens symbolique de l'opposition entre Ahura-Mazda et Arhiman n'a plus été compris qu'au premier degré. De simple image rendant compte de la dynamique vitale sujet-objet, source de toute existence dans le domaine des relativités, cette opposition est devenue dualisme, manichéisme, et

aboutissant, en dehors même du catharisme, à une théologie chrétienne vidée de toute réalité ontologique, à une morale laïque du Bien et du Mal, incompréhensible parce que privée de ses racines. Cette opposition, dans la pensée druidique, n'est pas ressentie au premier degré, chaque chose, chaque être, ayant un double aspect et résolvant ses contradictions internes dans une prise de conscience de la totalité.

Mais le problème de l'imperfection du monde subsiste. Les forces dites obscures sont la projection fantasmatique de l'irrésolution de l'être. Placé en face des réalités supérieures, l'être humain ne sait pas toujours comment agir, ou réagir. Il ne participe pas pleinement à l'*agir* universel, d'où les carences, les déviations, les impasses, le Mal métaphysique – et non pas moral. Si tous les êtres savaient, c'est-à-dire s'ils pouvaient utiliser leur pensée au maximum, l'équilibre de l'univers ne serait jamais menacé. Mais, les choses étant ce qu'elles sont, la pensée humaine n'est pas encore capable d'assumer pleinement sa réalité. La religion druidique lui montre le chemin à parcourir pour atteindre ce degré à partir duquel les fausses oppositions apparaissent pour ce qu'elles sont, c'est-à-dire une querelle dialectique. D'où la nécessité d'affirmer la toute-puissance de l'Esprit, la nécessité du rituel qui, en termes symboliques, engage l'être humain à toujours aller au-delà de l'horizon. En définitive, le Réel est une barrière illusoire que, par paresse ou ignorance, l'être humain imagine en face de lui.

Mais il n'y a pas de barrière. L'horizon n'existe pas.

4) L'AUTRE-MONDE

Cette démarche spirituelle qui consiste à dépasser le réel apparent pour découvrir ce qu'il y a derrière, attitude très nettement « surréaliste », ne peut se faire que si l'on objective ce qu'il y a derrière. Toute action humaine, motivée par une cause, en l'occurrence la vie, suppose un but. Et même si l'on n'aboutit pas à un but fixé, on parvient cependant à un résultat, à une conséquence, celle-ci pouvant être éloignée ou proche du but projeté. C'est une règle syntaxique, mais c'est surtout une réalité philosophique.

Pour les Celtes, le but projeté, objectivé, c'est ce qu'on appelle l'Autre-Monde. Il ne ressemble guère à l'Au-delà chrétien, ni à ces zones vagues de la non-conscience que les Grecs et les Latins ont imaginées à travers leur matérialisme rationalisant. « D'après vous [les druides], les ombres ne gagnent pas le séjour silencieux de l'Érèbe et les pâles royaumes de Dis ; le même esprit gouverne un autre corps dans un autre monde » (Lucain, *La Pharsale*, v. 450-451). « Les âmes ne périssent point, mais passent après la mort d'un corps dans un autre » (César, VI, 14). La croyance en l'immortalité de l'âme a dérouté les Grecs et les Latins qui, eux, n'y croyaient pas. César, en fin stratège, estime que c'est une astuce des druides, « propre à exciter le courage en supprimant la peur de la mort » (VI, 14). Pomponius Méla dit la même chose : « Les âmes sont immortelles et il y a une autre vie chez les morts, ce qui les rend plus courageux à la guerre » (III, 3). Mais si cela les étonnait, les auteurs de l'Antiquité classique témoignent tous sans exception de ce dogme de l'immortalité de l'âme et de la renaissance *ailleurs*. Valère-Maxime trouve cette opinion stupide, mais admire qu'elle soit identique à l'opinion de Pythagore (II, 6). De toute façon, cela n'était point conforme à la pensée méditerranéenne classique, ni même, à cette époque, à la mentalité d'un certain nombre de Juifs pour qui le Messie ne devait être qu'un roi terrestre redresseur de torts.

Il reste à déterminer comment les Celtes ont *vu* cet *ailleurs*. Car il s'agit bien d'un Autre-Monde. On a pensé, en interprétant à la lettre les paroles de César (« d'un corps dans un autre »), que les Celtes ont cru à la doctrine de la transmigration des âmes. Tous les auteurs sont formels : la renaissance promise a lieu *ailleurs*, et il n'y a dans la tradition celtique absolument aucune trace de métempsycose, de transmigration des âmes ou de réincarnation dans ce monde-ci. Les exemples souvent mis en avant, comme ceux de Tuân mac Cairill, de Fintan et même de Taliesin, ne sont que des cas isolés relevant du mythe, les personnages en question étant représentatifs de la perpétuelle transformation des êtres et des choses. En tout cas, *il n'y a rien, dans la tradition celtique, qui ressemble, de près*

ou de loin, aux doctrines hindoues et bouddhiques des cycles de réincarnation. Toute affirmation contraire, et toute tentative d'inclure la pensée druidique dans la pensée orientale par un vague « retour aux sources » parfaitement fumeux, ne sont que spéculations intellectuelles gratuites résultant d'une méconnaissance absolue des documents qui sont nets, précis et sans aucune ambiguïté.

Ailleurs, c'est l'Autre-Monde. Il est décrit un peu partout dans les récits irlandais et gallois, et même dans les romans arthuriens. On pourrait y ajouter les contes populaires de toute l'Europe occidentale qui ne tarissent pas de détails sur ce séjour d'après la mort. Il n'est pas sinistre, du moins avant que le christianisme romain n'y ait introduit, avec la culpabilisation des actes humains, la notion d'Enfer diabolique, châtiment des pécheurs. Le péché est inconnu des Celtes. Le châtiment éternel est inconnu de la doctrine druidique. L'Enfer, au sens chrétien, n'est pas pensable dans la pensée druidique.

L'Autre-Monde est l'endroit intemporel et a-spatial où se réalise le monde imaginé par le plan divin. Il n'y a donc plus de contingences négatives. Il n'y a plus les trois fonctions nécessaires à l'établissement de la société divine sur terre, puisque là, cette société divine existe dans sa perfection. Plus de fonctions, cela signifie : plus de classes. Il n'y a plus de travail non plus, puisque le travail est souffrance indispensable pour arriver au dépassement et que là, le dépassement est déjà opéré. Il n'y a plus de vieillesse, puisque le temps n'existe plus, du moins dans sa version relative. Il n'y a plus de mort, puisque la mort est transcendée. Ainsi apparaissent les images somptueuses de l'île d'Avallon, ou d'Émain Ablach, cette *Insula Pomorum* des légendes.

Cette île est aussi appelée « Île Fortunée parce que toute végétation y est naturelle. Il n'est point nécessaire que les habitants la cultivent. Toute culture est absente, sauf celle que fait la nature elle-même. Les moissons y sont riches et les forêts y sont couvertes de pommes et de raisins. Le sol produit tout comme si c'était de l'herbe. On y vit cent années et plus. Neuf sœurs y gouvernent par une douce loi et font connaître cette loi à ceux qui viennent de nos régions vers elles. De ces neuf sœurs, il en est une qui dépasse toutes les autres par sa beauté et sa puissance. Morgane est son nom, et elle enseigne à quoi servent les plantes,

comment guérir les maladies... » **[354]**. « Il y a une île lointaine ; alentour, les chevaux de la mer brillent, belle course contre les vagues écumantes ; quatre pieds la supportent. Charme des yeux, glorieuse étendue est la plaine sur laquelle les armées jouent... Jolie terre à travers les siècles du monde, où se répandent maintes fleurs. Un vieil arbre est là avec les fleurs, sur lequel les oiseaux appellent aux heures... Inconnue la plainte ou la trahison dans la terre cultivée bien connue ; il n'y a rien de grossier ni de rude, mais une douce musique qui frappe l'oreille. Ni chagrin, ni deuil, ni mort, ni maladie, ni faiblesse, voilà le signe d'Émain ; rare est une pareille merveille. Beauté d'une terre merveilleuse, dont les aspects sont aimables, dont la vue est une belle contrée, incomparable en est la brume... Des richesses, des trésors de toute couleur sont dans la Terre calme, fraîche beauté,

qui écoute la douce musique en buvant le meilleur vin... » **[355]** . « Je suis allé d'une allure alerte dans un pays merveilleux, bien qu'il me fût familier... Il y a un arbre à la porte du château ; l'harmonie qu'il émet n'est pas déplaisante, arbre d'argent où brille le soleil ; sa splendeur est pareille à l'or. Il y a là trois vingtaines d'arbres ; leur sommet se touche, ne se touche pas ; trois cents hommes se nourrissent de chaque arbre, de leur fruit multiple et simple... Là est une cuve d'hydromel joyeux que l'on partage à la maisonnée ; elle reste toujours, la coutume est établie qu'elle soit pleine à tout jamais » **[356]** .

C'est vers cette île merveilleuse que se dirigent les héros païens comme Bran, fils de Fébal et Cûchulainn, des personnages à peine christianisés comme Maelduin **[357]** , ou le roi Arthur, après la bataille où il est blessé mortellement, des saints du christianisme celtique comme Brendan, « à la recherche du Paradis » **[358]** . Mais des auteurs grecs ont également témoigné de cette croyance en des îles merveilleuses situées quelque part du côté du soleil couchant, c'est-à-dire *derrière* soi, si l'on se réfère à l'orientation celtique. Plutarque raconte en effet qu'une certaine île Ogygie se trouve « à cinq jours de navigation de la Bretagne, vers l'ouest ». Il y a d'ailleurs trois autres îles. « Dans l'une d'elles, suivant les fables que racontent les Barbares, Khronos aurait été emprisonné par Zeus. Son fils étant son gardien, il résidait dans l'île la plus éloignée... » Il arrive que des humains puissent aborder dans cette île : « Il leur est permis de partir une fois qu'ils ont célébré pendant treize ans le culte du dieu. Mais la plupart préfèrent rester, les uns parce qu'ils se sont habitués, les autres parce que, sans peine et sans travail, ils ont tout en abondance, en s'occupant des sacrifices ou des cérémonies, ou bien en pratiquant les lettres et la philosophie » **[359]** . Cela rappelle le récit de la Navigation de Bran : après un séjour à Émain Ablach, Bran et ses compagnons sont saisis par la nostalgie de l'Irlande. On leur permet de s'en aller en les avertissant de ne pas mettre le pied à terre lorsqu'ils seront en vue de leur pays. Une fois arrivés, ils s'aperçoivent qu'il s'est écoulé deux cents ans depuis qu'ils ont quitté l'Irlande, alors qu'eux-mêmes sont persuadés avoir été absents quelques semaines. De plus, un des leurs met pied à terre et tombe en cendres **[360]** . Ce motif est bien connu de nombreux récits du Moyen Âge, ainsi que de contes de la tradition populaire orale **[361]** .

Ce séjour bienheureux se caractérise par une absence de temps qui a pour conséquence l'élimination de la vieillesse, de la maladie, de la guerre et de la mort. La nourriture et la boisson sont inépuisables, symbolisés par la Pomme et aussi par le vin ou l'hydromel. C'est aussi la « Terre des Femmes », dont la reine est une femme divine, Morgane en particulier, celle qui accueille, nourrit, abreuve et comble de volupté. Car l'aspect érotique est loin d'être absent de ces évocations du paradis. Il n'y a plus de classes, donc plus de guerriers, sauf *quand ils jouent*, et

naturellement plus de druides, puisque tous les habitants de l'Autre-Monde, parvenus à un très haut degré de sagesse, sont tous devenus des dieux-druides. En fait, c'est la troisième fonction qui est exaltée et qui englobe les deux autres en les dépassant. Là, pour reprendre la formule baudelairienne, « tout n'est que luxe, calme et volupté ». On peut y ajouter l'abondance. Le chaudron du Dagda, c'est-à-dire le Graal, y est le récipient de toutes les richesses, et plus on y puise, plus il est plein. Ainsi se trouvent résorbées les contradictions du monde.

Cet Autre-Monde n'est pas toujours situé dans les îles du bout de la terre. Il arrive qu'il soit localisé dans les tertres, dans le *sidh*, dont le nom signifie proprement « paix ». Mais le paysage est le même : grande plaine où courent des chevaux, où paissent des troupeaux, où jouent les ex-guerriers, vergers merveilleux qui produisent des pommes en toute saison, musiques célestes, temps éternellement serein, richesse et beauté, femmes féeriques, breuvages divins. Et cela se trouve à côté des humains, sous leurs pieds, dans l'univers des tertres, au-delà de l'apparence : ceux qui ne savent pas ne voient pas autre chose que des souterrains humides et froids. Ceux qui ne savent pas, ce sont ceux qui n'ont pas pu dépasser le réel apparent et regarder l'univers « surnaturel » qui s'ouvre devant leurs yeux aveuglés.

Une question se pose cependant : cet univers merveilleux est-il éternel ? On serait tenté de répondre affirmativement. Or, il n'en est rien. L'éternité d'un tel Autre-Monde serait en opposition complète avec la conception métaphysique des druides : tout n'est que mouvement, tout est en perpétuelle transformation, et si rien ne meurt, rien ne demeure stable. La vision paradisiaque de l'Autre-Monde est une vision de stabilité qui est inconciliable avec la thèse du mouvement perpétuel. C'est Plutarque qui nous le dit le premier : « D'après Démétrios, parmi les îles qui entourent la Bretagne, plusieurs sont désertes, dispersées, et quelques-unes tirent leurs noms de quelque héros ou de quelque démon. Navigant dans ces régions sur ordre du roi, afin de recueillir des informations, Démétrios aborda dans la plus proche de ces îles désertes. Elle ne comportait pas beaucoup d'habitants, mais ceux-ci étaient sacrés aux yeux des Bretons, et protégée de toute injure de leur part. Au moment où il aborda, un grand trouble se manifesta dans l'air, accompagné de nombreux prodiges dans le ciel. Les vents soufflaient avec fracas, et la foudre tomba en plusieurs endroits. Puis, le calme se rétablit. Les insulaires lui dirent qu'il venait de se produire une éclipse de quelque être supérieur. Ils ajoutèrent que, de même qu'une lampe n'offre rien de fâcheux

lorsqu'on l'allume, mais qu'elle peut causer des troubles fâcheux ^[362] quand on l'éteint, les grandes âmes ne font jamais de mal et procurent leurs bienfaits tant qu'ils vivent, mais provoquent des vents et de la grêle, comme aujourd'hui, lorsqu'elles viennent à s'éteindre ou à périr *fréquemment*. Souvent, elles peuvent également causer dans l'air des émanations pestilentielles. C'est dans ces îles, dit encore Démétrios, que Khronos endormi, et gardé par Briarée, est retenu prisonnier... » ^[363]. On remarquera que Khronos, le « temps », est endormi. On

remarquera également qu'il est question de morts qui sont fréquentes. On ne peut déterminer, d'après le texte, s'il s'agit de la mort répétée d'une même « âme supérieure », ou la fréquence de l'événement, mais le doute subsiste. Et de toute façon, dans cet Autre-Monde celtique, les « âmes supérieures » *s'éteignent*. Où vont-elles, puisqu'il n'y a pas de mort au sens terrestre du terme ?

