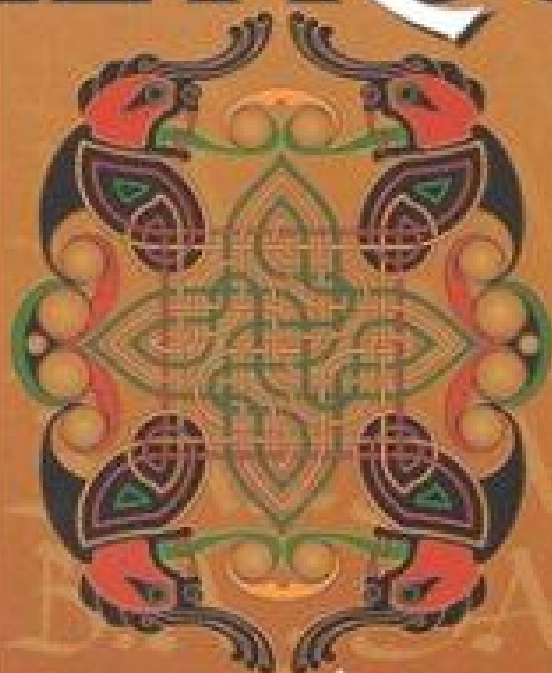


Thierry Jolif

B.A.-BA

MYTHOLOGIE CELTIQUE



PARDES

Notice sur l'auteur

Chanteur, musicien et auteur breton, créateur du «journal» poétique en ligne *Nominoë* (<http://nominoerex.blogspot.com>), Thierry Jolif a étudié la civilisation celtique, le breton et l'irlandais à l'Université de Haute Bretagne. Depuis plusieurs années, il explore les aspects tant pré-chrétiens que chrétiens de la tradition et de la civilisation celtiques (religion, ésotérisme, art, musique, poésie). Il est le premier auteur à publier des études celtiques dans la revue pérennaliste américaine *Sophia* et collabore également aux sites Internet *religioperennis.org.* et *regnabit.com.* Orthodoxe, ayant étudié la théologie, il s'est particulièrement penché sur les aspects théologiques, mystiques et ésotériques du Graal.

B.A.-BA

MYTHOLOGIE CELTIQUE

Thierry Jolif

Pardès
9, rue Jules-Dumesnil
45390 Puiseaux

Si vous souhaitez être tenu au courant de la publication de nos ouvrages, il vous suffira d'en faire la demande aux Éditions Pardès, B.P. 47, 45390 Puiseaux. Vous recevrez alors, sans aucun engagement de votre part, le bulletin dans lequel sont régulièrement présentées nos nouveautés que vous trouverez chez votre libraire.

La calligraphie du titre de la collection *B.A.-BA* est de Christian Zimmermann.

© Editions Pardès, Puiseaux, 2000
ISBN 2-86714-209-1
ISSN 1245-1916

Sommaire

Notice sur l'auteur

Déjà parus dans la même collection B.A.-BA

Sommaire

Introduction

Chapitre I : Les sources de la mythologie

1. L'Irlande

2. La Gaule

3. La Bretagne insulaire

**Chapitre II : La Religion Celtique : Le
Druidisme**

1. Les origines polaires du druidisme

2. Les trois dieux de DANA

3. L'homme primordial et les anciens du monde

4. L'œuf cosmique et le mythe des origines

5. Le sid, demeure des dieux, et l'Autre Monde

Chapitre III : Le «Panthéon» celtique

1. Les difficultés de définition

A. Le «panthéon» gaulois selon César

B. Le «panthéon» irlandais selon La Bataille de Mag Tured

2. AUX origines de la société divine

A. Dieux et titans

B. Le Père de tous

3. Structure de la société divine

Chapitre IV : Les Dieux Celtiques

1. Lug, dieu suprême et hors classe

2. La Souveraineté, déesse une et multiple

3. Le dieu-druide

4. Le dieu-roi

5. Le dieu de la guerre

6. L'Apollon celtique

Chapitre V : Le Symbolisme

1. Le symbolisme animal

A. Les états multiples de l'Être

B. Le sanglier

C. Le saumon

D. Le taureau

E. L'ours

F. Le cheval

G. Les cygnes

H. Les corbeaux, la corneille

I. Le serpent

2. Le symbolisme végétal

A. Le Kat Godeu ou le combat des arbrisseaux

B. Le chêne

C. Le gui

D. L'if

E. La pomme

F. Les noix et les glands

Conclusion

Glossaire

Merci à Sandrine Bourdot, Mathieu Broquerie et, bien sûr, à M. et M^{me} Guyonvarc'h. «*Ferchertne* dit: une question, sais-tu, ô petit [en âge], grand [en savoir], ô fils d'*Adnai*, qui est au-dessus de toi ? [*Néde* répondit] : Ce n'est pas difficile. Je connais mon Dieu créateur. Je connais mon prophète le plus sage. Je connais mon noisetier de poésie. Je connais mon Dieu fort. Je connais le grand devin et poète *Ferchertne*. »^[1]

Introduction

Le but de cet ouvrage n'est pas de présenter une nouvelle étude de la mythologie celtique, pas plus que d'analyser celle-ci. Un seul volume de cette collection n'y suffirait pas. Le domaine celtique est vaste, et si l'étude de la religion et de la doctrine qui sous-tend cette dernière est loin d'être terminée, nous ne pouvons ici nous y arrêter. Le sujet de notre présent travail est donc bien délimité, nous ne traiterons que de la seule mythologie. L'étude et l'analyse n'étant pas la finalité de ce livre, nous tenterons donc de présenter à nos lecteurs une synthèse aussi exhaustive que faire se peut de ce qu'il est possible de tirer des études mythologiques celtiques. Néanmoins, nous tenterons d'apporter certaines explications quant à la valeur métaphysique de certains épisodes mythiques, grâce à la comparaison raisonnée des données

indiennes, dans l'esprit de ce que fit le docteur Coomaraswamy. Cela, nous le ferons en toute modestie et en reconnaissant par avance que ces hypothèses ne doivent pas être prises pour autres que ce qu'elles sont.

La valeur du mythe.

«La validité du récit mythique se situe hors du temps et de l'espace ; elle vaut partout et toujours.»^[2]

Le mythe est méta-historique, ceux qui persistent à vouloir y déceler des faits historiques réduisent sa valeur intrinsèque, élevant, et nuisent à son caractère extrinsèque, éducatif. Si le mythe contient de nombreuses données d'ordre social, qu'en est-il de la religion ? Dans ce domaine, nous devons garder à l'esprit que la religion soutient toutes les activités des sociétés traditionnelles. L'étude de l'organisation sociale des Celtes nous renseigne donc sur leur doctrine religieuse. Le mythe représente l'image idéale de la société divine, modèle exemplaire dont la société humaine doit être le reflet.