La réponse n'est pas difficile. *Ailleurs*, encore ailleurs. L'Autre-Monde n'est que transitoire, et plus que jamais, « la mort est le milieu d'une longue vie ». Dans le cycle du temps, les mondes peuvent être infinis, et les êtres peuvent passer de l'un à l'autre. L'Autre-Monde décrit par les Celtes n'est qu'*un seul* parmi des mondes infinis. Mais les portes de cet Autre-Monde ne sont jamais closes, et il n'y a pas d'état irrémédiable. L'opinion druidique est que le mouvement perpétuel de l'évolution est un mouvement périodique, réglé selon des fréquences. En fait, *l'énergie est fréquence*, ce qui concorde absolument avec les plus récentes théories scientifiques. Cette conception de la fréquence est illustrée dans les récits celtiques par la facilité avec laquelle on passe d'un monde à l'autre, que l'on soit vivant ou mort. La nuit de *Samain*, le monde du *sidh*, est ouvert à qui veut le pénétrer. Les habitants du *sidh* se répandent souvent parmi les humains, et de nombreux humains, à condition d'être des héros, c'est-à-dire « initiés », font des séjours dans le *sidh*, ne serait-ce que par le rêve, comme le chaman. Les exemples ne manquent pas de ces « expéditions vers l'Autre-Monde », de ces « navigations vers la Terre des Fées », ou vers le Paradis, à la fois dans les récits irlandais et gallois, dans les romans arthuriens et dans les contes populaires. Et puis, il existe un mythe significatif : celui du *Gué des Âmes*. C'est l'histoire des moutons blancs qui deviennent noirs, et inversement, en passant d'une rive à l'autre, ou d'un côté à l'autre d'une palissade. Il ne peut y avoir aucun doute là-dessus : la conception celtique de l'Autre-Monde fait de celui-ci une sorte de plate-forme d'attente, où convergent les individus et d'où ils peuvent repartir vers ce monde-ci ou vers un *ailleurs*.

Tout être humain est donc appelé, par essence, par nature, par fonction, à transiter par l'Autre-Monde. Alors se précisent deux spéculations de la pensée celtique : il est préférable de savoir le chemin qui mène à cet Autre-Monde, même si l'on doit obligatoirement mourir ; d'autre part, il est possible à certains sages d'accomplir le voyage de leur vivant sans passer par la mort. Ainsi apparaît un thème qui a eu un immense succès littéraire et qui, pourtant, n'est qu'un rite d'initiation, celui de la *Quête*.

5) LA QUÊTE

L'Autre-Monde est difficile d'accès. D'abord, il est invisible pour des yeux humains qui sont aveuglés par la réalité apparente des choses. Ensuite, les humains n'ont pas le don des Tuatha Dé Danann, celui de voir sans être vu. Enfin, parce que le chemin qui mène à l'Autre-Monde est aussi dangereux, aussi plein de pièges que le pont chamanique. C'est là où réside l'enseignement druidique : indiquer à chacun comment suivre le difficile chemin qui mène à l'Autre-Monde, étant bien entendu que les chemins sont multiples et divers, parfaitement individuels et même *singuliers*. L'expérience de tous n'est jamais l'expérience de l'un multipliée par celle des autres. L'expérience ne concerne qu'un seul être, puisque, dans ce monde des relativités, l'être est totalement isolé, totalement autonome. Ainsi se trouve sauvegardée sa liberté d'ailleurs, et tout enseignement digne de ce nom doit prendre cela en compte sous peine d'être inefficace. Il semble bien que, contrairement au Christianisme qui veut enseigner une vérité universelle à laquelle chacun n'a que le droit de se conformer, le druidisme ait tenté, comme certains systèmes philosophiques orientaux, de préparer à chacun la voie qui lui est propre dans le déroulement de sa *quête*.

Pour arriver à un résultat, il est nécessaire d'accumuler les obstacles dont doit triompher celui qui prétend à l'initiation. Et le premier obstacle, c'est le vague, le flou, l'inexistence même de la localisation, ou tout au moins l'aspect peu engageant ou dangereux du paysage dont on entoure l'entrée de l'Autre-Monde. Les contes populaires réussissent fort bien à décrire l'atmosphère trouble et sulfureuse qui se répand dans ces régions frontières : les chemins rétrécissent ou sont encombrés de ronces, les manoirs ou forteresses sont sinistres, sombres, protégés par des murailles ou des grilles indiquant le délabrement ou l'abandon, mais sournoisement peuplées d'êtres fantastiques. Parfois, il y a une rivière ou un torrent à franchir. Il en est de même dans les romans arthuriens : des géants ou des personnages antipathiques interdisent le passage des gués ou des ponts, les ponts eux-mêmes sont étroits, dangereux, des bêtes sauvages rôdent dans la forêt. Dans les récits celtiques eux-mêmes, l'accès à l'Autre-Monde est plus direct, moins chargé de fantasmes culpabilisants. C'est que le Christianisme n'a pas encore altéré l'univers primitif qui est sans péché. Ce qui empêche le héros celtique de pénétrer dans l'Autre-Monde, c'est son manque de valeur, de connaissance ou de courage, et les interdits sont beaucoup plus intériorisés.

Car franchir les zones frontières n'est pas évident. L'être humain vit dans un monde imparfait, au sens strict du terme, c'est-à-dire *non-achevé* : d'où la souffrance, la maladie, le chagrin, la violence, le dénuement, qui représentent les

hésitations de l'esprit devant le chemin à parcourir. Un peu comme chez les Stoïciens, il s'agit de réduire l'importance de ces empêchements intérieurs. Vaincre la souffrance, le chagrin, la violence, le dénuement, c'est le premier pas vers une libération de l'âme. Cela ne se passe pas sans combats, traduits généralement par des luttes héroïques entre guerriers. Mais il faut aussi vaincre son propre désespoir, ses propres hésitations. Et il arrive qu'on ne voie pas la porte de l'Autre-Monde : elle n'est visible que de temps en temps, ou si on la cherche vraiment avec la vue intérieure, la seule qui compte dans la quête. En un mot, l'être humain qui se lance dans la quête doit corriger par son action toutes les imperfections du monde. La solution est peut-être celle qui se présente quand il a réussi à éliminer les « monstres » qui incarnent ces imperfections et qui sont des obstacles à la dynamique universelle. Voilà pourquoi tout être humain, selon la pensée druidique, est « missionné » pour accomplir quelque chose. L'attitude druidique n'est pas une attitude passive comme celle des orientaux qui se contentent de dénoncer la *maya*, c'est-à-dire l'illusion du monde, en prônant le renoncement comme seule source d'harmonie et de joie. L'attitude druidique est tournée vers l'action : chaque être humain a un rôle à jouer pour *par-faire* le monde, pour *l'achever*, et cet achèvement ne peut être réalisé que par l'action individuelle au sein d'une action collective **[364]**.

Ici se pose un autre problème : les druides croyaient-ils à l'âme universelle comme les Hindous indo-européens, ou bien en l'âme individuelle, personnalisée et spécifique ? Si l'on considère leur conception d'un Dieu qui est Tout, et dont les êtres humains sont des composantes actives dans son devenir, on serait tenté de répondre qu'ils croyaient à l'âme universelle collective. Or, les auteurs de l'Antiquité affirment que, selon eux, « les âmes sont immortelles », et font référence au système pythagoricien, lequel exalte l'âme individuelle. D'ailleurs, si les Celtes se sont convertis si facilement au christianisme, c'est aussi parce que le christianisme leur présentait une doctrine du *salut individuel*. Il n'est donc pas possible de concilier la pensée druidique et la pensée bouddhique : ce sont deux registres complètement opposés, deux conceptions parallèles. Cette croyance en l'âme individuelle se manifeste par le soin mis, dans tous les récits celtiques ou d'origine celtique, à décrire l'action individuelle, la démarche personnelle, la responsabilité de l'être, et par conséquent son Libre Arbitre. Comme dans la doctrine pélagienne, l'homme est entièrement libre d'assumer son destin, de choisir son chemin. Ce choix, il le fait lui-même. D'où l'importance de la quête individuelle comme moyen de connaissance et tentative de perfection. L'essentiel, encore une fois, est le *dépassement héroïque*.

C'est dire que l'action prime tout, ce qui est en opposition formelle avec le système oriental. Le héros celte vit *dans le monde* et agit *sur le monde*, désirant *changer le monde* de façon à le rendre conforme au plan divin. Le royaume du Celte est *dans ce monde comme dans l'autre*. Dans ces conditions, il serait vain d'attendre passivement, avec résignation, que la situation s'inverse dans un Au-Delà de justice et de réparation. Tous les efforts doivent être accomplis ici-bas

pour faire respecter la justice : les druides sont aussi des législateurs et des juges qui veillent à l'application de la justice divine. La plus grande intolérance dénoncée par les druides est celle de l'injustice. Ils veulent réaliser dans ce monde-ci la perfection de l'Autre Monde. C'est peut-être le seul moyen d'échapper à la mort.

Mais, pour instaurer la perfection dans ce monde, il faut savoir comment se présente la perfection de l'Autre-Monde, ce qui justifie la nécessité de la quête. Chaque individu, reconnu comme autonome, comme libre, comme doué de talents spécifiques, a le devoir de tenter la quête et de revenir dire ce qu'il a vu. Tous les « quêtesurs » n'auront pas vu la même chose, et l'expérience individuelle enrichira la collectivité. La meilleure illustration de cette démarche est probablement celle de la Chevalerie de la Table Ronde, conception héritée en grande partie de la pensée druidique. Chaque chevalier accomplit une quête solitaire et singulière vers un but unique, le Graal par exemple. Mais quand le chevalier revient à la cour raconter ce qu'il a fait et ce qu'il a vu, on sent très bien que la responsabilité du groupe est engagée dans l'action individuelle d'un de ses membres.

Le paradoxe est là. Mais la pensée druidique est paradoxale parce qu'elle participe d'une *hétérologie*. C'est une pensée dialectique. Dieu est la Totalité. Dieu est donc l'ensemble multiforme de toutes les actions individuelles. Il y a unité dans le multiple, multiplicité dans l'unité. C'est là où la logique celtique creuse un fossé en face de la logique méditerranéenne. La pensée druidique n'est ni collectiviste ni individualiste, *elle est les deux à la fois*, puisqu'elle refuse tout dualisme. On dira que c'est une pensée irrationnelle. Cela n'a aucun sens : l'irrationnel n'existe pas, ou plutôt c'est seulement une structure mentale qui ne s'appuie pas sur les mêmes références que la raison courante et dominante dans une civilisation donnée. Les Grecs et les Latins n'ont pas compris les Celtes, qu'ils ont pourtant admirés bien souvent. Leur incompréhension était normale. Les Celtes n'ont certainement pas eux-mêmes compris la démarche des Grecs et des Latins. C'est en tout cas la preuve de l'infinie variété de l'esprit humain qui, confronté aux réalités de l'existence et du destin, parvient à trouver des explications, des justifications, des solutions. La tradition universelle unique est un leurre. Si une telle tradition provenait d'une révélation unique dans les temps primitifs – de l'Âge d'Or, par exemple –, on en retrouverait les traces. Mais en dehors de la tendance au syncrétisme, lequel brouille les données au lieu de les clarifier, il est difficile de discerner une « ténébreuse et profonde unité » dans la pensée humaine. Cette unité de la pensée humaine serait d'ailleurs un appauvrissement. Puisque Dieu et le monde sont en perpétuel devenir, c'est à chaque individu, à chaque collectivité d'apporter quelque chose. Qu'il y ait des convergences, c'est certain. Qu'il y ait des erreurs, des retours en arrière, des oublis, des incompréhensions, c'est évident. L'esprit humain se cherche en cherchant le « Graal », quel qu'il soit. C'est le sens de la *quête*, puisque le mot signifie « recherche ».

Et la *quête est obligatoire*. Nul ne peut s'y dérober sans s'attirer la « honte »

vis-à-vis de la collectivité, cette « honte » magique et sacrée étant la chose la plus terrible qui puisse recouvrir un individu, selon la doctrine druidique. Blaise Pascal n'a pas dit autre chose, dans son fameux « argument du pari » : tout être humain est *engagé* dans le jeu de la vie, il doit parier. La quête est un pari. Et il vaut mieux parier une infinité de gains.

Dans le très beau récit irlandais de la *Navigation d'Art, fils de Conn*, le jeune héros, à la suite d'une partie d'échecs jouée avec la concubine – indigne – de son père, est obligé de partir à la recherche d'une jeune fille qu'il devra épouser **[365]**. Mais il ignore où se trouve la jeune fille en question, et personne ne semble le savoir **[366]**. Il ne peut se dérober. Il entreprend donc cette quête désespérée de la Femme, d'île en île, d'aventure en aventure, de danger en danger. Il finira par conquérir celle qui lui était destinée. Mais cela n'aura pas été sans errements, ni sans souffrances. Et quand il reviendra, avec son épouse, le peuple d'Irlande l'accueillera avec joie et bonheur, parce que le succès de l'entreprise rejallit sur l'ensemble du groupe. Le bonheur individuel est celui de la collectivité. D'ailleurs, de cette quête impossible, le héros a rapporté non seulement une épouse, mais toutes les richesses qu'il a pu trouver là-bas, dans cet Autre Monde qui est un *ailleurs*, sans doute peu différent de notre monde.

Rêve, que tout cela... Peut-être. Mais il y a des rêves qui rendent compte plus fidèlement des réalités supérieures que la vision quotidienne d'un univers en perpétuelle transformation. Les druides étaient des « très voyants ». Ils ont estimé que tous les individus pouvaient parvenir à ce très haut degré de vision intérieure. Ils faisaient confiance à l'être humain, prétendant qu'il n'y a aucune impossibilité qui ne puisse être surmontée parce que l'être humain, à l'image des dieux-druides et à l'image du Dieu innommable, possède une infinie puissance dont il ne mesure pas toujours la portée et dont il ne sait pas se servir.

En ce sens, le druidisme est un humanisme. Mais un humanisme *sacré*. La conception moniste des druides fait qu'il n'y a aucune distinction entre le profane et le sacré. L'être humain est sacré. C'est parce qu'il l'a oublié que l'univers est la proie des forces obscures. Le druidisme se présente donc comme un système parfaitement cohérent, parfaitement organisé, parfaitement humain et divin, pour aller le plus loin possible à la découverte des rivages de l'île merveilleuse, là où, enfin, les contradictions apparaissent telles qu'elles sont, c'est-à-dire des jeux stériles d'une pensée qui doute d'elle-même. C'est une tentative généreuse pour réconcilier l'être avec lui-même.

Il importait de le dire. Le druidisme est mort, définitivement mort en tant qu'institution, en tant que religion, puisqu'il ne peut exister que dans un cadre socioculturel qu'il hiérarchise et dont il émane. Mais le message druidique n'a pas entièrement disparu. C'est à nous de le retrouver sous les arborescences trompeuses des jardins féeriques que des enchanteurs ont fait surgir du désert. Le rire de Merlin peut nous égarer. Mais c'est peut-être en nous égarant qu'il nous

fait découvrir le tracé d'un chemin sinueux qui mène vers le *sidh*. [\[367\]](#)

POUR CONCLURE

(PROVISOIREMENT)

Plus on tente de pénétrer à l'intérieur du druidisme, plus on a l'impression que celui-ci se ferme. Le manque de documents fiables oblige à demeurer à l'extérieur du sujet, et si cette position peut garantir une certaine objectivité, une certaine vue d'ensemble, elle est fort inconfortable quand il s'agit de comprendre le sens profond de la doctrine que les druides enseignaient pendant vingt ans à leurs élèves, dans leurs retraites ténébreuses de la forêt celtique. La vision objective qu'on peut en avoir est nécessairement incomplète. Et elle est évidemment faussée par une tendance à rationaliser selon les critères de l'humanisme méditerranéen.

C'est dire que cette étude sur le druidisme n'est qu'une approche du sujet, patiemment élaborée à partir des éléments les plus représentatifs de ce que pouvait être le druidisme au temps de l'indépendance celtique, aussi bien en Gaule qu'en Irlande et en île de Bretagne. Que serait devenu le druidisme si les Romains n'avaient pas envahi la Gaule puis la Bretagne ? Personne n'en sait rien. Mais l'exemple de l'Irlande, qui ne connut pas l'occupation romaine, prouve que le druidisme aurait quand même disparu, se fondant dans le christianisme primitif, encore vibrant du message de résurrection christique. Cela n'est pas une hypothèse, mais une réalité : *le druidisme s'est dilué dans le christianisme des premiers âges.*

La meilleure explication de ce fait réside dans la parenté qui devait exister entre le druidisme et le message évangélique. Ce ne pouvait pas être une parenté de forme, mais une identité de vision : l'immortalité de l'âme et la résurrection. Jésus apportait en quelque sorte la preuve de ce qu'affirmaient les druides. Tout le reste, c'est-à-dire les querelles entre druides et missionnaires chrétiens, n'a été que rivalités et luttes d'influence pour conserver les meilleures places dans la

société. À partir du moment où deux traditions se rejoignent sur des positions essentielles, il se produit une synthèse, et non plus un syncrétisme. C'est ce qui est arrivé, même si l'apport druidique dans le christianisme primitif a été nié, combattu et délibérément écarté. Mais c'est souvent en remontant le temps, à travers les spéculations du christianisme celtique tel qu'il a été vécu en Irlande et dans les communautés bretonnes, qu'on arrive à comprendre ce que pouvait être la religion druidique. Une tradition religieuse, surtout lorsque son emprise a été très forte – c'est le cas du druidisme –, ne disparaît jamais pleinement. À cet égard, ce qui s'est passé le 27 juin 1970, en Bretagne, lors d'une cérémonie chrétienne au sein de l'Église celtique restaurée, rattachée à l'orthodoxie, est profondément significatif. Un des membres de cette Église celtique, voulant quitter cette Église, sollicita de son supérieur, l'archevêque Iltud, sinon une bénédiction apostolique, du moins une filiation initiatique. L'archevêque accepta et déclara dans un avertissement préliminaire : « Mon intention est de donner à X toutes les lignées initiatiques dont je suis détenteur et particulièrement celles des lignées qui ont pu passer dans les églises depuis les druides mes prédécesseurs, par exemple au moment de la consécration des druides aux charges d'évêques » **[368]**. On sait en effet que Patrick et ses premiers disciples ont baptisé, ordonné et consacré de nombreux membres de la caste sacerdotale druidique. On peut tirer de cela les conclusions qu'on voudra mais il est certain que, bien souvent, on cherche des druides là où ils ne sont pas et on côtoie des druides sans le savoir. Allons même plus loin : il y a des héritiers des druides qui ne savent pas qu'ils sont dépositaires d'une lignée initiatique.

Cela dit, et en écartant toutes les affabulations qui ont été répandues sur le sujet, il est possible d'avoir une idée d'ensemble du druidisme. C'était donc une religion d'origine incontestablement indo-européenne, parallèle aux religions de l'Inde, de la Grèce, de Rome et de la Germanie. Mais, comme toute religion ancrée dans un pays déterminé, confrontée aux anciennes croyances des populations autochtones, le druidisme s'est chargé d'éléments qui n'appartenaient pas au fonds originel indo-européen. Si la structure même de la hiérarchie sacerdotale et la répartition trifonctionnelle qui caractérisent son « panthéon » sont indubitablement d'essence indo-européenne, de nombreuses croyances et de nombreux rites ne semblent pas avoir la même origine. D'où la spécificité du druidisme. D'où les références possibles à des religions antérieures comme les cultes mégalithiques et les cultes solaires de l'Âge du Bronze nordique. Car, de toute façon, le druidisme a une coloration *nordique* par rapport aux religions méditerranéennes. Il paraît plus proche de la religion germanique et même des religions finno-ougriennes que de la religion de la Grèce classique et de celle de la Rome républicaine. C'est même dans cette perspective « nordique », concernant l'immense plaine asiatico-européenne qui va du Pacifique à l'Atlantique, que le druidisme a des croyances et des pratiques semblables à celles du chamanisme. Là, l'héritage des Scythes se fait sentir, eux qui furent les médiateurs entre l'Orient et l'Occident, mais par le nord. Les Grecs de l'Antiquité n'avaient peut-être pas

tort lorsqu'ils confondaient les Celtes et les Germains sous la vague appellation d'Hyperboréens. Et si ce n'est pas une vérité, c'est néanmoins un indice.

Ce qui peut encore être mis en évidence, c'est le caractère *social* du druidisme. Jamais une religion n'a fait autant corps avec le groupe social, assurant à celui-ci son équilibre et sa raison d'être, réalisant le couple druide-roi, semble-t-il, à la perfection, le roi n'existant pas sans le druide, ni le druide sans le roi. C'est la preuve du *monisme* fondamental qui caractérise la pensée druidique : rejet définitif du faux problème de la dualité, vision dialectique de l'univers, unité et multiplicité de la Divinité, tendance certaine à un pur monothéisme, Dieu étant unique et multiple dans ses manifestations.

C'est dire que le druidisme ne s'est pas contenté de rassembler et de mettre en ordre certaines pratiques rituelles plus ou moins magiques. Le druidisme avait une portée spirituelle que les Grecs et les Latins ont admirée sans la comprendre, mais dont ils ont assurément porté témoignage. Le druidisme a été certainement l'une des plus grandes et des plus exaltantes aventures de l'esprit humain, tentant de concilier l'inconciliable, l'individu et la collectivité, Dieu et la créature, le Bien et le Mal, le Jour et la Nuit, le Passé et l'Avenir, la Vie et la Mort, raisonnant selon des termes *hétérologiques* et spéculant hardiment sur le *Devenir* qui est mouvement perpétuel dans un temps aboli.

Certes, il est impossible d'aller très loin dans l'exégèse. Par ses obscurités, souvent voulues par les druides eux-mêmes, peu soucieux que leur doctrine se répandît n'importe où et n'importe comment, le druidisme excite l'imagination. On sent confusément qu'il y avait là les germes d'une *tradition occidentale* parfaitement adaptée aux peuples de l'Europe. Ceux qui cherchent désespérément à retrouver leurs racines spirituelles dans cette Europe du nord-ouest en sont parfois réduits à se tourner vers l'Orient. Mais l'Orient a aussi ses mirages. En tout cas, l'Orient a sa propre logique qui n'est pas forcément la nôtre, et le christianisme, qui lui aussi est oriental, a faussé le jeu normal de l'évolution occidentale.

Plus que jamais, en cette époque d'interrogations et de mutations, la question qui se pose est celle-ci : Qui sommes-nous ? Le druidisme aurait dû pouvoir nous donner une réponse. Est-il trop tard ?

C'est à chacun d'accomplir sa *quête* et de donner sa réponse.

Bieuzy-Lanvaux, 1984.

BIBLIOGRAPHIE

EN LANGUE FRANÇAISE

D'ARBOIS DE JUBAINVILLE, *Le Cycle mythologique irlandais*, Paris, 1884.
— *Les Druides et les dieux celtiques*, Paris, 1906.

BENOIT (Fernand), *L'Art primitif méditerranéen dans la vallée du Rhône*, 2^e éd., Marseille, 1955.
— *Art et dieux de la Gaule*, Paris, 1969.
— *Le symbolisme dans les sanctuaires de la Gaule*, Paris, 1970.

BERTRAND (Alexandre), *La Religion des Gaulois*, Paris, 1897.

BREKILIEN (Yann), *La Mythologie celtique*. Paris, 1980.

DONTENVILLE (Henri), *La Mythologie-française*, Paris, 1973.

DOTTIN (Georges), *La langue gauloise*, Paris, 1920.
— *Manuel pour servir à l'étude de l'antiquité celtique*, Paris, 1906.
— *La religion des Celtes*, Paris, 1904.
— *L'Épopée irlandaise*, nouv. éd., Paris, 1980.

DUMÉZIL (Georges), *Mythe et Épopée*, Paris, 1974.

— *Les dieux des Indo-Européens*, Paris, 1952.

— *Mythes et dieux des Germains*, Paris, 1939 et 1959.

— *Romans de Scythie et d'alentour*, Paris, 1978.

DUVAL (Paul-Marie), *Les Dieux de la Gaule*, Paris, 1979, nouv. éd.

DYLLON-CHADWICK-GUYONVARCH, *Les Royaumes celtiques*, Paris, 1974.

ELIADE (Mircea), *Le Chamanisme*, Paris, 2e éd., 1978.

— *Histoire des croyances et des idées religieuses*, tome III, Paris, 1983.

ESPERANDIEU, *Recueil général*, Paris, 1907-1966.

FRAZER (James), *Le Rameau d'Or*, Paris, 1983-1984, nouv. éd.

GAIGNEBET (Claude), *Le Carnaval*, Paris, 1974.

GRENIER (Albert), *Les Gaulois*, Paris, 1904.

GUYONVARCH (Ch. J.), *Textes mythologiques irlandais*, Rennes, 1980.

GUYONVARCH-LE Roux, *Les Druides*, Rennes, 1978.

— *La Civilisation celtique*, Rennes, 1980.

HUBERT (Henri), *Les Celtes*, Paris, 1932-1945.

HYDE (Douglas), *Contes gaéliques*, Paris, 1980.

JULLIAN (Camille), *Histoire de la Gaule*, 8 vol., Paris, 1907-1920.

LENGYEL (Lancelot), *L'Art gaulois dans les médailles*, Paris, 1954.

LOT (Ferdinand), *La Gaule*, Paris, 1947.

LOTH (Joseph), *Les Mabinogion*, nouv. éd., Paris, 1979.

MARKALE (Jean), *Les Celtes*, Paris, 1969.

— *L'Épopée celtique d'Irlande*, Paris, 1971.

— *L'Épopée celtique en Bretagne*, Paris, 1971.

— *La Femme celte*, Paris, 1972.

— *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, Paris, 1975.

— *Le Roi Arthur*, Paris, 1976.

— *Contes populaires de toutes les Bretagne*, Rennes, 1977.

— *Contes populaires de toute la France*, Paris, 1980.

— *Contes Occitans*, Paris, 1981.

— *Merlin l'Enchanteur*, Paris, 1981.

— *Les Grands Bardes gallois*, nouv. éd., Paris, 1981.

— *Le Graal*, Paris, 1982.

— *Vercingétorix*, Paris, 1982.

— *Mélusine*, Paris, 1983.

— *Le christianisme celtique*, Paris, 1983.

— *Siegfried, ou l'or du Rhin*, Paris, 1984.

PLINVAL (G. de), *Pélage*, Lausanne, 1943.

RACHET (Guy), *La Gaule celtique*, Paris, 1975.

RAOULT (Michel), *Les Druides, les sociétés initiatiques celtiques contemporaines*, Monaco, 1983.

REINACH (Salomon), *Cultes, mythes et religions*, 4 vol., Paris, 1905-1912.

RENARDET (Étienne), *Vie et croyance des Gaulois*, Paris, 1975.

SAILLENS (E.), *Nos Vierges noires*, Paris, 1945.

SÉBILLOT (Paul), *Le Folklore de la France*, nouv. éd., 1981-1984.

SJOESTEDT (M. L.), *Dieux et héros des Celtes*, Paris, 1940.

DE SMEDT (Marc) et autres, *L'Europe païenne*, Paris, 1979.

TOUTAIN (Jules), *Les cultes païens dans l'Empire romain*, vol. III, Paris, 1921.

VAN GENNEP, *Manuel de Folklore contemporain*, Paris, 1935-1947.

VARAGNAC (André), *L'Art gaulois*, nouv. éd., 1964.

VENDRYES (Joseph), *La Religion des Celtes*, Paris, 1948.

VRIES (Jan de), *La Religion des Celtes*, Paris, 1963.

REVUES :

Revue Celtique (Paris), *Études Celtiques* (Paris).

Revue de l'Histoire des Religions (Paris), *Ogam-Celticum* (Rennes).

Revue des Traditions populaires (Paris).

[1]

Voir Jacques Ellul, *La subversion du Christianisme*, Paris, Le Seuil, 1983.

[2]

Voir J. Markale, *Vercingétorix*, Paris, Hachette, 1981.

[3]

Encyclopédie des Sciences religieuses.

[4]

Voir J. Markale, *Le Christianisme celtique et ses survivances populaires*, Paris, éd. imago, 1983.

[5]

C'est malheureusement le cas de ceux qui persistent à affirmer que le Barzaz-Breiz, d'Hersart de la Villemarqué, surtout les premiers chants dits « historiques » du recueil, sont authentiquement populaires. D'une part, on sait maintenant, par la critique interne du texte breton, que ces chants « miraculeusement retrouvés » dans la mémoire populaire bretonne ont été composés d'abord en français et traduits ensuite maladroitement en breton. D'autre part, La Villemarqué avait beaucoup de talent et de nobles intentions : il voulait donner à la Bretagne l'équivalent de ce qui se trouvait, en manuscrits du Moyen Âge, au Pays de Galles et en Irlande. C'est pourquoi, peut-être en partant de fragments de chansons populaires, il a brodé, arrangé, développé ce qui lui tenait à cœur, démarquant au passage tout ce qu'il connaissait des bardes gallois. Le premier chant du *Barzaz-Breiz* est présenté par la Villemarqué comme un dialogue entre un enfant et un druide. Et La Villemarqué d'en faire une sorte de catéchisme de la sagesse druidique. On peut tout pardonner à La Villemarqué qui était un grand poète, mais que dire de ceux qui s'efforcent de gommer la supercherie (que La Villemarqué a d'ailleurs avouée à la fin de sa vie dans une lettre à son détracteur François-Marie Luzel) contre toute logique ? Le dialogue supposé de l'enfant et du druide, que La Villemarqué intitule *Ar Rannou*, « les Séries », est une trituration d'un chant populaire authentique, *Gosperou ar Raned*, « les Vêpres des Grenouilles », sorte de litanies mnémotechniques fréquentes dans la tradition populaire, et dont nous possédons plusieurs versions bretonnes. Il n'y est évidemment pas question d'un quelconque « druide », et si le mot s'y trouvait, il aurait été ajouté. Cela ne veut pas dire que les « Vêpres des Grenouilles » ne contiennent pas quelques réminiscences d'une tradition druidique, encore que cela soit bien problématique, cela veut simplement dire qu'il est difficile, pour ne pas dire impossible, de retrouver les druides dans un chant populaire. Et que dire du jeu de mots entre *Rannou* et *Raned* ? La Villemarqué était-il donc si innocent ?