« La politique des communautés célestes, sociales et individuelles est gouvernée par une seule et même loi.»^[3]

Le mythe est comme un voile, et comme tout voile, il sert au voilement et au dévoilement de façon complémentaire et cela en fonction de celui qui le reçoit. Ainsi, l'un verra dans un récit mythique une histoire rocambolesque, un éloge de certaines fonctions ou qualités, l'autre la transmission

en termes concrets et humains d'une réalité suprahumaine ou d'une doctrine cosmogonique. Le mythe transmet des données, qui sont celles d'une doctrine qui régit chaque aspect particulier de la vie, qu'elle soit individuelle ou collective. Pour toute société traditionnelle, le mythe est à la fois un modèle exemplaire et le véhicule d'un savoir et d'une connaissance d'origine non humaine.

Le mythe celtique

Lorsque, comme c'est le cas pour les Celtes, un peuple ne nous a transmis que ses mythes, nous devons en extraire les spéculations métaphysiques ou simplement religieuses. En effet, la règle druidique qui interdisait de mettre par écrit leurs enseignements a eu pour conséquence de nous priver de la théologie et de la doctrine métaphysique des druides qui furent à l'origine des récits qui nous sont parvenus. Lorsque, comme en Irlande, c'est à la christianisation que nous devons la transmission des récits mythiques, il convient de ne pas tenter une approche trop directe du contenu doctrinal et surtout de ne pas se laisser berner par l'évhémérisation parfois complète des personnages. Ce fait, que certains scientifiques ont reproché aux textes irlandais, doit être considéré comme une ingénieuse idée, car sans cette évhémérisation des dieux, l'Eglise n'aurait pu tolérer que ces récits perdurent. Nous pouvons donc être reconnaissants au christianisme de nous avoir conservé (ce que le paganisme romain ne sut ou ne voulut pas faire) une documentation

aussi précieuse. Grâce à elle, il est possible d'avoir une idée plus précise de ce que fut la tradition celtique. Le mythe est donc notre seul appui, la seule base possible à une étude sérieuse scientifique et traditionnelle. Néanmoins, il doit être bien compris que le mythe n'est pas et ne peut être toute la doctrine. Il n'en représente même qu'une infime partie. Que serait notre connaissance de la tradition indienne si celle-ci ne nous avait conservé que le *Mahâbhârata* ou le *Râmâyana* à l'exclusion des *Upanishad* et des *Veda* ? Le récit mythique fit certainement partie de la formation et de l'éducation de l'aristocratie celtique dans son ensemble, son exégèse et son analyse herméneutique devaient être réservées à ceux qui étudiaient afin de devenir druides. Une distinction doit encore être faite entre ce qui ressort du domaine de la mythologie et celui de l'imaginaire tel que l'envisagent nos contemporains.

«Le mythe n'est pas une "invention poétique" dans le sens que l'on donne aujourd'hui à ces mots. Par contre, du fait même de son universalité, il peut être exposé et avec une égale authenticité, selon de nombreux points de vue différents.»^[4]

L'origine du mythe est inconnue, elle remonte à ce que l'on nomme communément l'aube des temps. Le mythe tant dans le fond que dans la forme se doit d'être en tout point conforme à la Doctrine traditionnelle dont il est une expression. L'imagination du conteur

n'entre donc pas en jeu. Le conteur qui ne respecterait pas les normes traditionnelles du mythe irait à l'encontre de sa fonction de conservation et de transmission. Le barde celtique ne dérogeait sûrement pas à cette règle.

«Pour les gens qui le transmettent, le mythe est une réalité comme une autre, mieux que toute autre même, et l'imaginaire n'a rien à y faire.»^[5]

Le mythe est donc au cœur même de la Tradition, dont le sens étymologique premier reste bel et bien lié à la notion de transmission. La mythologie celtique a ceci de particulier qu'émanant d'une civilisation qui s'étendit de la mer du Nord à la mer Caspienne, elle ne nous est parvenue par le biais que d'un seul peuple, celui d'Irlande. Néanmoins, nous savons et pouvons affirmer que les Celtes, dans leur ensemble, partageaient la même religion : l'étude comparative, menée essentiellement par Françoise Le Roux et Christian-J. Guyonvarc'h, en fournit toutes les preuves nécessaires.

Le principal problème reste celui de la transmission. En Irlande et au pays de Galles, les récits ont été couchés sur papier par des moines chrétiens, alors qu'en ce qui concerne la Gaule, nous devons nous contenter des témoignages, souvent douteux, d'auteurs grecs ou romains. Sur cette difficulté s'en greffe une autre, car, dans le premier cas, les moines, pour conserver ces récits, ont bien souvent

évhémérisé les dieux païens, dans le second, les auteurs classiques ont, fidèles en cela à leur mode de pensée, pris le mythe pour de l'histoire. Toutefois, ces quelques inconvénients ont été dépassés par les meilleurs spécialistes qui nous permettent aujourd'hui de disposer des textes irlandais dans de bonnes traductions et surtout d'y voir un peu plus clair dans la religion gauloise. Néanmoins, nous pouvons affirmer aujourd'hui que la mythologie celtique n'a, en matière de symbolisme, de signification et de hauteur de vue, rien à envier à la mythologie classique. Il en ressort une certitude concernant les vastes connaissances et la sagesse primordiale des druides, qui ne trouvent de comparaison à leur hauteur que chez les brahmanes de l'Inde.

Ce que nous avons dit plus haut à propos de la valeur du mythe en général vaut aussi pour les mythes celtiques, et surtout pour eux, car ils ont été trop souvent considérés d'une façon tout à fait erronée par tous les adeptes d'un hypothétique «imaginaire celtique». La rêverie, la fantaisie et l'imagination n'ont rien à voir avec le mythe. Comme le dit C.-J. Guyonvarc'h dans l'article cité plus haut, « la seule et unique différence avec notre réalité est qu'il n'est pas de notre monde». Et si le mythe n'est pas de notre monde, c'est qu'il provient bien d'une « dimension » supérieure à celle où nous vivons. Il est une partie intégrante de la Tradition et de la religion, il transmet et relie. En effet, d'une part, il transmet un savoir et, d'autre part, il relie l'homme et les dieux. En définitive, le mythe est l'expression, en termes

finis, d'une réalité infinie.

Notes à propos de la prononciation des noms irlandais et gallois:

Il sera assez souvent question, dans les pages de cet ouvrage, de divinités ou de textes dont les noms seront indiqués dans leurs langues d'origine irlandaise ou galloise. Il ne semble donc pas superflu de donner ici à notre lecteur quelques indications concernant la graphie et la prononciation de ces deux langues.

En irlandais, *a* se prononce /o/, *á* se prononce /a/, *ú* se prononce /u/, *bh* se prononce /v/. Le groupe consonantique *ch* est toujours guttural /X/, *s* est sifflant devant *a*, *o*, *u*, et palatal devant *e* et *i*, *th* est la même spirante dentale qu'en anglais, *dh* et *gh* sont généralement muets.