[6]

On a été plus loin dans ce domaine en voulant éviter à Jésus d'être juif, on en a fait un Celte, chose normale puisqu'il était galiléen, donc galate ou gaulois (les deux termes étant des variantes d'un même mot). Rabelais s'est moqué abondamment de ce genre d'étymologies, en particulier avec Gargantua (« que grand tu as », sous-entendu le gosier) et la Beauce (« que beau ce ! »).

[7]

J. Zwicker, *Fontes Historiae Religionis Celticae*, I, p. 50.

[8]

J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, 2e éd., Paris, Payot, 1975, pp. 59-76.

[9]

Je me suis largement expliqué sur ce point dans mon *Christianisme celtique*, Paris. Imago, 1983, pp. 28-48.

[10]

Sur ce sujet, voir J. Markale, *Vercingétorix*, Paris, Hachette, 1982, pp. 160-161 et 184-188.

[11]

Cité par Guyonvare'h-Lc Roux, *Les Druides*, pp. 58-59.

[12]

Opinion de Joseph Loth. Les principaux arguments sont les suivants : limites des Carnutes, des Sénons, des Éduens et des Bituriges ; à égale distance du Lac de Constance, du Raz de Sein, des Bouches du Rhin et de la vallée de la Garonne ; au centre d'un triangle riche en découvertes archéologiques gauloises, notamment Neuvy-en-Sulias ; basilique de Saint-Benoît contenant des chapiteaux romans d'inspiration celtique ; abbaye bénédictine sur l'emplacement d'un sanctuaire celtique ; vestiges de trois bûchers sacrificiels. Mais César, qui connaissait l'endroit, l'aurait certainement signalé comme étant ce grand sanctuaire du pays des Carnutes.

[13]

À l'intersection de nombreuses voies romaines, donc de chemins gaulois rénovés par les Romains (Paris-Blois, Chartres-Bourges et Poitiers, Orléans-Tours). Vestiges préhistoriques, gaulois et romains. Curieuse pierre à dessins symboliques (actuellement au Musée de Blois) qui pourrait être un *omphallos*.

[14]

Rappelons que l'on divise les peuples celtes en deux groupes principaux d'après leurs langues : le groupe goidélique ou gaélique qui comprend encore de nos jours l'irlandais, le manx et le gaélique d'Écosse, et le groupe brittonique qui englobait le gaulois, le galate et l'ancien breton et comprend aujourd'hui le gallois, le cornique et le breton-armoricain. Le brittonique se distingue en particulier par la transformation du *Kw* indo-européen en *P* (par exemple *pemp* en breton et *pymp* en gallois, signifiant « cinq »), tandis que le gaélique, plus archaisant, a gardé ce son *Kw* (par exemple, l'irlandais *coic* = cinq).

[15]

À tel point qu'on a pu dire que le dialecte vannetais du breton-armoricain, très différent des trois autres dialectes de la péninsule, est un descendant du gaulois modifié par l'apport du breton insulaire lors de l'immigration bretonne en Armorique (thèse de François Fale'hun, intéressante mais controversée).

[16]

Voir J. Markale, *Vercingétorix*, pp. 58-65, ainsi que J. Markale, *Le Roi Arthur et la société celtique*, 2^e éd. 1981, Paris, Payot, pp. 351-396.

[17]

C'est cet ensemble complexe que j'ai analysé et commenté dans la première partie de mon *Christianisme celtique et ses survivances populaires*. Il est inutile d'y revenir ici.

[18]

La vérité oblige à dire que, surtout dans les classes aisées, les Gaulois n'ont guère hésité à adopter l'ordre nouveau. La

romanisation de la Gaule est certainement le résultat d'une conquête militaire et d'une défaite (Alésia), mais elle s'est poursuivie en douceur, avec l'accord des intéressés eux-mêmes, du moins de ceux qui avaient droit à la parole. Il y aurait beaucoup de clichés nationalistes à corriger sur ce sujet.

[19]

Voir *Le Christianisme celtique*.

[20]

Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XII, p. 497

[21]

Oratio, XLIX.

[22]

César, VII, 33.

[23]

On peut lire avec profit l'excellent livre de Jean Hani, *La Royauté sacrée*, Paris, 1984, éd. Trédaniel, qui, malgré quelques thèses discutables, présente une synthèse historique à peu près complète du problème.

[24]

En particulier les *gessa* (interdits) d'essence magique qui entouraient le roi, et qu'on retrouve en partie, au moment de la Guerre des Gaules, à propos de certains magistrats gaulois successeurs des rois (en particulier l'obligation de ne pas sortir hors des limites du royaume, ou de la cité).

[25]

Toute reposait sur l'affirmation suivante : le Pape, inspiré directement par Dieu, conseille ; l'empereur, ayant pris connaissance des conseils, décide. Cette conception, théoriquement parfaite, n'a jamais pu être appliquée, notamment parce que la Papauté s'est découverte des ambitions temporelles. Ce fut la fameuse querelle du Sacerdoce et de l'Empire. Dans le cadre purement celtique, le druide est dans l'impossibilité de devenir roi, sauf circonstance tout à fait spéciale, et, jouissant d'un statut privilégié, il n'a aucunement besoin de satisfaire des ambitions temporelles.

[26]

O. Dumézil, *Les Dieux des Germains*, Paris, p. U. F., 1959, p. 61.

[27]

Id., p. 59.

[28]

C'est sur quoi certains personnages de notre époque feraient bien de méditer avant d'affirmer *urbi et orbi* qu'ils sont druides, au mépris d'ailleurs de toute référence tant soit peu sérieuse.

[29]

Voir J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, Paris, Retz, 3^e éd. 1984.

[30]

J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 44-45.

[31]

Le Siègle de Druim Damhgair, Revue celtique, XLIII, p. 82.

[32]

César, II, 5.

[33]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, 2^e éd. 1978, Paris, Payot, pp. 139-140.

[34]

Ogam, XI, p. 325.

[35]

Ogam, XV, p. 153.

[36]

César, VI, p. 13.

[37]

Les exemples les plus frappants sont ceux qui concernent les « guerres gauloises », c'est-à-dire les expéditions gauloises dans le nord de l'Italie et qui aboutirent à la prise de Rome en 387 avant notre ère, puis les démêlés ultérieurs des Romains et des Gallois. Un épisode est célèbre, la mort du consul Postumius et de nombre de ses légionnaires, tués par la chute des arbres d'une forêt gauloise : il s'agit exactement de la transcription historicisée d'un mythe celtique fondamental, le « combat des Arbres », sujet d'un poème fort

obscur du barde gallois Taliesin. Voir dans J. Markale, *Les Celtes*, le chapitre consacré à « Rome et l'Épopée celtique ».

[38]

Notamment à propos d'un rituel de conjuration de la mer, dont le philosophe se moque parce qu'il ne comprend pas le sens.

[39]

Avec tous les risques de confusion qui s'ensuivent. Ainsi, sur la base d'une expédition réelle des Gaulois dans la péninsule hellénique, et par superposition avec des souvenirs historiques datant de la guerre avec les Perses, des auteurs grecs comme Diodore de Sicile et Pausanias ont décrit une prise de Delphes qui n'a probablement jamais eu lieu. Voir dans J. Markale, *Les Celtes*, le chapitre consacré à « Delphes et l'Aventure celtique ». Quant à la fameuse croyance qu'on prête aux Gaulois, à savoir qu'ils n'avaient peur de rien, que le ciel leur tombât sur la tête, elle résulte d'une interprétation à la lettre d'une réponse fort arrogante de mercenaires galates à Alexandre le Grand.

[40]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 61-64.

[41]

On lira avec profit l'ouvrage de Jacques Ellul, *La subversion du Christianisme*, Paris, 1984, Le Seuil. L'auteur, calviniste convaincu, démontre d'une part pourquoi le message chrétien était subversif par rapport à la pensée méditerranéenne, et d'autre part comment ce message a été récupéré et détourné de son sens originel.

[42]

J. Markale, *Le Christianisme celtique*.

[43]

Fabre d'Olivet, *Histoire philosophique du genre humain*, tome premier.

[44]

Revue Celtique, 1879, p. 47.

[45]

Titre complet : « Les grands Initiés, esquisse de l'histoire secrète des religions ». Il y est question de Roma, Krishna, Hermès, Moïse, Orphée, Pythagore, Platon et Jésus. L'ouvrage est presque passé inaperçu au départ, mais il a commencé une brillante carrière immédiatement après la première guerre mondiale, et depuis, il est constamment réédité.

[46]

Un autre de ses ouvrages concerne « L'Âme celtique et le génie de la France à travers les âges », ce qui est assez révélateur. Il en est de même pour le titre du livre écrit sur lui par un certain Jean Bornis : « Un Celte d'Alsace, la Vie et la Pensée d'Édouard Schuré ». Il faut noter que Schuré a cherché, par tous les moyens, à s'intégrer à l'anthroposophie de Rudolf Steiner, lequel semble s'être beaucoup méfié du personnage. Cela n'a pas empêché Schuré de traduire Steiner et de publier un livre d'essais d'après des conférences de Steiner.

[47]

Schuré prétend que les Blancs ont été pendant des siècles les esclaves des Noirs, mais pas de n'importe quels Noirs, bien entendu, d'une élite qui se situe en Abyssinie et en Nubie, et non pas dans « le nègre dégénéré » (*Les Grands initiés*, p. 6). De la même façon, il manifeste un véritable racisme envers les femmes, responsables des hérésies de la vraie religion archaïque.

[48]

Schuré a vécu dans le contexte de l'affaire Dreyfus. Il n'était pas le seul, parmi les écrivains de l'époque, à penser de la sorte. Il en profite pour reprendre l'explication de Fabre d'Olivet sur l'écriture sémitique qui va de droite à gauche : les Sémites ont appris l'écriture des Noirs qui, vivant dans l'hémisphère austral, se tournaient vers le pôle sud pour écrire, leur main se dirigeant à gauche, vers l'Orient, source de toute vie, tandis que les Blancs nordiques faisaient de même, mais en se tournant vers le pôle nord. L'obstination à prétendre que la civilisation sémitique est un héritage « nègre » n'est pas gratuite. Quant aux Chinois, on se garde bien de nous dire pourquoi ils écrivent de haut en bas. Si on suit le raisonnement de Fabre d'Olivet et de Schuré, on pourrait peut-être imaginer qu'ils sont les héritiers d'une civilisation d'extra-terrestres.

[49]

Schuré, en se présentant comme « Celte d'Alsace », préfigure des doctrines de fâcheuse mémoire. Encore une fois, il n'est pas le seul, à son époque, à avoir été aveuglé par le scientisme européen du siècle. On lit des choses étranges dans les moindres textes de la fin du XIX^e siècle, par exemple dans un « Voyage chez les magiciens et sorciers de Corrèze », effectué en 1898-1899. On apprend en effet que la population limousine est encombrée de « métèques » qui ont comme caractéristiques « les cheveux noirs, rudes, plantés droits, les yeux obscurs et bridés, la peau jaunâtre ». La chasse aux « basanés » n'est pas loin. Ces êtres sont des *Liguroïdes* « dont le naturel a conservé la cruauté, la bestialité et la rapacité des vieux ancêtres ». En pleine France républicaine et radicale... Mais, rassurons-nous : « Fort heureusement, à côté des Liguroïdes et des Berbères aux instincts pervers, vivent les descendants de races supérieures, Gaëls, Arabes, Phéniciens. » L'auteur de ce salmigondis ahurissant, un certain Gaston Vuillier, n'était visiblement pas très doué pour l'anthropologie, mais sa prose est révélatrice d'un état d'esprit. À la suite des Celtomanes du début du XIX^e siècle, à la suite du nationalisme « gaulois » réveillé par Henri Martin et soutenu par Napoléon III, à la suite de l'exaltation de Vercingétorix, héros gaulois, donc français, mais non chrétien, donc laïque, face à Jeanne d'Arc, l'accent est mis sur les Celtes. Henri Gaidoz, d'Arbois de Jubainville, Joseph Loth et tous les celtisants de la *Revue Celtique* ont beau faire pour ramener le débat à sa juste dimension qui est essentiellement culturelle, le celtisme alimente aussi bien les querelles politiques, raciales ou autres que les spéculations d'ordre spirituel. C'est aussi l'époque où se crée, en Bretagne, le collège des druides, bardes et ovates, à l'imitation de celui du Pays de Galles.

[50]

On a fait mieux depuis. Dans un livre ahurissant intitulé *Visage du Druidisme* (Paris, 1977, Dervy-Livres), feu André Savoret, qui se prétendait druide lui-même et qui signait parfois ses articles Ab Galwys (*Ab* = fils en gallois, et *Galwys*, mot inexistant dans une quelconque langue celtique, mais voulant, d'après Savoret, signifier « Gaules »), nous raconte – sans le nommer, mais le contexte est trop précis pour en douter – que Jésus-Christ a occupé les années qui ont précédé sa vie publique à suivre les enseignements des brahmanes puis *des druides*. On a même droit à une description de Lutèce à l'époque, mais l'auteur semble visiblement oublier que la Gaule était déjà romanisée depuis au moins soixante-dix ans, et que les druides étaient interdits d'enseignement. Il est vrai que le malheureux Savoret patageait dans des marécages pires que ceux où les guerriers de Camulogène ont entraîné les légionnaires de Labiénus en 52. Au milieu d'un fatras délirant, où il reprend comme siennes les affirmations de Fabre d'Olivet et d'Édouard Shuré, notamment à propos de Ram, il se réfère au calendrier de Coligny, et nous présente Ram quittant la Gaule pour l'Inde, après avoir pris soin d'instituer la boisson du gui comme « potion magique » et surtout avoir résolu « de donner à la fête du solstice d'Hiver (Prinni Giamon, du calendrier gaulois de Coligny) un éclat et une signification sans précédent » (p. 33) En l'occurrence, il s'agirait plutôt d'un éclat de rire : premièrement, il n'y a jamais eu de fête celtique au solstice, et deuxièmement, si Savoret avait regardé attentivement ledit calendrier de Coligny ou l'une de ses reproductions à *l'endroit*, il se serait peut-être aperçu que la fête de Giamon, loin d'être le solstice d'hiver, correspond très exactement au premier Mai, fête de Beltaine, exaltation de l'été qui approche. Heureusement, dans la même page, l'auteur rappelle qu'il n'est « ni linguiste, ni philologue » et que « si la non-spécialisation préserve de certaines œillères, elle rend vulnérable aux critiques ».