En gallois, *e* se prononce /e/, *w* se prononce /u/, il permet aussi de noter les diphtongues, *wy* se prononce /ui/, *aw* se prononce /au/. Le *y* connaît deux prononciations, /i/ lorsqu'il se présente dans la dernière syllabe et /ø/ dans les autres syllabes et dans la majeure partie des monosyllabes inaccentuées. Le groupe consonantique *ch* se prononce comme une spirante /x/ (allemand *acht*), *th* est la même spirante dentale qu'en anglais, *dd* indique la double spirante dentale sonore /ð/, le double *ll* est une latérale, avec passage d'un souffle sourd accompagnant l'articulation du *l*.

Chapitre I :

Les sources de la mythologie

Les seules sources à notre disposition pour l'étude de la mythologie celtique sont les rares textes d'écrivains grecs tels que Pline l'Ancien ou Strabon et quelques passages du *De Bello Gallico* de César en ce qui concerne la Gaule. Fort heureusement, l'Irlande nous a transmis un certain nombre de textes du plus grand intérêt pour l'analyse et la compréhension des conceptions mythologiques des Celtes. Le pays de Galles, quant à lui, nous a transmis quatre « contes » qui ne sont pas dépourvus d'intérêt mais qui se doivent d'être étudiés à la lumière des textes irlandais plus archaïques. Le principal problème est encore et toujours celui de la transmission. En effet, comme nous l'avons indiqué plus haut, les textes irlandais ainsi que les textes gallois furent transcrits à une époque tardive par des moines ou des lettrés chrétiens. Les druides, en effet, refusaient de consigner leurs enseignements par écrit et les mythes ne faisaient pas exception à la règle. Ceux-ci étaient transmis uniquement de façon orale, le passage à l'écrit fut donc une modification d'une grande importance, et s'il est tout de même possible d'en retirer quantité d'informations, nous ne devons pas oublier que ces textes ne nous sont pas parvenus par le biais de ceux qui en étaient les dépositaires traditionnels.

1. L'Irlande

L'Irlande est la contrée celtique qui nous a livré le plus grand nombre de textes mythologiques. Ceux-ci sont regroupés dans

divers manuscrits dont les principaux sont le *Lebor na hUidre*, ou livre de la vache brune du XII^e siècle, le *Lebar ne Nuachongbla*, livre de la nouvelle fondation, plus connu sous le nom de livre du Leinster du XII^e siècle et, enfin, le livre jaune de Lecan datant du XIV^e siècle et qui regroupe plusieurs manuscrits. Ces différents manuscrits contiennent de nombreux récits qui peuvent être scindés en plusieurs groupes distincts : — le cycle mythologique — le cycle historique — le cycle d'Ulster — le cycle ossianique. Les trois derniers peuvent être considérés comme appartenant à l'épopée, même si, bien sûr, les dieux et déesses interviennent souvent dans ceux-ci. Le cycle mythologique comprend le récit des origines mythiques de l'Irlande ainsi que les différentes « aventures » survenues aux dieux.

Le *Lebor Gabala Erenn* ou livre des conquêtes d'Irlande est un vaste ensemble de récits qui relatent l'histoire légendaire de l'Irlande en s'appuyant sur les cinq peuplements mythiques de l'île. Ces cinq peuplements renvoient à la théorie d'Hésiode concernant les quatre âges de l'humanité. Le texte est fortement christianisé et les rédacteurs ont adapté ce schéma mythique à la chronologie biblique. Les conquérants successifs sont : — *Partholon* — *Nemed* — *Fir Bolg* — *Tuatha Dé Danann* — *Goidels*, fils de *Mil*. Après le débarquement de *Cessair*, première femme d'Irlande, et de ses compagnons qui seront détruits par le Déluge, arrivent *Partholon* et sa race. Sous le règne de *Partholon* furent

instaurez la garantie juridique, la mise en nourrice des enfants chez leur oncle maternel, le commerce, le brassage de la bière et la fabrication des tonneaux. Comme le feront aussi les races suivantes, celle de *Partholon* aplanit les plaines, creuse des lacs et se voit contrainte d'affronter les *Fomoire*, une race titanique liée au sol même de l'Irlande. Les *Fomoire*, contrairement aux autres occupants de l'Irlande, n'envahissent jamais l'île par voie maritime, ils semblent finalement être les premiers occupants réels de celle-ci. La race de *Partholon* s'éteint à la suite d'une épidémie un jour de *Beltaine*. La race de *Nemed* lui succède alors. Les hommes de *Nemed* succomberont aux *Fomoire* après de nombreuses batailles. Dès lors, ils sont contraints de livrer aux vainqueurs deux tiers de leur blé, de leur lait et de leurs enfants le jour de *Samain*. Las de cette vie d'esclaves, les fils de *Nemed* quittent l'Irlande. La troisième conquête est celle des *Fir Bolg* qui débarquent un jour de *Lugnasad*. Les *Fir Bolg* combattront les *Tuatha Dé Danann* lors de la première bataille de *Mag Tured* et seront vaincus. Une seconde bataille de *Mag Tured* se déroulera alors entre les *Tuatha Dé Danann* et les *Fomoire*, les dieux contre les titans. La dernière conquête de l'Irlande est due aux Fils de *Mil*, ancêtres des *Gaels*. Ils donneront à l'Irlande trois noms, ceux des trois premiers êtres qu'ils rencontrent en mettant pied sur l'île, à savoir, trois déesses : *Eire*, *Banba* et *Folda*. Les Fils de *Mil* contraindront les *Tuatha Dé Danann* à se réfugier « sous terre » dans les tertres magiques.

Les autres récits principaux sont :

- La première bataille de Mag Tured (*Cath Muige Tuired cunga*). Cette bataille oppose les *Fir Bolg* aux *Tuatha Dé Danann*, dont les origines nous sont contées au début du récit. Leur arrivée sur l'île se fait dans des conditions emplies de magie. La contestation pour la souveraineté d'Irlande aboutira à une grande bataille, dans laquelle les *Tuatha Dé Danann* n'auront le dessus qu'après un long moment. C'est au cours de cette bataille que leur roi *Nuada* perdra son bras droit.
- La mort tragique des enfants de Tuireann (*Oidhe chloinne Tuireann*). Ce récit prend place chronologiquement entre la première et la seconde bataille de *Mag Tured*, on y apprend comment *Lug* rassemble les éléments qui lui permettront de prendre le dessus sur les *Fomoiré*. Alors que les *Fomoiré* règnent sur l'Irlande et y prélèvent de lourds impôts, *Lug* accompagné des sept fils de *Manannan* et de la Cavalcade Féérique, mais aussi équipé par le Mannois et monté sur son cheval, défie les percepteurs. Afin de préparer la bataille qui s'annonce, *Lug* envoie son père et ses frères s'enquérir des forces disponibles. Son père *Cian* croisera malheureusement les trois Fils de *Tuireann*, une faction rivale au sein des *Tuatha Dé*. *Cian* se transforme en porc pour leur échapper, mais, des trois frères, l'aîné, *Brian* possède certains dons magiques qui lui permettent de métamorphoser ses frères en chiens; ils