[51]

Dans la tradition anglaise, d'origine bretonne, le monument de Stonehenge est aussi appelé Chœur des Géants (*Chorea Gigantum*), mais on raconte que c'est Merlin qui, par magie, transporta les pierres d'Irlande en cet endroit, ce qui peut faire supposer un culte à une divinité archaïque recouverte par le personnage de Merlin. Une chose est sûre : certaines pierres de Stonehenge proviennent du comté de Pembroke, au Pays de Galles, c'est-à-dire bien loin de là. Le témoignage de Diodore est troublant. Diodore a vécu de – 63 à + 19, et son informateur Pythéas lui est antérieur d'un siècle, c'est-à-dire que le témoignage concerne une époque encore archaïque, sans aucun lien avec la conquête romaine. Ce culte apollinien de Stonehenge paraît donc déjà archaïque dans un contexte celtique traditionnel, et on ne peut guère supposer autre chose qu'un substrat pré-celtique, ce qui ne résout pas le problème de son intégration à la religion druidique.

[52]

Culte caractérisé par l'abondance des chars ou des barques solaires, et par l'exaltation des disques solaires en or ou en cuivre. Voir à ce sujet Régis Boyer, *La Religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1981.

[53]

J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 88-89.

[54]

Voir Georges Dottin, *L'Épopée irlandaise*, nouv. éd. 1980, Paris, les Presses d'Aujourd'hui, p. 17, ainsi que Ch. J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, Rennes, 1980, I, p. 61.

[55]

Voir Jürgen Spanuth, *Le secret de l'Atlantide*, Paris, éd. Copernic, 1977.

[56]

J'ai abordé le problème en 1969, dans *Les Celtes*, pp. 45-63, à propos des Cimbres et des Teutons, peuples celtisés, mais non celtes, me bornant à signaler que les Tuatha Dé Danann me paraissaient l'expression mythique correspondant à ces populations énigmatiques. Ce n'était qu'une hypothèse. Je la maintiens sans pouvoir y apporter la moindre preuve convaincante. La confusion entretenue par les Grecs à propos des Cimmériens qui sont parfois des Cimbres, parfois des Celtes, en tout cas des Hyperboréens, n'est sans doute pas fortuite. Il est quand même assez remarquable que l'art des Celtes soit apparenté à l'art des Steppes, et que les Scythes, pour les auteurs de l'Antiquité, soient une dénomination commode englobant les populations barbares des grandes plaines de Russie, d'Europe centrale et d'Europe du nord. Cette confusion a été entretenue par les historiens latins, en particulier par Tacite. Notons également que de nombreux peuples belges des bords du Rhin ont longtemps passé pour des Germains ou pour des Gaulois mêlés de Germains, alors qu'ils constituent certainement les populations les plus purement celtiques de la Gaule, les dernières à avoir franchi le Rhin au 1^{er} siècle av. J. -C.

[57]

Les termes militaires, et les termes techniques du germanique ancien, paraissent avoir été empruntés au celtique. Le mot allemand *Volk* (peuple) provient d'une racine celtique qu'on retrouve dans le nom des *Volcae Tectosages* de Toulouse. Quant au nom générique des Germains, *Deutsch*, il provient de la même racine que l'irlandais *tuath*, « peuple, tribu » et le breton *tud*, « gens ». C'est le nom des Tuatha Dé Danann.

[58]

Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 389.

[59]

Guy Rachet, *La Gaule celtique, des origines à 50 av. J. -C.* Dans *Histoire de la France*, collection dirigée par Robert Philippe, Paris, 1975, p. 146.

[60]

Id., p. 147.

[61]

Étienne Renardet, *Vie et croyances des Gaulois avant la conquête romaine*, Paris, Picard, 1975, p. 138.

[62]

Georges Dumézil, *Mythes et Dieux des Germains*, 1^{re} éd., Paris, 1939, p. 8.

[63]

Il faut s'expliquer sur ces statues. La thèse de Jan de Vries (*La Religion des Celtes*, Paris, Payot, 1963, p. 207) est insoutenable : Jan de Vries prétend que c'étaient des statues figurées de Mercure, et non des piliers informes, comme le soutiennent la plupart des archéologues et des historiens. En effet, les Celtes n'ont jamais fait de représentations anthropomorphiques avant d'être au contact avec les Méditerranéens. Les seules représentations anthropomorphiques sont celles qui datent d'après la romanisation ou celles qu'on a retrouvées dans les régions où l'influence grecque se faisait sentir sur les Gaulois indépendants, comme en Provence (voir notamment les Têtes Coupées d'Entremont, au musée d'Aix-en-Provence), et l'épisode fameux raconté par Diodore de Sicile (fragment XXII), dans lequel le gaulois Brennos éclate de rire, en entrant dans un temple grec, parce qu'il avait vu des dieux représentés sous forme humaine, constitue une preuve irréfutable. Il y en a une autre dans la *Pharsale* de Lucain (III, v. 412) où l'auteur insiste sur l'état fruste de ces statues *informes*. Et, comme César, il emploie le mot *simulacra*, et non pas *statuae* ou *signa*. Or, n'en déplaise à Jan de Vries, qui s'appuie sur un seul exemple pour prouver le contraire, le sens premier de *simulacrum* est « à la place de » : le mot désigne toute représentation symbolique fixée dans la pierre ou le bois, mais n'a aucune connotation artistique. Salomon Reinach prétend même (*Revue Celtique*, XIII, pp. 189-199) que ce sont de simples menhirs que César a pris pour des Hermès de carrefours, ce qui n'est pas impossible, vu le nombre incalculable de monuments mégalithiques qu'il y avait et qu'il y a encore sur le sol gaulois.

[64]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 51.

[65]

Ibidem.

[66]

Le personnage se retrouve dans la tradition galloise. Le récit de *Kulhwch et Olwen*, qui est le premier texte littéraire arthurien, nous décrit à peu près de la même façon le père de la jeune Olwen, Yspaddaden Penkawr (Gross Tête). Il est borgne et a, lui aussi, un œil pernicieux, et il faut deux hommes pour lui soulever la paupière avec une fourche (J. Loth, *Les Mabinogion*, nouv. éd., Paris, 1979, les Presses d'aujourd'hui, p. 119). Les personnages de Balor et d'Yspaddaden Penkawr sont certes des cyclopes, mais essentiellement des Titans, et le combat final qui les oppose à leur petit-fils, ou à leur futur gendre, en fait les équivalents du Kronos grec primitif, également un titan, qui dévore ses enfants et que ceux-ci détrônent et émasculent.

[67]

« Si les profondeurs de notre esprit recèlent d'étranges forces capables d'augmenter celles de la surface, ou de lutter victorieusement contre elles, il y a tout intérêt à les capter, à les capter d'abord, pour les soumettre ensuite, s'il y a lieu, au contrôle de notre raison » (*Manifeste du Surréalisme*, 1924). Il est évident que les Thatha peuvent représenter la conscience et les Fomoré l'inconscient, et c'est la preuve que, sans connaître aucunement les thèses et les lois de la Psychanalyse, les anciennes sociétés connaissaient parfaitement les mécanismes de l'action de l'inconscient sur le conscient.

[68]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 51. Deux scènes analogues se retrouvent dans le récit gallois de *Kulhwch et Olwen*. Quand le jeune héros Kulhwch demande à entrer dans la salle où le roi Arthur préside un festin, le portier, le redoutable Glewlwyd à la Forte Étreinte, lui répond : « on ne laisse entrer que les fils de roi d'un royaume connu ou l'artiste qui apporte son art » (J. Loth, *Mabinogion*, p. 102). Plus tard, Kulhwch et les compagnons d'Arthur cherchent à pénétrer dans le château de Gwrnach. Même réponse du portier : « Ce n'est qu'à l'artiste qui apportera son art que l'on ouvrira la porte désormais cette nuit » (*Mabinogion*, p. 130). Kaï, le frère de lait d'Arthur, et son plus ancien compagnon, se découvre aussitôt une vocation de polisseur d'épées. On le fait entrer, mais alors il doit satisfaire à une épreuve pratique et montrer qu'il sait polir une épée. Il semble que cette pratique, connue à la fois en Irlande et chez les Gallois, et qui concerne des épreuves initiatiques, soit à l'origine de la constitution d'une certaine forme de chevalerie telle qu'elle se révèle dans le compagnonnage de la Table Ronde.

[69]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 52.

[70]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 52.

[71]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 52.

[72]

C'est ainsi qu'Odin-Wotan se trouve remplacé un certain temps, en tant que roi des dieux. D'après Saxo Grammaticus (*Gesta Danorum* 3, IV, 9-13), Odin, soupçonné ou accusé d'*ergi*, c'est-à-dire de pratique homosexuelle passive considérée comme honteuse, aurait dû s'exiler, tandis que son épouse Frigg se serait donnée à un amant, Ullr, qui aurait occupé les fonctions royales jusqu'au retour d'Odin. « Cette fable est d'interprétation difficile : refléterait-elle un mythe naturaliste, plus ou moins solaire ou tellurique, attaché à une divinité dont l'absence périodique, saisonnière peut-être, s'inscrirait dans le cycle annuel ? » (Régis Boyer, *La religion des anciens Scandinaves*, Paris, Payot, 1981, p. 162). N'oublions pas que Nuada a déjà dû abandonner la royauté un certain temps, à cause de son infirmité. Le mythe est identique dans la *Quête du Graal*, où le Roi-Pêcheur, mutilé, ne peut plus exercer ses fonctions.

[73]

Le jeu d'échecs irlandais, *fidchell*, n'est probablement pas tout à fait le même que celui que nous connaissons, mais le principe en est identique : il s'agit d'une lutte entre deux camps dans laquelle le roi, pièce essentielle mais très peu active, est l'enjeu de l'action. En fait, le roi du jeu d'échecs est à l'image du roi de type celtique (J. Markale, *Le Roi Arthur*, pp. 219-239). La plupart des récits

épiques irlandais accordent une grande place aux échecs, toujours joués par des personnages royaux. Il en est de même dans les romans arthuriens. Mais c'est peut-être dans la quête de Perceval (et de Peredur) vers la royauté du Graal, que le thème apparaît le plus souvent, dans des contextes magiques ou merveilleux, lesquels font apparaître le caractère initiatique du jeu d'échecs. Voir J. Markale, *Le Graal*, Paris, 1982, éd. Retz.

[74]

La Terre de Promesse est le mystérieux pays où résident les Tuatha Dé Danann, mais après la bataille de Tailtiu où ils furent battus et remplacés sur le sol irlandais par les fils de Mile. C'est donc une des appellations de l'Autre-Monde.

[75]

Trad. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, 1, pp. 66-67.

[76]

Id., p. 67.

[77]

Au moment de la conquête, on distinguait la Gaule narbonnaise, depuis longtemps romanisée, la Gaule aquitaine, très peu celtisée, au sud de la Garonne, la Gaule celtique entre la Garonne et la Seine, et la Gaule belge, entre la Seine et le Rhin. Voir J. Markale, *Vercingétorix*, Paris, Hachette, 1982, pp. 29-52.

[78]

« *Mercurius lingua Gallorum Teutates dicitur* » (Zwieker, *Fontes Religionis Celticae*, I, 51,18). Mais une autre des mêmes scholies assimile Teutates à Mars. C'est dire l'hésitation des commentateurs antiques.

[79]

Seconde bataille de Mag Tured, *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 47.

[80]

Cette lance est également « flamboyante ». Elle réapparaît dans les différents récits de la Quête du Graal, notamment dans les textes de la tradition de Robert de Boron. On a voulu en faire la Lance du centurion Longin, sous prétexte qu'elle est présentée, dans le cortège du Graal, avec une goutte de sang, et qu'elle sert à Perceval-Parzival pour guérir le Roi-Pêcheur. Mais c'est aussi la Lance mystérieuse dont s'empare Balin, le chevalier aux deux épées, pour porter le « coup douloureux » au Roi-Pêcheur, coup qui déclenchera la stérilité du royaume du Graal, et par conséquent la quête d'elle-même. D'après le récit de *La Mort des Enfants de Tuirenn* (*Ogam*, XVI, p. 224), cette lance avait un pouvoir si destructeur qu'il fallait toujours en plonger la pointe dans un chaudron de peur que la ville dans laquelle elle se trouvait ne s'embrasât. Cette remarque provoque bien des réflexions quant à la présence de la lance, avec une goutte de sang, dans le cortège du Graal. Voir J. Markale, *Le Graal*, pp. 200-205. Dans le *Livre des Conquêtes*, c'est la « Lance d'Assal » qui ne manque jamais son coup, et qui revient dans la main de celui qui l'a jetée quand on prononce le mot *ibar* (= if) et *athibar* (= if à nouveau).

[81]

Voir J. Markale, *Les Grandes Bardes Gallois*, nouv. éd., Paris, Picollec, 1981, p. 70, pp. 74-81 et pp. 90-91 ; J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, 2^eéd., Paris, 1975, Payot, pp. 60-76 ; J. Loth, *Les Mabinogion*, nouv. éd., pp. 5981 ; J. Markale, *Les Celtes*, pp. 362-382. Il ne faut pas oublier que Gwyddyon est un des enfants de la déesse Dôn qui est le strict équivalent de la déesse irlandaise Dana. Mais la mythologie brittonique a été davantage maltraitée et altérée que l'irlandaise par les transpositeurs gallois du Moyen Âge, et il est beaucoup plus difficile de s'y reconnaître. Néanmoins, le rapport entre Lug et Gwyddyon est certain.

[82]

J. Markale, *Les Celtes*, pp. 49-63.

[83]

Seconde Bataille de Mag Tured, *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 54.

[84]

Id., p. 49.

[85]

Id., p. 49.

[86]

Id., p. 49.

[87]

Id., p. 49.

[88]

Miraculeusement ressuscité, comme on le voit.

[89]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 55.

[90]

Id., p. 56.

[91]

J. Loth, *Mabinogion*, p. 30.

[92]

Id., p. 38.

[93]

Célèbre chaudron d'argent conservé au Musée de Copenhague, et qui constitue une étonnante illustration de la mythologie celtique, notamment de la tradition galloise.

[94]

Cette scène est reproduite sur la couverture de la seconde édition, 1975, Paris, Payot, de mon *Épopée celtique en Bretagne*.

[95]

Zwicker, *Fontes Religionis Celticae*, I, 51, 13.

[96]

Mabinogion, pp. 221-222.

[97]

Les récits concernant Perceval comportent un certain nombre d'anecdotes sur le thème. Voir notamment J. Markale, *Le Graal*, pp. 231-233.

[98]

Voir un court récit sur ce sujet dans J. Markale, *Contes populaires de toute la France*, Paris, Stock, 1980, pp. 155-157.

[99]

J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 168-169, et surtout J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, Paris, Retz, 1981, pp. 135-145.

[100]

Mabinogion, pp. 132-135.

[101]

C'est une version allemande adaptée d'un texte anglo-normand perdu qui lui-même devait provenir d'un modèle breton ou gallois. La trame du récit présente des archaïsmes et est en tout cas bien antérieure au *Chevalier à la Charrette* de Chrétien de Troyes, premier texte français à présenter Lancelot, car il ne s'agit pas du tout de la même histoire. Par contre, ce Lancelot primitif servira de base au récit du Lancelot en Prose, mais avec de nombreuses modifications et une intégration au cycle arthurien qui n'est pas encore faite dans la version allemande. Voir J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, 3^e éd., Paris, Payot, 1984, pp. 109-132.

[102]

En particulier dans « L'Histoire d'Étaine » et « Diarmaid et Grainné » (voir J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 43-55 et 159-160). Dans « L'Histoire d'Étaine » et dans un autre récit, « la nourriture de la maison des deux gobelets », le Mac Oc s'empare frauduleusement du domaine de son père putatif en vertu d'un remarquable raisonnement philosophique sur le temps et l'éternité. Voir Ch. J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, I, pp. 242-243 et 257-259.

[103]

À Bourbonne-les-Bains, il existe une dédicace à Apollon-Maponos.

[104]

Il est même dédoublé, Balin ayant un frère, Balaan, avec lequel il va d'ailleurs combattre sans le reconnaître. Les deux frères s'entre-tueront.

[105]

La pierre centrale du monument, qu'on appelle l'autel, est en effet frappée par les premiers rayons du soleil levant, au solstice d'été, ces rayons passant à travers une série de « trilithes » pour arriver jusque-là. Répétons une fois de plus qu'il n'y avait aucune fête celtique aux solstices.

[106]

Guy Rachet, *La Gaule celtique des origines à 50 av. J. -C.*, p. 148.

[107]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 14.

[108]

Paul-Marie Duval, *Les Dieux de la Gaule*, nouv. éd., Paris, Payot, 1976, p. 83.

[109]

C'est la thèse que j'expose en détail dans mon étude sur *Siegfried ou l'Or du Rhin*, Paris, éd. Retz, 1984. Je soutiens, avec de nombreux documents à l'appui, que celui qu'on nomme abusivement le héros solaire est en réalité un « héros de culture », un « héros civilisateur » qui n'a aucune force par lui-même s'il ne se régénère pas constamment auprès de la Femme-Soleil, réelle détentrice de la souveraineté. Cela conduit nécessairement à une nouvelle lecture, non seulement de la légende de Siegfried, mais aussi de Tristan et des héros irlandais comme Cúchulainn ou Finn mac Cumail. Cela donne aussi la preuve que, ni chez les Celtes, ni chez les Germains, il n'y a de dieu-solaire ou de soleil représenté sous forme d'un dieu. Par contre, l'image d'une antique divinité solaire féminine persiste, même sous une forme historicisée, dans le récit épique.

[110]

Cela mène à de nombreux contes populaires utilisant le même thème. Voir en particulier un conte breton typique dans J. Markale, *La Tradition celtique*, pp. 186-191.

[111]

Voir le chapitre sur « Yseult, ou le Dame du Verger » dans J. Markale, *La Femme celte*, 6^e éd., Paris, Payot, 1980, pp. 293-354.

[112]

J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 168-169 et 210-215.

[113]

« La Courtise de Finnabair », G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 75-90.

[114]

Son importance est encore renforcée par le fait qu'il était invoqué, semble-t-il, même à l'intérieur du christianisme. Un manuscrit en langue gaélique de l'abbaye de Saint-Gall, fondée par saint Colomban, présente en effet une incantation magique contre les coupures où Dianecht fait bon ménage avec le Sauveur. Voir J. Markale, *Le Christianisme celtique*, p. 145.

[115]

On observe le même processus chez les Grecs. L'ancienne Artémis, d'origine scythique et indubitablement solaire, est devenue la Diane-Artémis chassant les biches dans la forêt, pendant la nuit, au clair de lune, lequel clair de lune deviendra son symbole. En aucun cas, Artémis n'est la déesse-lune : c'est le rôle de la terrifiante Hécate ou de l'Hélène héroïsée. Mais ses composantes solaires se sont réparties sur d'autres personnages, en particulier sur Apollon hyperboréen dont on a fait son frère. En fait, il est possible que la mère d'Apollon et d'Artémis, Latone-Léto, soit le vrai visage de l'antique déesse-soleil. Quant à Apollon, non seulement sa prêtresse et confidente est une femme, à Delphes, la Pythie, mais il est Musagète : il conduit les Muses, ce qui prouve ses liens avec la féminité.

[116]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 139-141.

[117]

C'était l'opinion de J. Vendryes, *La Religion des Celtes*, in *Mana*, série 2, III, p. 255, qui s'appuyait sur un rapprochement entre Nodens et le gotique *nuta*, « pêcheur ». A. Brown, *The origin of the Grail Legend*, 1943, pp. 145 et suiv., fait remarquer que, dans le *Perceval* de Chrétien de Troyes, le Roi-Pêcheur, qui apparaît d'abord sous la forme d'un notonier, est bel et bien Nuada-Nodens. Y aurait-il un jeu de mots entre ce nom de Nodens et le latin *nauta* devenu « naute » en français ? Chrétien et les auteurs des récits arthuriens sont coutumiers du fait. Le Roi Méhaigné, c'est-à-dire blessé, des versions ultérieures de la légende, n'est qu'un doublet du Roi-Pêcheur, ce qui annule la réticence de Jan de Vries, *La Religion des Celtes*, Paris, Payot, 1963, p. 110. Il y a bien d'autres arguments en faveur de l'identification de Nuada-Nodens avec le Roi-Pêcheur, même quand celui-ci est l'Anfortas de Wolfram von Eschenbach. Voir J. Markale, *Le Graal*, pp. 225-230 et 261-263.

[118]

Mac Neill, *Duanaire Finn*, p. XLIII.

[119]

Seconde version de la seconde Bataille de Mag Tured, *Textes mythologiques irlandais*, I, p. 60.

[120]

Discours, Héraklès, 1-7. Il s'agit de cet écrivain polygraphe qui, en dépit de ses tendances matérialistes, nous a laissé des témoignages importants sur les croyances, les rituels et la mythologie de l'Antiquité, notamment dans ses « Dialogues des Morts », où il fait intervenir les philosophes Diogène et Ménippe, et dans son « Histoire Véroitable », parodie de l'Odyssée et des Argonautiques. Il ne faut pas le confondre avec Lucain, poète latin d'origine hispanique, auteur de la *Pharsale*, épopée en l'honneur de Jules César, et qui contient des éléments fort précieux concernant les Celtes et le druidisme.

[121]

Lucien, *Discours*, Héraklès, 1-7.

[122]

Anraicept na necès, cité par Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 253.

[123]

Anraicept na necès, cité par Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 253.

[124]

Anraicept na necès, cité par Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 253.

[125]

Françoise Le Roux, « Le dieu celtique aux liens », *Ogam*, XII, pp. 209-234. Il y aurait beaucoup d'autres choses à dire sur la relation entre Ogmé-Ogmios et Héraklès. En effet, de nombreux auteurs de l'antiquité grecque et romaine (Diodore de Sicile, Denys d'Halicarnasse, Parthenios de Nicée, etc.) font mention d'une aventure d'Héraklès totalement inconnue de la tradition grecque, mais fermement localisée en Gaule. Héraklès, passant par la Celtique, y aurait fondé Alésia (on ne nous dit pas laquelle, car il y en a plusieurs), y aurait épousé une fille de roi et en aurait eu un fils du nom de Galatès. C'est ce Galatès qui aurait ainsi donné son nom aux Galates, c'est-à-dire aux Gaulois (les deux termes sont identiques). Cette légende qui fait d'Héraklès l'ancêtre fondateur des Gaulois, est assez étrange. De quel Héraklès s'agit-il exactement ? Il est probable que le nom d'Héraklès a remplacé celui d'un héros gaulois aux caractères « herculéens ». Il a dû se passer la même chose avec Ogmios : le nom grec a dû recouvrir un nom indigène, et se répandre ainsi dans tout le territoire celte, jusqu'à l'Irlande, où il est devenu Ogmé (ou Ogmá).

[126]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 53.

[127]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 119.

[128]

Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XIII.

[129]

J. Loth, *Mabinogion*, p. 169.

[130]

Textes mythologiques irlandais, I, pp. 58-59.

[131]

G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, p. 17.

[132]

J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 94-100.

[133]

J. Markale, *Le Graal*, pp. 186-199 (chapitre sur « La Coupe et le Chaudron »).

[134]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 53.

[135]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 53.

[136]

Id., p. 54.

[137]

Textes mythologiques irlandais, I, pp. 242-243.

[138]

J. Loth, *Mabinogion*, p. 35.

[139]

Id., pp. 39-42. Voir J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 51-53.

[140]

Voir le chapitre « Delphes et l'aventure celtique » dans J. Markale, *Les Celtes*.

[141]

J. Markale, *La Femme celte*, pp. 111-121 et 198-206.

[142]

J. Markale, *Le Graal*, pp. 225-230.

[143]

Voir J. Markale, *Le Roi Arthur*, pp. 92-95, et *Merlin l'Enchanteur*, pp. 37-39.

[144]

J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, p. 237. Ce Gwrgant, au cours d'une expédition maritime, rencontre un groupe de navires dont le chef n'est autre qu'un certain Partholwn, dans lequel il est facile de reconnaître le Partholon de la tradition irlandaise,

le premier envahisseur post-diluvien de l'Irlande. L'Historia de Geoffroy est contemporaine de la rédaction du *Livre des Conquêtes*. Rabelais, qui connaissait à la fois la tradition populaire française et les textes érudits du Moyen Âge, s'est souvenu de l'expédition maritime de Gwrgant et en a tiré parti dans la navigation de Pantagruel du *Quart Livre*.

[145]

Dans certains milieux universitaires, on a dit beaucoup de mal d'Henri Dontenville, en critiquant notamment son absence de rigueur scientifique et en l'accusant de délire d'interprétation. Certes, cette rigueur fait cruellement défaut dans les ouvrages d'Henri Dontenville, lequel prend souvent ses désirs pour des réalités et les apparences pour des vérités absolues. Mais il faut reconnaître qu'il s'est livré à un fantastique travail de défrichage d'un terrain encore vierge, faisant apparaître, çà et là, des observations précieuses, notamment à propos de Gargantua et de Mélusine. Le grand mérite d'Henri Dontenville a été, à la suite des travaux purement ethnographiques de Paul Sébillot, de se poser des questions précises à propos de personnages classés définitivement comme « folkloriques », et aussi d'avoir suscité une remarquable Société de Mythologie Française, dont l'action patiente et désintéressée est riche en éléments de connaissance et de réflexion.

[146]

Pas plus Paul Sébillot qu'Henri Dontenville ou Claude Gaignebet, pourtant persuadés de l'origine celtique de Gargantua.

[147]

Voir « le roi Konomor » dans J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 22-26. J'ai procédé moi-même à une enquête serrée sur ce récit recueilli dans mon pays d'origine. Le « mauvais seigneur de Camors, ou Kamorh » dont il est question n'est jamais nommé, mais il ne peut s'agir que de Konomor, que certaines traditions attribuent comme éponyme de Kamorh. Au sud de la forêt de Camors, il s'agit du « mauvais seigneur de Lanvaux ». Je n'ai jamais entendu que des fragments de la légende, et personne n'a pu m'expliquer le nom du Gergan. Par contre, on attribue son métier de vendeur de sel à la contrebande qui s'exerçait autrefois dans la région à partir des salines de Carnac. Le vendeur de sel est donc un marginal, un hors-la-loi qui secourt une femme pourchassée par son mari, donc hors-la-loi elle-même. Personne n'a identifié la femme du seigneur de Camors, ou de Lanvaux, avec sainte Trifine, dont la légende est pourtant connue non loin de là, et qui est effectivement l'épouse de Konomor. Mais dans la légende officielle, hagiographique, elle est sauvée par saint Gildas. Enfin, personne ne m'a parlé de Gargantua, et Rabelais est totalement inconnu.

[148]

P. M. Duval, *Les Dieux de la Gaule*, nouv. éd., p. 74.

[149]

P. M. Duval, *Les Dieux de la Gaule*, nouv. éd., p. 74.

[150]

Texte et trad. par M. L. Sjoestedt, *Revue Celtique*, XLIII.

[151]

Comme tous les sacrifices humains des Celtes, d'ailleurs. Ce sont les Romains, puis les Chrétiens, qui ont insisté sur le côté sanguinaire de ces sacrifices, soit qu'ils n'en comprissent pas le rituel exact, soit qu'ils voulussent noircir systématiquement le culte druidique pour mieux l'interdire.

[152]

André Varagnac, *Revue de Folklore français*, XII, p. 20.

[153]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 269.

[154]

Id., p. 270.

[155]

Id., p. 270.

[156]

Cela fait penser au curieux roman de Ridder Haggard, *She* (en version française « Celle qui doit être obéie »), dont l'héroïne, une femme mystérieuse et très belle (dont Pierre Benoît se souviendra pour son personnage d'Antinéa de *l'Atlantide*), douée de longévité, qui vit dans un palais souterrain, veut, pour plaire au jeune amant dont elle est éprise, se régénérer dans une source de feu qui jaillit de la terre. Mais le rite ne réussit pas : elle se dessèche et tombe en cendres, retrouvant ainsi son âge réel, et disparaissant définitivement.

[157]

Il ne faudrait pas prendre cette légende sous son aspect primaire. Le fleuve Boyne n'est pas Boinn : les Irlandais le savaient très bien, et ce serait leur faire injure que de penser qu'ils croyaient que le fleuve était la déesse. Il en est de même pour tous les peuples qui ont soi-disant divinisé leurs cours d'eau ou leurs montagnes. Ils n'étaient pas naïfs ou imbéciles à ce point. Les fables montrent seulement les rapports symboliques entre les choses visibles et les conceptions abstraites. Boinn disparue en tant que « Vache Blanche », c'est-à-dire en tant que « Fécondité », il reste comme témoignage un fleuve de vie, et donc de fécondité, que les humains ont à leur disposition. Il y a la même idée dans le catholicisme romain, mais elle n'est plus comprise depuis des siècles : Jésus a disparu, mais l'Eucharistie est le témoignage de son passage qu'il perpétue dans l'esprit sous des apparences réelles, mais symboliques.

[158]

Textes mythologiques irlandais, I, pp. 241-281. Résumé et commentaires dans J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*,

[159]

À partir d'une hypothèse d'Arthur Brown qui voit la possibilité d'expliquer le nom de Viviane par une évolution de *Bé Finn* prononcée « béfionn », j'ai exposé le problème en détail dans *Merlin l'Enchanteur*, pp. 89-110.

[160]

Textes mythologiques irlandais, I, pp. 257-266.

[161]

J. Markale, *Méhusine*, pp. 132-172.

[162]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 53.

[163]

Id., p. 57.

[164]

Id., p. 59.

[165]

Id., p. 60.

[166]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 58-59.

[167]

J. Loth, *Mabinogion*, pp. 1-23 et 43-57. Voir J. Markale, *La Femme celte*, pp. 143-157 et 198-206.

[168]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 56.

[169]

Voir J. Markale, *Siegfried ou l'Or du Rhin*, notamment, pp. 115-120.

[170]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 81-85.

[171]

Id., pp. 143-144.

[172]

J. Markale, *Contes occitans*, Paris, Stock, 1981, pp. 161-172.

[173]

J. Markale, *Le Christianisme celtique*, p. 144.

[174]

J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 149-151.

[175]

Notamment à Édern (Finistère). Il faudrait aussi signaler le saint Korneli ou Comely de Carnac, protecteur des bêtes à cornes, toujours représenté en compagnie d'un bovin, et qui semble avoir remplacé une divinité indigène cornue.