captureront *Cian*, qui, leur prédisant que les armes de ses meurtriers les dénonceraient, se condamna à mourir lapidé. La terre refusera six fois de contenir son cadavre mais le gardera finalement jusqu'à ce que *Lug* vienne jusque-là à la recherche de son père. La terre lui révèle alors le nom des meurtriers. Après quelques tergiversations procédurières, les Fils de *Tuireann* sont condamnés à payer le prix de composition pour le meurtre de *Cian*. Ils devront rapporter à *Lug* : trois pommes du Jardin des Hespérides, la peau de porc magique de *Tuis*, roi de Grèce, la lance de *Pisear*, roi de Perse, les deux chevaux et le char de *Dobar*, roi de Sicile, les sept porcs d'*Asal*, roi des colonnes d'Or, le petit chien du roi d'*Ioruaidh*, trois broches à rôtir de l'Ile de *Fianchair*, trois cris sur la colline de *Miodhchaoin*. Tous ces objets ont bien sûr des qualités magiques et seront très durs à conquérir. Néanmoins, les Fils de *Tuireann* y parviendront, mais au prix de leur vie.

- La seconde bataille de Mag Tured (*Cath Maige Turedh*). Après avoir défait les *Fir Bolg*, les *Tuatha Dé Danann*, privés de leur roi, confient la souveraineté à *Bres*, un *Fomoire*. Celui-ci, à force de mauvais traitements infligés aux *Tuatha Dé* et surtout à cause de son avarice, devra abdiquer en faveur de *Nuada* dont le bras a été remplacé par une prothèse d'argent par le fils du médecin *Diancecht*. Cet affront subi par les *Fomoire* entraîne, bien sûr, une bataille. Avant le début de celle-ci, se

présente aux portes de la capitale *Tara*, un guerrier, qui se fait appeler *Lug Lonnandslech*, fils de *Cian*, fils de *Diancecht*, et d'*Eithne*, fille de *Balor*. Au portier, qui lui refuse l'accès sous prétexte que chacun des arts possédés par *Lug* est déjà représenté à *Tara*, il finira par faire admettre qu'aucun des hommes d'art présents à *Tara* ne les possédait tous en même temps. Il put donc rentrer. Il fut alors soumis à trois épreuves qu'il remporta et prit le commandement des troupes des *Tuatha Dé*. Avant la bataille, chaque membre de l'état-major affirma devant lui les pouvoirs qu'il mettrait en œuvre au cours du combat. *Lug* y tuera son grand-père *Balor* d'un coup de fronde et paralysera l'armée des *Fomoiré*, grâce à une incantation magique prononcée avec « un bras, un œil et une jambe ». Il existe une deuxième version de cette bataille, celle-ci omet les causes de la bataille, mais donne de plus amples renseignements quant au caractère et au pouvoir de *Lug*.

- L'histoire de *Tuan* fils de *Cairell* [racontée] à *Finnén* de *Mag Bile* (*Scél Tuain Maie Cairill do Fhinnén Maige Bile inso sis*). Le saint *Finnen*, à qui on refuse l'hospitalité, pratique le jeûne contre le propriétaire du château. Celui-ci n'est autre que *Tuan Mac Cairill*. Il finit par accepter la visite de *Finnen*, qui entre avec ses compagnons. Toutefois, avant de prier et de manger, *Finnen* demande à *Tuan* de raconter ce qu'il sait de l'histoire de l'Irlande. Il raconte alors

qu'il arriva sur l'île en compagnie de *Partholon* dont il est un neveu. Il survécut à l'épidémie qui décima la race de *Partholon* et resta seul sur l'île. Il vit chacune des invasions successives et subit de nombreuses métamorphoses animales, cerf, sanglier, faucon, saumon. Il resta en vie jusqu'à la conversion de l'Irlande par saint Patrick et se convertit lui-même sans secours extérieur.

- La fondation du domaine de Tara (*Suidigud tellaig Temra*). Les *Ui Neill* se rendent au festin de *Tara*, capitale du roi suprême d'Irlande, avec la ferme intention de contester le principe qui ampute les quatre provinces d'Irlande d'une partie de leurs terres au profit du royaume de *Meath*, dont la capitale est *Tara*. Ils disent donc au roi qu'ils ne participeront pas au festin tant que la question ne sera pas tranchée. Le roi refuse de donner une réponse lui-même, et, ses docteurs n'étant pas assez instruits, il fait appel à une plus haute autorité, à savoir *Fiachra*, le successeur de saint Patrick. Arrivé à *Tara* et questionné, *Fiachra* affirme que seul *Cennfaelad* peut rendre un jugement sur une telle question. *Cennfaelad* fut donc amené devant le roi, et répondit à la question, que seuls les cinq aînés pouvaient donner un avis. Mais *Finnchad Cualad*, *Bran Bairne*, *Duban* et *Tuan Mac Cairill*, les cinq sages, refusent de répondre et envoient quérir le secours de *Fintan*, leur aîné à tous. *Fintan* contera alors ses aventures depuis l'arrivée de *Cessair* en

Irlande jusqu'à l'arrivée des Fils de *Mil*. Enfin, il conte la venue, lors du festin de *Tara* au temps du roi *Conand Bec-Eclach*, de *Trefuilngid Tre-Eochair*, personnage d'une merveilleuse beauté, extrêmement grand, portant dans une main une branche d'or, dans l'autre des tablettes de pierre. *Trefuilngid* apprend au roi qu'il est venu pour enseigner l'histoire de l'Irlande. En définitive, le récit nous montre *Trefuilngid* enseigner les raisons de la division de l'Irlande, et donc, par là même, du bien-fondé de la royauté suprême de *Tara*.

- La veillée de *Fingen* (*Aime Fingen*). *Fingen*, comme toutes les nuits de *Samain*, rencontre *Rothniam*, une fée, habitante du *sid*. Lors de cette nuit, elle annonce à *Fingen* toutes les merveilles qui ont lieu au même moment. Ainsi, elle lui annonce le jaillissement de trois lacs et d'un fleuve, qui n'est autre que la *Boyne*, le grand fleuve sacré, la découverte du casque du dieu *Brian*, du jeu d'échecs de *Crimthan na Nair* et le diadème de *Loegaire*, fils de *Luchta*, le réveil de *Fintan* et la révélation de l'arbre de *Fintan*, la découverte des cinq routes d'Irlande, l'anéantissement des derniers *Fomoirie*, l'achèvement d'une forteresse, le rapprochement des tombeaux des deux rois fondateurs de l'Irlande et l'arrivée d'une troupe d'oiseaux blancs à *Tara*. Tous ces événements annoncent en fait la naissance de *Conn* aux Cent Batailles, dont le destin est d'être l'un des meilleurs rois suprêmes d'Irlande, fonction à laquelle *Fingen* était

en droit d'aspirer. *Fingen* se voit donc contraint à errer durant des années, insoumis au pouvoir de *Conn*, qui faisait régner la paix et la prospérité sur l'île. Le druide de *Conn* l'informera qu'il n'existe qu'un seul être vivant en Irlande qui ne lui soit pas soumis et *Conn* n'aura dès lors de cesse que de soumettre finalement *Fingen*. Il y parviendra et *Fingen* finira sa vie aux côtés de l'excellent roi.