[176]

Voir l'épisode de la Chasse au Blanc Cerf dans l'*Érec* de Chrétien de Troyes, les chasses au cerf dans les différentes versions de la Quête du Graal, et la vision du Cerf Blanc au Collier d'Or, où le cerf représente Jésus. Voir également J. Markale, *Le Graal*, pp. 231-234.

[177]

Sans parler du fameux « baphomet » des Templiers.

[178]

J. Loth, *Mabinogion*, pp. 59-60.

[179]

C'est sur cette base que j'ai développé toute l'argumentation de mon livre sur *La Femme celte*. J'y suis revenu dans *Le Roi Arthur*, pp. 239-269, dans le cadre plus précis de l'épopée arthurienne.

[180]

J. Markale, *La Femme celte*, pp. 121-134.

[181]

Id., pp. 143-157.

[182]

L'étymologie est controversée. Selon Ch. J. Guyonvarc'h, *Éochaid* proviendrait de *ivo-katus*, « qui combat par l'if », « allusion implicite au double rôle du bois d'if comme support de l'écriture ogamique et comme matériau servant à fabriquer des armes » (*Les Druides*, p. 384).

[183]

La Femme celte, pp. 111-121.

[184]

L'île de Man ne fait pas partie du Royaume Uni, mais jouit d'un statut spécial qui combine harmonieusement les anciens usages des Celtes et des Vikings. Le dialecte manx, ou manxois, récemment remis à l'honneur, est du gaélique un peu différent de l'irlandais et de l'érse des Hautes Terres d'Écosse.

[185]

« La nourriture de la Maison des deux gobelets », *Textes Mythologiques irlandais*, I, p. 259.

[186]

Id., p. 258. Émain Ablach est le strict équivalent de l'île d'Avallon.

[187]

J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 143-144.

[188]

G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 117-141.

[189]

Textes mythologiques irlandais, I, pp. 203-232.

[190]

G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 35-46.

[191]

J. Loth, *Mabinogion*, pp. 43-57.

[192]

J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 266-267.

[193]

Textes mythologiques irlandais, I, pp. 241-281.

[194]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 43-55.

[195]

Il y a, dans ce qu'on appelle le « panthéon » celtique, d'autres divinités plus ou moins classables. Le Fomoré Balor est une sorte de Khronos, le héros Cúroí mac Dairé est peut-être l'image d'un ancien dieu protéiforme, et il a des points communs avec le Chevalier Vert des romans arthuriens. Cúchulainn est une sorte d'Héraklès, mais son caractère héroïque l'emporte sur l'aspect divin. Il arrive un moment où l'on ne peut plus distinguer, dans l'épopée celtique, les frontières entre les fonctions divines et les fonctions héroïques. Il est probable qu'à l'origine, les deux étaient confondues. Le même problème se pose dans la tradition galloise, Pwyll, Bran et sa sœur Branwen sont des figures divines, Arianrod, Amaethon et Gwyddyon, enfants de Min, aussi, comme leur oncle Math : ils sont les équivalents des Tuatha Dé Danann, puisque Min et Dana sont identiques. D'ailleurs, Govannon, fils de Dôn, est nettement Goiboiu. Un autre fils de Dôn, Gilvaethwy, complice des mauvais tours de Gwyddyon, dans la quatrième branche du *Mabinogi*, se retrouve dans les romans arthuriens sous le nom de Girflet, fils de Do. Arthur lui-même, sous son apparente historicité et son christianisme conquérant, a gardé des caractères divins, et de nombreux personnages arthuriens sont souvent les « avatars » littéraires des anciens dieux celtiques. J'ai développé ce thème dans *Le Roi Arthur*, chapitre sur « Le mythe d'Arthur », pp. 221-304.

[196]

Pour tout ce qui concerne le théâtre et le sacré, je renvoie à mes deux essais, « Des liturgies ambiguës », dans la revue *Question de*, Paris, n° 52, pp. 32-45, et « Drôles de jeux », dans la revue *Corps Écrit*, Paris, p. U. F., n° 10, pp. 167-174.

[197]

Les ancêtres sont toujours naïfs par rapport à l'époque où l'on parle. À y réfléchir, nos descendants plus ou moins lointains auront certainement tendance à voir dans nos certitudes actuelles des superstitions. Cela dit, nous connaissons certaines croyances et certains rituels druidiques grâce aux Pères de l'Église qui étaient ravis de traîner dans l'opprobre les vaines superstitions des païens.

[198]

Il ne faudrait pas oublier que les dolmens et les allées couvertes étaient tous recouverts d'un tertre artificiel, fait de terre (tumulus) ou d'un mélange de pierres et de terre (galgal) et que les entrées n'étaient pas visibles. Seuls les menhirs, les alignements et les cromlechs étaient à l'air libre. Mais, au cours des siècles, les paysans ont récupéré la terre de nombreux tertres, dénudant ainsi les monuments (et les utilisant à l'occasion comme carrière de pierre).

[199]

Opinion de Jan de Vries, *La Religion des Celtes*, pp. 200-206. De toute façon, l'auteur mélange tout sans tenir compte de la chronologie et sans s'apercevoir que le culte druidique public n'existe plus après la conquête. Il serait bon également de penser qu'un sanctuaire, quel qu'il soit, était desservi par un prêtre, et que celui-ci devait se loger à proximité. On n'a pas l'habitude de confondre le presbytère avec l'église.

[200]

Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 217.

[201]

Cette fontaine, contrairement aux autres, n'a jamais été christianisée, ce qui est pour le moins surprenant. Voir J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, pp. 127-145, chapitres sur « La Clairière sacrée » et sur « Le Sanctuaire et la Source ».

[202]

Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*. Chez ces auteurs, le mot « magie » n'a aucune connotation péjorative.

[203]

C'est le cas de nombreux « savants » de la fin du XIX^e siècle, tel Alexandre Bertrand, auteur de *La Religion des Gaulois*, ouvrage écrit d'après des conférences devant des étudiants. Le malheureux, empêtré dans un rationalisme scientiste bien de l'époque, souvent marqué par un anticléricalisme primaire, passe totalement à côté du sujet en ayant l'air d'en savoir plus que les autres. Son ouvrage est en fait une dénonciation indignée de la superstition druidique, mais les arguments développés et les conclusions auxquelles il aboutit sont assez ahurissants. C'est évidemment l'inverse d'Édouard Schuré et de ses disciples, mais c'est aussi excessif et sans intérêt.

[204]

Il est paradoxal de voir des médecins de plus en plus nombreux patronner discrètement certains guérisseurs et magnétiseurs, reconnaissant par-là l'efficacité de « pratiques » traditionnelles qui, en toute logique, ne devraient pas être en contradiction avec la médecine officielle, mais la compléter.

[205]

G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, p. 37.

[206]

Trad. Guyonvarc'h, *Les Druides*, p. 158.

[207]

Un récit médiéval de Bretagne armoricaine, à tendances hagiographiques, raconte une histoire analogue, mais la pomme est remplacée par le voile de la fée. Voir J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 30-32.

[208]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 152.

[209]

J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 74-81.

[210]

Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XIII, pp. 512-513.

[211]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 74.

[212]

J. Markale, *Les Celtes*, pp. 65-90, chapitre sur « Rome et l'Épopée celtique ». Ce texte a été écrit en 1958 et publié une première fois en 1960 dans la revue les *Cahiers du Sud*, n° 355.

[213]

J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 78-79.

[214]

J. Loth, *Mabinogion*, p. 73.

[215]

Ibidem.

[216]

J. Markale, *La Femme celte*, pp. 207-247, chapitre sur « La révolte de la Fille-Fleur ».

[217]

J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 90-91.

[218]

J. Loth, *Mabinogion*, pp. 62-63.

[219]

R. Steiner, *Unsere atlantischen Vorfahren*, Berlin, 1918, p. 14.

[220]

Éditions Triades, Paris.

[221]

Éditions Anthroposophiques Romandes, Genève.

[222]

Association Olivier de Serres, Issigeac (Dordogne).

[223]

Taliesin. J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, p. 74.

[224]

J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 29-30 et 48-57.

[225]

Id., p. 100. Il s'agit d'Uryen Rheged, chef des Bretons du Nord au XV^e siècle de notre ère. Ce personnage historique est devenu un héros de légende, comme son fils, Owein, l'Yvain de Chrétien de Troyes.

[226]

Voir J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 140-143.

[227]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 68.

[228]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 16.

[229]

Id., p. 245.

[230]

Revue Celtique, XLIII, p. 28.

[231]

Id., p. 114.

[232]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 53.

[233]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 182-183.

[234]

Je me suis expliqué longuement sur le thème de la Ville d'Is dans le chapitre « La Ville Engloutie ou le Mythe celtique de l'origine » dans *Les Celtes*, pp. 19-43, et dans le chapitre sur « La Princesse engloutie » de *La Femme Celte*, pp. 61-69. Voir également « L'inondation du Lough Neagh » dans *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 39-43, et « La Saga de Gradlon le Grand » dans *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 60-108.

[235]

J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, Rennes, 1977, pp. 48-50.

[236]

Il ne faut pas oublier qu'en langue bretonne, le mot *mor*, « mer », est du genre masculin. En fait, ce n'est pas la Mer, mais le vieil Océan, terrible mâle contre lequel on doit toujours lutter.

[237]

Il y en a bien d'autres. Un auteur va même jusqu'à affirmer que le druidisme est dû à des extra-terrestres, et en profite pour dire que je n'ai rien compris au problème parce que je n'avais pas *l'illumination*. Je préfère ne rien comprendre et être honnête.

Toutes ces simagrées reposent sur du délire et des analogies invérifiables, notamment des jeux de mots, des ressemblances entre des noms appartenant à divers groupes de langues (Carnac et Karnak, par exemple), un mépris total des textes fondamentaux, qui ne sont connus que par oui-dire, et toujours d'après des citations de troisième ou de quatrième main, le tout caractérisé par un manque systématique de références et un appel à la crédulité publique. Les prophètes et les gourous pullulent à propos des Celtes et du druidisme.

[238]

Dans un autre registre, il faut poser le problème de René Guénon qui sert de maître à penser à de nombreux spiritualistes sincères. Chaque fois que Guénon fait référence aux Celtes dans son œuvre abondante, il mélange tout, et surtout, il accumule des contre-vérités consécutives à un manque d'informations. Cela jette un certain discrédit sur les autres faces de son œuvre. Pourquoi les écrivains qui font dans l'ésotérisme ne citent-ils jamais leurs sources ? C'est très simple : *parce que c'est un secret et qu'ils n'ont pas le droit de le dire*. Je sais bien que c'est l'armature de l'ésotérisme, mais il y a quand même des limites à respecter sous peine de tomber dans l'abus de confiance.

[239]

J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, p. 110.

[240]

W. Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 6.

[241]

J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 195-203.

[242]

Id., pp. 33-34.

[243]

Revue celtique, XLIII, p. 109.

[244]

Claude Gaignebet, *Le Carnaval*, Paris, Payot, 1974, p. 74.

[245]

Id., p. 74. Le texte irlandais, que Claude Gaignebet ne connaissait pas quand il a composé son ouvrage, renforce les arguments de l'auteur.

[246]

J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, p. 166.

[247]

Id., p. 167.

[248]

Id., p. 167.

[249]

J. Loth, *Mabinogion*, pp. 30-31.

[250]

J. Loth, *Mabinogion*, pp. 30-31.

[251]

Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XIII. Voir le résumé et le commentaire dans J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 114-122.

[252]

Trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XIII. Voir le résumé et le commentaire dans J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 114-122.

[253]

Voir Paul Sébillot, *Le Folklore de la France*, réédité en plusieurs volumes depuis 1982 par les éditions Imago, Paris. On y trouvera une prodigieuse quantité d'informations précieuses.

[254]

Bulletin de la Faculté des Lettres de Poitiers, année 1892.

[255]

Bulletin de la Faculté des Lettres de Poitiers, année 1892.

[256]

Chroniqueur gallois de la fin du XII^e siècle qui nous a transmis d'utiles informations sur les croyances et les usages des Celtes en Irlande et en Grande-Bretagne, et sur leurs survivances à son époque. Voir J. Markale, *La Femme celte*, p. 115.

[257]

« La maladie de Cûchulainn », *Ogam*, X, p. 294.

[258]

Le héros Cûchulainn, en tuant le chien du Forgeron, accomplit un authentique sacrifice qui pèsera d'ailleurs lourd sur sa destinée. Voir J. Markale *L'Épopée celtique, d'Irlande*, pp. 81-82.

[259]

J. Markale, *Le Christianisme celtique*, p. 141.

[260]

Voir Roland Auguet, *Les Fêtes romaines*, Paris, Flammarion, 1970

[261]

Dans le récit irlandais du *Festin de Bricriu*, Cûchulainn est obligé de couper la tête du géant Uath à condition qu'il revienne, un an plus tard, se faire lui-même couper la tête par Uath. Cûchulainn coupe la tête d'Uath, qui s'en va comme si de rien n'était. L'année suivante, Uath se contente de poser sa hache sur le cou de Cûchulainn. C'est l'aventure bien connue de Gauvain et du Chevalier Vert dans les romans arthuriens. L'exemple est significatif. Voir J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 112-113.

[262]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 183.

[263]

Id., p. 136.

[264]

Étude plus détaillée du rituel de la « Tête Coupée » dans J. Markale, *Le Graal*, pp. 205-212. Voir également, à propos des représentations plastiques du thème, François Salviat, *Entremont antique*, Aix-en-Provence, 1973.

[265]

Pour être complet, il faudrait mentionner les usages populaires qui se sont maintenus un peu partout, même dans le cadre du christianisme, notamment l'acte de jeter une pièce de monnaie dans une fontaine christianisée ou non.

[266]

Aucun texte ancien ne mentionne de fête celtique aux alentours des solstices d'hiver et d'été. La fête de la Saint-Jean, qui est chrétienne, a récupéré certains rites du 1^{er} mai et doit sa structure à une religion pré-celtique. La fête de Noël est chrétienne, mais d'origine romaine (les Saturnales et le culte de Mithra). C'est un non-sens absolu d'accomplir des rites celtiques aux solstices. Il est vrai que ces rites – dont ceux qui les pratiquent sont incapables d'expliquer l'origine – sont devenus des caricatures grotesques ou des manifestations folkloriques.

[267]

« La Naissance de Conchobar », trad. Guyonvarc'h, *Ogam*, XI, p. 61.

[268]

Revue de l'Histoire des Religions, CXXII, p. 132.

[269]

Ce qui n'est plus le cas actuellement. La liturgie catholique romaine a été bâtie sur le latin et remonte très loin dans le passé. Elle constitue non seulement un ensemble de paroles, mais également de rythmes, d'articulations d'une grande précision qui se manifestent dans la récitation, la psalmodie et le chant. Mettre d'autres musiques et d'autres rythmes sur le texte latin, c'est un contresens. Mettre d'autres paroles, par exemple des traductions en langues vivantes officielles ou vernaculaires, c'est un non-sens absolu.

[270]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 56.

[271]

Les représentations du diable, ou de légendes concernant le diable, se trouvent toujours sur le portail nord des cathédrales ou des églises. Au Moyen Âge, et même par la suite, on plaçait les hommes à droite, dans la nef, et les femmes, êtres supposés « diaboliques », sur la gauche.