- Le rêve d'Oengus (*Aislinge Oengusso*). Une nuit de *Samain*, *Oengus*, fils du *Dagda*, voit venir à lui, en rêve, une jeune fille qu'il ne peut saisir et à qui il ne peut parler. La jeune fille réapparaîtra durant un an, chaque nuit. *Oengus*, totalement amoureux, devient malade de langueur et reste ainsi pendant une année, car il ignore tout de la jeune fille. Le médecin *Fingen* est alors appelé, car il devine à la mine du malade de quels maux il souffre. *Fingen* devine donc la maladie de *Oengus*, et demande à ce que *Boann*, la mère de ce dernier, parte à la recherche d'informations concernant la jeune fille. Au bout d'un an, *Boann* ne connaît toujours rien de cette mystérieuse inconnue. *Fingen* demande alors que l'on fasse appel au *Dagda* afin qu'il intervienne auprès du roi *Bodb* dont la science était réputée. Le *Dagda* s'exécute et *Bodb* accepte à condition qu'on lui accorde un délai d'un an. Au bout d'un an, *Bodb* déclara que la jeune fille était *Caer Ibormath*, fille d'*Ethal Anbual* du *sid* de *Uaman* dans le *Connaught*. *Oengus* fut mené à l'endroit où

elle se trouvait, entourée de cent cinquante jeunes filles, toutes liées deux à deux par une chaîne d'argent. Toutefois, il fallait obtenir le consentement de son père et aucun des présents n'avait autorité sur lui. Il fut donc convenu de demander l'aide d'*Ailill* et de *Medb*, souverains du *Connaught*. Le *Dagda* se rendit chez eux et demanda leur aide ; ils envoyèrent alors un messenger au roi *Ethal Anbual*, qui refusa leur *demande* avant même que le messenger eût posé la question. *Ailill*, *Medb* et le *Dagda* décidèrent donc d'attaquer le *sid* de *Uaman*. Ils tuèrent soixante hommes, prirent leurs têtes et firent *Ethal* prisonnier. Celui-ci accepta sous la menace de dévoiler où était sa fille. Il leur apprit qu'elle se trouvait pour l'heure au *Loch Bel Dracon*, sous la forme d'un cygne, et qu'ainsi elle était une année sous la forme d'un oiseau et une autre sous son apparence humaine. Le *Mac Oc* se rendit au *Loch Bel Dracon* et appela *Caer*. Ils restèrent trois jours ensemble sous la forme de cygnes, puis *Oengus* l'emmena au *Brug Na Boinne*, où ils restèrent ensemble.

- La courtise d'Etain (*Tochmarc Etairi*). Il existe trois versions différentes de ce récit. Nous ne donnerons ici un résumé que de la première version, car elle est celle qui nous sera la plus utile dans le cours du présent ouvrage. Le roi *Eochaid Ollathair* (qui est une évhémérisation du *Dagda*) s'éprend de la femme de son propre frère *Elcmar* (qui n'est autre qu'un des noms du dieu *Ogme*),

Boand. Par magie, le *Dagda* fait d'un jour neuf mois afin de tenir son frère éloigné. De ces amours adultères naît un fils qui sera appelé *Oengus*, surnommé le *Mac Oc*. Le jeune garçon est élevé chez *Midir* du *sid* de *Breg Leith*. Suite à une dispute avec un *Fir Bolg*, *Oengus* demande à *Midir* qui est son vrai père. Celui-ci le lui révèle. *Midir* et *Oengus* se rendent alors chez le *Dagda* qui reconnaît son fils et lui offre le moyen d'obtenir le palais de *Elcmar*, l'Auberge de la *Boyne*. *Oengus* réclame alors le palais pour «une nuit et un jour», ce qui signifie en fait, «pour toujours», le temps étant fait d'une succession de nuits et de jours. Au cours d'une visite à *Oengus*, *Midir* est éborgné par une branche de houx. Le *Mac Oc* le fait soigner par *Diancecht*, médecin des *Tuatha Dé Danann*, mais il doit aussi lui verser un prix de composition pour cela. *Midir* réclame alors un chariot, un manteau et la plus belle fille d'Irlande : *Etain*, fille du roi du Nord, *Ailill*. *Oengus* va la réclamer en mariage pour *Midir*. Le père d'*Etain* impose à *Oengus* plusieurs épreuves : défricher douze plaines, amener à la mer douze rivières et payer *Etain* avec son poids en or et en argent. *Midir*, en rentrant chez lui en compagnie d'*Etain*, entraîne la colère de sa femme, *Fuamnach*, qui transforme sa rivale en flaque d'eau. Avec la chaleur, la flaque se transforme en une mouche ravissante qui suit *Midir* partout. *Midir*, qui sait que la mouche est *Etain*, n'aime plus d'autre femme ; *Fuamnach* déchaîne alors une tempête qui empêche la mouche de se poser

durant sept années. Elle atterrit finalement sur la poitrine d'*Oengus*, qui l'accueille. Fuamnach la retrouve et la chasse à nouveau pour sept ans. Elle finira par chuter dans le gobelet de la femme d'*Etar*, qui tombera enceinte et donnera naissance à une fille prénommée *Etain*. Un cavalier venu de la mer révèle le destin de la jeune fille : à cause d'elle, le roi *Conaire* chassera les oiseaux de *Teffa*, ce qui est un de ses interdits ; *Eochaid* engagera de nombreux combats et bien des tertres magiques seront détruits.

2. La Gaule

Les textes concernant la Gaule émanent tous d'écrivains grecs, exception faite, bien sûr, du célèbre *De Bello Gallico* de César. Ces textes doivent souvent être extrapolés et confrontés aux sources irlandaises afin d'en tirer le meilleur profit. Ceux-ci ont donc déjà fourni de nombreuses informations sur l'organisation sociale de la Gaule celtique. Pour ce qui est de la religion ou de la mythologie, le nombre de textes est plus restreint. Nous ne citerons ici que ceux susceptibles de nous intéresser, à commencer par deux passages primordiaux du *De Bello Gallico* :

«Le dieu qu'ils vénèrent le plus est Mercure : ses images sont les plus nombreuses ; ils le tiennent pour l'inventeur de tous les arts, pour le guide des routes et des voyages et ils pensent qu'il a une grande influence sur les gains d'argent et sur le commerce. Après lui, ils

honorent Apollon, Mars, Jupiter et Minerve. De ces dieux, ils se font à peu près la même idée que les autres peuples : Apollon guérit les maladies, Minerve transmet les principes des arts et des métiers, Jupiter a le pouvoir sur les autres divinités célestes, Mars régit les guerres. »

«Tous les Gaulois se vantent d'être descendants de Dis Pater et ils disent que c'est une croyance transmise par les druides. C'est pour cette raison qu'ils mesurent les longueurs de n'importe quelle durée, non en nombre de jours mais en nombre de nuits, ils observent les anniversaires et les débuts de mois et d'année de cette manière : c'est le jour qui fait suite à la nuit. »^[6]

Nous trouverons aussi chez Diodore de Sicile ces intéressants paragraphes extraits de sa *Bibliothèque historique*:

«... Un nombre important d'historiens tant anciens que contemporains, et parmi eux Timée, affirment que les Argonautes... se dirigèrent des Ourses vers le couchant, ayant la terre à gauche et, qu'arrivés près de Gadira, ils pénétrèrent dans notre mer. Comme preuve à tous ces faits, ils rapportent que les Celtes situés sur les bords de l'Océan sont présentés comme des peuples vénérant tout particulièrement les dieux Dioscures, que la présence de ces dieux y est attestée depuis des temps très anciens et qu'ils

seraient arrivés là en passant par l'Océan, qu'enfin il y a dans toute cette région située le long de l'Océan bon nombre d'appellations que l'on doit aux Argonautes et aux Dioscures. »

(Lors de la prise de Delphes.) «*Brennus*, le roi des *Galates*, quand il entra dans le temple, ne vit aucune offrande d'or ou d'argent, mais se saisissant des statues de bois et de pierre, il se prit à rire de ce que les dieux soient montrés avec une forme humaine et soient dressés là en bois ou en pierre. »^[7]

Chez Lucain, nous devons nous contenter d'un passage au caractère nettement dénigrant, mais qui se révélera finalement très utile, et qui n'est pas dénué d'un certain lyrisme :

«[...] Et ceux qui honorent le cruel *Teutates* avec un sang terrible, l'épouvantable *Esus* dans les sanctuaires sauvages et *Taranis* aux autels non moins sanglants que ceux de la Diane scythique. Vous aussi bardes, *vates* qui, par vos louanges, sélectionnez les âmes vaillantes de ceux qui périrent à la guerre pour les conduire à un séjour immortel, vous avez répandu sans crainte ces innombrables chants. Et vous, druides, les armes déposées, vous avez repris vos rites barbares et la coutume sinistre des sacrifices. A vous seuls, il est donné de connaître comme de les ignorer les dieux et les puissances célestes. Vous habitez de

hauts sanctuaires parmi les bois sacrés retirés. Selon vos maîtres, les ombres des morts ne gagnent pas les séjours silencieux d'Érèbe, ni les royaumes blafards du Dis qui habite sous la terre : un même esprit anime nos corps dans un autre monde : la mort est le milieu d'une longue vie, si vous chantez des vérités. Sûrement ils sont heureux ces peuples que regarde l'Ourse, heureux par leur croyance erronée, eux, qu'aucune crainte ne pénètre, même la plus forte de toutes, celle du trépas. De là, des caractères naturellement portés à se précipiter sur les armes et des âmes capables d'envisager la mort, enfin, le sentiment de la lâcheté à épargner une vie qui vous sera rendue.

»[8]

Un des textes les plus longs et les plus détaillés que nous connaissions à propos d'un dieu gaulois est celui de Lucien de Samosate et date du II^e siècle après J.-C. Il concerne le dieu que les Gaulois appelaient *Ogmios*.

«Dans leur langue nationale, les Celtes appellent Hercule *Ogmios* et le représentent sous une forme singulière. C'est un vieillard très avancé, dont le devant de la tête est chauve ; les cheveux qui lui restent sont tout à fait blancs : la peau est rugueuse, brûlée jusqu'à être tannée comme celle des vieux marins, on pourrait le prendre pour un *Charon* ou *Japhet* des demeures souterraines du Tartare, pour tout enfin plutôt qu'Hercule. Mais tel qu'il est, il a l'aspect d'Hercule : il

porte suspendue la peau de lion et il tient dans sa main droite la massue ; le carquois est fixé à ses épaules, la main gauche présente un arc tendu : ce sont tous les détails d'Hercule. Je croyais que c'était par haine des dieux helléniques qu'on avait pensé à un pareil outrage aux formes du dieu, qu'on voulait se venger, par la représentation figurée, de son invasion dans ce pays et de ses rapines, alors qu'en quête des troupeaux de *Geryon*, il visitait en vainqueur la plupart des pays occidentaux. Et je n'ai cependant pas révélé ce qu'il y a de plus étrange dans cette représentation : cet Hercule vieillard attire un grand nombre d'hommes attachés par les oreilles et ayant pour liens des chaînettes d'or et d'ambre qui ressemblent à de très beaux colliers. En dépit de leurs faibles liens, ils n'essaient pas de fuir, bien que cela leur soit très facile ; loin de résister, de se raidir et de se renverser en arrière, ils suivent gais et contents, leur conducteur, le couvrant de louanges, cherchant tous à l'atteindre et, en voulant le devancer, desserrent la corde comme s'ils étaient étonnés de se voir délivrés. Ce qui me parut le plus singulier, je vais vous le dire immédiatement. Le peintre, qui ne savait où placer le début des chaînes – car la main droite tient déjà la massue et la gauche l'arc, a perforé le bout de la langue et la fait attirer les hommes qui suivent; le dieu se retourne vers eux en souriant. À cette vue je restais longtemps debout, regardant étonné,

embarrassé et irrité. Un Gaulois qui se tenait près de moi et n'était pas ignorant de notre littérature, comme c'était visible à la justesse des termes grecs dont il usait, très versé, je pense dans les sciences nationales, me dit : "J^e vais vous donner le mot de l'énigme, car je vois que cette figure vous jette dans un grand trouble. Nous autres, Celtes, nous représentons l'éloquence, non comme vous, Hellènes, par Hermès ! mais par Hercule, car Hercule est beaucoup plus fort. Si on lui a donné l'apparence d'un vieillard, n'en soyez pas surpris, car seule l'éloquence arrive dans sa vieillesse à maturité, si toutefois les poètes disent vrai :