[272]

Athénée, XXIII.

[273]

Le Livre des Conquêtes, *Textes mythologiques irlandais*, I, 15. Ce rite du pied droit perdure dans les coutumes populaires : quelqu'un qui est de mauvaise humeur, ou qui a raté sa journée, s'est « levé du pied gauche ». La même connotation s'est longtemps maintenue en politique : la gauche est inquiétante, mais la droite est rassurante.

[274]

« La mort de Cûchulainn », *Ogam*, XVIII, p. 346.

[275]

« Talland Étair », *Revue celtique*, VIII, p. 48.

[276]

Textes mythologiques irlandais, I, p. 56.

[277]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 135.

[278]

Trad. Guyonvarc'h, *Les Druides*, p. 172.

[279]

J. Loth, *Mabinogion*, p. 103.

[280]

Revue celtique, XII, pp. 119-121.

[281]

W. Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 25.

[282]

W. Stokes, *Three Irish Glossaries*, p. 25.

[283]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 146.

[284]

Ancient Laws of Ireland, I, p. 44.

[285]

« La mort de Finn », O'Grady, *Silva Gadelica*. Voir J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 165-168.

[286]

Cité par Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 206.

[287]

J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, p. 14.

[288]

Id., pp. 67-68.

[289]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 65.

[290]

Id., pp. 155 et 160-161.

[291]

Voir le chapitre sur « Yseult ou la Dame du Verger », dans J. Markale, *La Femme celte*, pp. 293-354.

[292]

Tristan est un homme-lune qui ne peut plus vivre sans recevoir la lumière du soleil, c'est-à-dire sans avoir de contacts avec la femme-soleil. Sur tout ce sujet, voir J. Markale, *Siegfried ou l'Or du Rhin*, Paris, Retz, 1984, en particulier le chapitre concernant la Femme-Soleil.

[293]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 162-163.

[294]

Id., pp. 134-137.

[295]

Revue celtique, XXI, p. 152.

[296]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 177.

[297]

Revue celtique, VI, p. 165.

[298]

G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 108-110.

[299]

Ogam, XIV, p. 498.

[300]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 154.

[301]

J. Loth, *Mabinogion*, pp. 139-144. Voir J. Markale, *Le roi Arthur*, pp. 285-290.

[302]

J. Loth, *Mabinogion*, p. 99.

[303]

Id., pp. 16-20.

[304]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 184-191.

[305]

J. Markale, *Le roi Arthur*, pp. 198-200 et 297-298.

[306]

Id., pp. 267-269 et 294-300.

[307]

Ibidem.

[308]

G. Dumézil, *Romans de Scythie et d'alentour*, Paris, Payot, 1978, p. 13.

[309]

Mircea Eliade, *Le Chamanisme*, 2^e éd., Paris, Payot, 1968, p. 15.

[310]

J. Loth, *Mabinogion*, pp. 78-79.

[311]

Textes mythologiques irlandais, I, pp. 145-156.

[312]

« La Fondation du domaine de Tara », *id.*, pp. 157-166.

[313]

J. Markale, *Les grands Bardes gallois*, pp. 74-81, pp. 72-73 et 115-116.

[314]

J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, pp. 94-100.

[315]

J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 23-36.

[316]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, p. 85.

[317]

Id., pp. 100-101.

[318]

Id., p. 134.

[319]

Id., pp. 91-92.

[320]

M. Eliade, *Le Chamanisme*, pp. 375-376.

[321]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 87-88.

[322]

G. Dumézil, *Romans de Scythie et d'alentour*, pp. 84-86.

[323]

M. Eliade, *Le Chamanisme*, p. 371.

[324]

M. Eliade, *Le Chamanisme*, p. 371.

[325]

Ibidem.

[326]

M. Eliade, *Le Chamanisme*, p. 371.

[327]

J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 250-254.

[328]

M. Eliade, *Le Chamanisme*, p. 395.

[329]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 34-38.

[330]

Voir à ce sujet J. Markale, *Merlin l'Enchanteur*, pp. 158-195.

[331]

Dans la seconde branche du *Mabinogi* gallois, le héros Brân sert lui-même de pont à son armée (J. Loth, *Mabinogion*, p. 35), prouvant ainsi qu'il est non seulement roi, mais druide, donc chaman.

[332]

Voir le récit de *Kulhwch et Olwen* dans J. Loth, *Mabinogion*, pp. 99-145. Commentaire sur les personnages dans J. Markale, *Le roi Arthur*, pp. 269-277.

[333]

Voir J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 273-281.

[334]

Quant à moi, je me refuse à parler ici de « cartésianisme ». Les Français ne sont pas *cartésiens*, comme on le répète toujours, mais *aristotéliens*. Non par nature, mais par apprentissage scolaire. C'est commettre une injustice envers Descartes, qui avait bien compris que la seule réalité était celle de l'esprit, que la seule réalité démontrable était celle de la Pensée. C'est, il me semble, assez éloigné du réalisme vulgaire qui ne croit que ce qu'il perçoit.

[335]

Certaines sont des sociétés déclarées officiellement (type loi de 1901), d'autres des groupes d'études, d'autres des réunions sans statut juridique.

[336]

Pour tout ce qui concerne le néo-druidisme et les confréries actuelles, je renvoie à l'ouvrage de Michel Raoult, *Les Druides, les sociétés initiatiques contemporaines*, Monaco, éd. du Rocher, 1983. Il s'agit d'une présentation historique très claire du problème, suivie d'une enquête serrée, fort documentée. On y trouvera les renseignements essentiels sur toutes les confréries druidiques répertoriées, ainsi que des aperçus sur leurs doctrines et leurs rituels. L'auteur ne prend pas position, et son livre offre toutes les garanties de l'objectivité.

[337]

En particulier les spéculations ésotériques ou dites telles sur le « Pierre de Jacob », ramenée de Palestine, et qui, plantée à Tara, aurait constitué la Pierre de Fâl. Cette Pierre de Fâl, transportée ensuite dans l'île d'Iona, serait devenue la fameuse Pierre de Scône, qui servait au couronnement des rois d'Écosse. La *pierre du couronnement* actuellement à Londres serait donc cette « Pierre de Jacob ». Une autre légende délirante ferait de l'île d'Iona, siège du célèbre monastère de saint Columéil, un des hauts lieux de ce syncrétisme celto-hébraïque, car le nom d'Iona serait celui de saint Jean (le Baptiste), autrement dit Jokanaan. C'est très simple, et il suffisait d'y penser.

[338]

Sur tout ce sujet, je renvoie à mon ouvrage sur *Le Christianisme celtique*.

[339]

Cité par Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 328, qui proposent ce commentaire : « Tout dieu a la compétence totale de son domaine fonctionnel et théologique. Il est donc druide par définition. Quant au druide humain, il est « dieu » pour au moins deux raisons : premièrement parce qu'il descend, en ligne directe, *in principio*, des druides primordiaux... ; secondement parce que ses capacités et ses connaissances en font un intermédiaire entre les dieux et les hommes. Le druide des anciens Celtes est bel et bien un dieu terrestre. » On pourrait ajouter que le druide est « dieu terrestre » en tant qu'incarnation temporaire d'une fonction divine, comme le prêtre catholique, lorsqu'il prononce les paroles sacramentelles de la consécration, est lui-même Jésus-Dieu à ce moment-là.

[340]

Voir « L'œuf de serpent », *Ogam*, XX, pp. 495-504, et J. Gricourt, « L'Ovum anguinum en Gaule et en Perse », *Ogam*, VI, pp. 227-232, ainsi que Guyonvarc'h Le Roux, *Les Druides*, pp. 321-323.

[341]

On en verra de nombreux exemples dans Lancelot Lengyel, *L'Art gaulois dans les médailles*, Paris, 1954.

[342]

Un bon exemple de ce type de conte est la « Saga de Koadalan » (J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 169-185), mais le héros de l'aventure ne réussira qu'incomplètement à se servir du secret qu'il a ramené : il tentera en effet d'acquérir l'immortalité, après une mort et un démembrement symbolique, mais échouera. Voir aussi « La Jeune Fille en Blanc » (J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagne*, pp. 36-47) et la « Montagne Noire » (J. Markale, *Contes occitans*, pp. 223-235).

[343]

Paul Sébillot, *Le Folklore de la France*, vol. IV, « Les eaux douces », Paris, Imago, 1983, pp. 43-44.

[344]

J. Markale, *Mélusine*, pp. 96-99. Cette vouivre des légendes populaires est une des images de Mélusine.

[345]

J. Loth, *Mabinogion*, p. 220.

[346]

Étienne Renardet, *Vie et croyances des Gaulois avant la conquête romaine*, Paris, 1975, Picard, p. 184.

[347]

Par exemple, des déplacements d'objets à distance sans contact matériel direct, ou encore possibilité de se déplacer sans bouger (le don d'ubiquité, si cher à Merlin l'Enchanteur), et tous les phénomènes que, faute de les comprendre, on classe comme « magiques », ou comme « hystériques ».

[348]

Étienne Guillé et Christine Hardy, *L'Alchimie de la Vie, biologie et tradition*, Monaco, 1983, éd. du Rocher, p. 51.

[349]

Tous les jeux « enfantins » sont les réminiscences plus ou moins lointaines de rituels ou de spéculations religieuses ou métaphysiques, y compris l'innocente « marelle » des petites filles, ou les comptines les plus anodines en apparence.

[350]

Guyonvarc'h-Le Roux, *Les Druides*, p. 326.

[351]

J. Markale, *Le Christianisme celtique*, pp. 99-111.

[352]

La messe catholique est bâtie sur le même principe. L'énergie psychique de tous les fidèles se répercute sur le prêtre qui, au moment de la consécration de l'Eucharistie, devient Dieu, c'est-à-dire la totalité, pour prononcer les paroles sacramentelles de la transcendance absolue. C'est pourquoi dire la Messe, le visage tourné vers les fidèles, comme cela se pratique dans la nouvelle liturgie, est une aberration, au strict point de vue du rituel : pour être efficaces, les forces psychiques individuelles doivent converger vers la colonne vertébrale et la nuque du prêtre pour « emplir » celui-ci et se manifester par sa parole et ses gestes.

[353]

En particulier les poèmes attribués au barde Taliesin, qui semblent être des réminiscences de la doctrine druidique passées au rang de motif littéraire ou poétique au cours du Moyen Âge.

[354]

Vita Merlini de Geoffroy de Monmouth. Voir J. Markale, *L'Épopée celtique en Bretagne*, p. 120.

[355]

La Navigation de Bran, Georges Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 37-41.

[356]

La maladie de Cûchulainn, id., pp. 127-128.

[357]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 196-202.

[358]

Bénédeit, *Le Voyage de Saint-Brendan*, trad. Ian Short, Paris, 10/18, 1984.

[359]

Plutarque, *Sur la face de la Lune*, p. 26.

[360]

G. Dottin, *L'Épopée irlandaise*, pp. 35-46.

[361]

Voir « La Chasse du Blanc Porc », dans J. Markale, *La Tradition celtique en Bretagne armoricaine*, pp. 52-59, ainsi que le conte armoricain « Le Temps oublié », dans J. Markale, *Contes populaires de toutes les Bretagnes*, pp. 258-263.

[362]

Fumée et odeur par exemple.

[363]

Plutarque, *Sur la fin des oracles*, 18.

[364]

Il va sans dire que les spéculations du néo-druidisme contemporain sur les errances de l'être humain dans les cercles de l'existence, *Abred*, monde des actions humaines, *Gwenved*, « monde blanc », cercle paradisiaque, et *Keugant*, cercle vide où réside le divin, sont absolument dénuées de tout fondement. L'origine de cette hiérarchisation ne remonte pas plus haut que Iolo Morganwg, fondateur du néo-druidisme gallois à la fin du XVIII^e siècle. On serait bien en peine de trouver une quelconque allusion à *Abred*, *Gwenved* et *Keugant* dans les textes gallois et irlandais du Moyen Âge. Iolo Morganwg est un personnage assez étrange qui, comme un peu plus tard en Bretagne La Villemarqué, était persuadé qu'il travaillait à une renaissance du druidisme et voulait le rendre cohérent et compréhensible pour une élite intellectuelle marquée par le christianisme et les sociétés ésotériques.

[365]

J. Markale, *L'Épopée celtique d'Irlande*, pp. 184-191.

[366]

Le même détail se retrouve dans le récit gallois de *Kulhwch et Olwen*, premier en date des textes littéraires arthuriens et qui contient de nombreuses références à la plus ancienne mythologie celtique. J. Loth, *Mabinogion*, pp. 99-145.

[367]

Parmi les pièges dressés par les « enchanteurs », il faut signaler les fameuses *Triades de l'Île de Bretagne*, dont de nombreux « druides » contemporains ont fait leur bible et leur évangile. Certaines de ces *Triades*, purement mythologiques et anecdotiques, se trouvent dans le manuscrit gallois, le *Livre Rouge de Hergest*, qui date du XIV^e siècle (manuscrit où se trouvent les *Mabinogion*). D'autres, également mythologiques, mais déjà altérées, se trouvent dans le recueil *Myvirian Archaeologia of Wales*, recueil de différents textes gallois d'après des manuscrits gallois plus ou moins perdus établi par Owen Jones, Owen Pughe et Edward Williams (Iolo Morganwg) en 1801-1808. Ces *Triades* sont traduites en français à la fin du tome II des *Mabinogion* de Joseph Loth, dans l'édition de 1913 (Paris, Fontemoing), éditées et traduites en anglais par Rachel Bromwich, sous le titre *Trioedd Ynys Prydein*, en 1961, à Cardiff. *Ce sont les seules Triades dont on peut garantir l'authenticité*, mais aucune d'elles ne concerne la théologie ou la métaphysique des druides. Par contre, Edward Williams, autrement dit Iolo Morganwg, a établi une série de *Triades* théologiques et métaphysiques publiées plus tard en 1829, sous le titre *Cyfrinach Beirdd Ynys Prydain*, traduites ensuite en français par Adolphe Pictet sous le titre *Le Mystère des Bardes de l'île de Bretagne*. Elles ont été traduites en breton en 1931, par Yves Berthou-Kaledvoul'h, sous le titre *Sous le chêne des Druides*, avec une « traduction » française du poète Philéas Lebesgue (Paris, Ed. Heugel). Ces *Triades* soi-disant traditionnelles sont le résultat d'un syncrétisme ahurissant de christianisme catholique, presbytérien et méthodiste, de franc-maçonnerie écossaise, de croyances populaires invérifiables, de notions primaires empruntées à l'hindouisme et au bouddhisme (ce qu'on en connaissait vers 1800), et de spéculations du genre « ésotérique » à la mode de l'époque. Il n'y a, dans ces *Triades*, absolument aucune base sérieuse, aucune référence à une ancienne tradition druidique. C'est de la pure reconstitution intellectuelle pré-romantique d'une sagesse druidique depuis longtemps disparue. Iolo Morganwg a voulu en faire le « catéchisme » de son néo-druidisme.

[368]

Michel Raoult, *Les druides, les sociétés initiatiques celtiques contemporaines*, Monaco, 1983, p. 198.