'L'esprit des jeunes gens est flottant mais la vieillesse exprime plus sagement que la jeunesse.' C'est pour cela que le miel coule de la bouche de Nestor et que les orateurs troyens font entendre une voix fleurie de lis, car il y a des fleurs du nom de lis si j'ai bonne mémoire. Ne vous étonnez pas de voir l'éloquence représentée sous forme humaine par un Hercule âgé, conduire de sa langue les hommes enchaînés par les oreilles; ce n'est pas pour insulter le dieu qu'elle est percée. Je me rappelle d'ailleurs que j'ai appris chez vous certains *iambes* comiques : 'Les bavards ont tous le bout de la langue percé.' Enfin, c'est par son éloquence achevée, pensons-nous, qu'Hercule a accompli tous ses exploits et par la persuasion, qu'il est venu à bout de tous les obstacles. Les discours sont pour

lui des traits acérés qui portent droit au but et blessent les âmes : vous-mêmes dites que les paroles sont ailées. C'est là tout ce que dit le Celte.»^[9]

Enfin nous ne pouvons passer sous silence un texte incontournable de Pline, même si, dans le dit texte, notre auteur prend pour une vaine superstition un fait religieux primordial :

«Il y a en outre une espèce d'œufs, omise par les Grecs et en grand renom dans les Gaules. En été, des serpents innombrables, enroulés ensemble par la bave de leurs gosiers et les sécrétions de leur corps, se rassemblent en une étreinte harmonieuse, et cela s'appelle œuf de serpent. Les druides disent que cet œuf est projeté en l'air par les sifflements, et qu'il convient de le recueillir dans une saie avant qu'il ne touche la terre. Le ravisseur doit s'enfuir à cheval, car il est poursuivi par les serpents jusqu'à ce qu'ils en soient empêchés par 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. La finesse industrielle des mages est telle pour cacher leurs fraudes qu'ils prétendent qu'on doit le prendre à une certaine lune, comme s'il était possible de faire coïncider l'opération avec la volonté humaine. J'ai certes vu cet œuf, de la grosseur d'une moyenne pomme ronde, à la croûte cartilagineuse comme les nombreux bras du poulpe. Il est célèbre

chez les druides. On en vante fort l'effet pour le gain des procès ou l'accès auprès des rois; mais c'est si faux, qu'un chevalier romain des *Voconces* qui en avait un dans son sein lors d'un procès, fut mis à mort par le divin Claude, empereur, sans autre raison que je sache. Pourtant ces étreintes de serpent et leur entente féconde semblent être la raison pour laquelle les nations étrangères ont entouré le caducée en signe de paix de l'image des serpents, mais il n'est pas de coutume dans le caducée qu'ils soient crêtés.»^[10]

Nous aurons l'occasion, dans le corps de l'ouvrage, de citer quelques autres passages concernant des points particuliers de la mythologie celtique.

3. La Bretagne insulaire

Des royaumes celtiques qui, pendant une très longue période, ont occupé l'île de Bretagne, il ne nous est parvenu que peu de renseignements précis concernant la mythologie. Une grande partie de la Bretagne insulaire ayant été, tout comme la Gaule, soumise à la conquête romaine, nous en sommes réduits là aussi à étudier les matériaux à notre disposition à l'aune des textes irlandais. Il existe, bien sûr, provenant de la Bretagne insulaire, un certain nombre de dédicaces incluant des théonymes d'origine celtique, mais l'étude de la mythologie et de la structure religieuse d'une civilisation ne peut se baser uniquement sur des monuments votifs largement influencés par la culture d'un

envahisseur.

Néanmoins, en comparant ces informations avec ce que nous savons grâce à l'Irlande et à la Gaule, les faits mythologiques se font plus clairs. De plus, la littérature médiévale du pays de Galles nous a transmis quatre récits qui ne sont pas dénués d'intérêt pour peu qu'on les replace dans leur contexte, aussi, à la place qui est la leur. En effet, ces récits, appelés «Les quatre branches du Mabinogi» et contenus dans deux manuscrits, *Le Livre Blanc de Rhydderch* (environ 1350) et *Le Livre Rouge de Hergest* (entre 1380 et 1410), ne peuvent être considérés comme purement mythologiques, les principaux personnages sont extrêmement évhémérisés et l'ensemble est tout à fait chrétien. Néanmoins, il est possible, dans les conditions indiquées ci-dessus, de retrouver dans ces contes nombre de situations et de symboles qui concordent avec ce que nous savons de la mythologie irlandaise, ce qui a pour conséquence non négligeable de confirmer l'unité de la civilisation celtique. Ces contes qui sont donc au nombre de quatre sont intitulés : — *Pwyll, prince de Dyved* — *Branwen, fille de Llyr* — *Manawyddan, fils de Llyr* — *Math, fils de Mathonwy*.

Le premier de ces récits se rapporte à la notion essentielle chez les Celtes de la souveraineté à laquelle le roi doit l'exercice du pouvoir. *Pwyll*, prince de *Dyved*, rencontre, au cours d'une chasse, *Arawn*, roi de l'*Annwfn* (l'Autre Monde) avec qui il conclut un pacte d'alliance : *Pwyll* prendra son apparence et sa

place à la tête de son royaume afin de combattre ses ennemis, alors qu'Arawn tiendra son rôle en *Dyved*. Lorsque *Pwyll* revient victorieux, il découvre les bienfaits dont a été comblé son royaume. A la suite de cet événement, *Pwyll* fait connaissance d'une dame à cheval qu'il ne rattrapera qu'à la troisième tentative. Il s'agit de *Rhiannon* (du celtique *Rigantona*, grande reine), avec qui il se fiance. Il ne réussira à l'épouser qu'au bout d'une année, après avoir éliminé un prétendant nommé *Gwawl*. Enfin, l'enfant que *Rhiannon* met au monde disparaît, transporté magiquement chez *Teyrnon*, seigneur du *Gwent-Is-Coed*, au moment où une jument met bas un poulain. *Rhiannon* est accusée d'avoir tué son enfant et doit à titre de châtiment servir de monture aux passants. Finalement, l'enfant sera ramené à ses parents et recevra le nom de *Pryderi* (souci).

La seconde branche du Mabinogi se rapporte à l'aspect guerrier de la souveraineté. *Bendigeit Vran*, *Bran* le Béni, marie sa sœur *Branwen* à un roi irlandais nommé *Matholwch*. *Efnysseyen*, demi-frère de *Bran*, coupe les oreilles des chevaux de *Matholwch* qui, en réparation de cette offense, reçoit de *Bran* un chaudron qui ressuscite les morts. De retour en Irlande, *Branwen* donne un fils à *Matholwch*, mais au bout d'un an les Irlandais décident de réparer l'offense commise par *Efnysseyen* en reléguant *Branwen* aux cuisines où elle reçoit une gifle chaque jour. Elle appelle alors son frère à son secours. Les Gallois envahissent l'Irlande. Les Irlandais, effrayés par la taille de géant de *Bran*,

proposent la paix. Paix qui ne durera pas car, lors du festin de réconciliation, *Efnysseyen* jette l'enfant de *Branwen* dans le feu. Au cours du combat qui s'ensuit, *Efnysseyen* réussit à se faire jeter dans le chaudron et à le faire éclater. *Bendigeit Vran* est décapité lors du combat, mais sa tête continue à vivre et à parler. Seules cinq femmes irlandaises enceintes et sept Gallois échappent à ce massacre et rentrent en Bretagne où ils doivent enterrer la tête de *Bran* près de Londres. Ils resteront sept années à *Harlech*, conversant avec la tête, bercés par le chant des oiseaux de *Rhiannon*.

Le *Mabinogi* de *Manawydan* concerne, quant à lui, la troisième fonction dans ses rapports avec le métier et l'artisanat. *Manawydan* (littéralement le «mannois», de l'île de Man), frère de *Bran*, épouse *Rhiannon* et devient roi de *Dyved*. Après que *Pryderi* soit allé rendre hommage au roi breton de Londres, *Caswallawn*, une nuée magique s'abat sur le *Dyved* et vide la contrée de tous ses habitants à l'exception de *Pryderi*, *Manawydan* et de leurs épouses. Ils en sont réduits à travailler de leurs mains. Après un an de pêche, ils partent en Angleterre où ils sont contraints de pratiquer différents métiers pour lesquels *Manawydan* se révèle être un expert. Néanmoins, ils sont chassés à chaque tentative par des corporations jalouses de leurs talents. Ils rentrent alors en *Dyved* et vivent de chasse jusqu'à ce que *Pryderi* et sa mère soient frappés de paralysie par une fontaine magique. *Manawydan* se tourne alors vers la culture, mais son champ de blé est dévasté chaque nuit par une horde de souris. Il attrape la plus

grosse et s'apprête à la tuer, malgré les reproches de la femme de *Pryderi*, d'un prêtre puis d'un évêque qui finira par lui avouer que cette souris est sa femme enceinte. Il est responsable de la malédiction qui frappe le *Dyved* et qu'il avait suscité par amitié pour *Gwawl*, le prétendant déçu de *Rhiannon*. Tout rentre alors dans l'ordre.

La quatrième et dernière branche n'a pas l'unité des précédentes, il en ressort plusieurs thèmes qui néanmoins tournent autour des relations entre le roi et la magie. *Math*, prince de *Gwynedd*, doit poser ses pieds sur une vierge. Ses neveux, *Gilfaethwy* et *Gwydion*, fils de *Don*, échafaudent un plan pour permettre à *Gilfaethwy*, amoureux de la jeune fille, d'avoir des rapports avec elle. En échangeant des objets magiques qui s'évanouissent au bout d'un jour avec les cochons que *Pryderi* a reçus de l'Autre Monde, ils déclenchent une guerre entre *Math* et *Pryderi*, durant laquelle *Gilfaethwy* peut posséder la jeune vierge. Apprenant que la jeune femme n'est plus vierge, *Math* l'épouse et punit ses neveux en les transformant en animaux tour à tour mâle et femelle : cerfs la première année, sangliers la seconde, loups la troisième. Chaque année, ils auront un petit que *Math* transformera en enfant. *Math* cherchant une nouvelle vierge met sa nièce à l'épreuve en la faisant sauter par-dessus une baguette; elle laisse tomber successivement deux enfants, le premier *Dylan Eil Tonn*, puis un bébé qu'elle maudit en prédisant qu'il ne recevra ni nom, ni armes, ni femme si ce n'est par elle. À force de stratagèmes magiques,

Gwydion parvient à déjouer cette malédiction. Le jeune homme s'appelle dès lors *Llew Llaw Gyffes*, il recevra pour épouse *Blodeuedd*, conçue magiquement par *Math* et *Gwydion* à partir de différentes plantes. Celle-ci trahira *Llew Llaw Gyffes* et tentera de le tuer après avoir appris de sa bouche même par quel moyen il pourrait l'être. Mais *Llew*, qui ne fut que blessé, s'envole sous la forme d'un aigle. *Math* et *Gwydion* le retrouvent et transforment *Blodeuedd* en hibou, *Llew* tue son rival et devient prince de *Dyved*.

On retrouve aussi dans les autres contes contenus dans les manuscrits des thèmes d'origine purement celtique, mais leur caractère principal s'apparente plus à celui des contes et légendes qu'aux récits mythologiques. Ainsi, on retrouvera des thèmes typiquement trifonctionnels dans le conte de *Lleud* et *Lleuelys*.

Le conte de *Kulhwch* et *Olwen* foisonne lui aussi d'éléments qui se font l'écho des récits irlandais. *Kulhwch*, chevalier du roi Arthur, rencontre *Olwen*, fille du roi géant *Yspaddaden*, et décide de l'épouser. Le roi *Yspaddaden* souhaite avant cela soumettre le prétendant à une série d'épreuves, qui consistent en la quête d'objets et d'animaux fabuleux. Il pense, bien sûr, que le chevalier sera incapable de remplir cette mission et n'impose ces épreuves que dans l'unique but de refuser le mariage de sa fille, car il sait que ce mariage signifierait sa mort. Aidé des chevaliers d'Arthur et du fameux roi lui-même, *Kulhwch* mènera sa quête à bien et

Yspaddaden en mourra.

Enfin, notre tableau ne serait pas complet si nous n'évoquions pas le *Hanes Taliesin* ou «Histoire de *Taliesin*». Composé au X^e siècle, ce conte est, par son thème, très archaïque. *Ceridwen* a donné naissance à un enfant très laid. Grande magicienne, elle décide de faire appel à son pouvoir afin de donner l'intelligence à son fils. Elle a recours au chaudron de science qui doit bouillir durant un an et un jour avant de libérer trois gouttes au pouvoir merveilleux. *Gwion Bach* est chargé de surveiller le chaudron. Or, afin de préserver son secret, *Ceridwen* a prévu de le tuer sitôt sa tâche accomplie. Au bout du temps escompté, les trois gouttes sautent sur le pouce de *Gwion Bach* qui, s'étant brûlé, le suce. Dès lors, il connaît le futur et donc les intentions de *Ceridwen*. Il s'enfuit, mais la magicienne le poursuit, il se change alors en lièvre, en poisson, en oiseau tandis qu'elle devient lévrier, loutre et faucon. Il finit par se changer en grain de blé. *Ceridwen*, sous la forme d'une poule, l'avale et, après neuf mois de gestation, le met au monde et l'abandonne dans un bateau. Il sera recueilli par *Elphin*, fils de *Gwyddno*, un 1^{er} mai ; le bébé, qui parle avec une grande sagesse, est baptisé *Taliesin*, «beau front» ou « grande valeur ». Il sera le poète *d'Elphin*. À la cour de *Maelgwn*, *Elphin* ne cesse de vanter la fidélité de sa femme et les talents de son poète. Irrité, *Maelgwn* jette *Elphin* en prison et met à l'épreuve la femme et le poète. Grâce à la magie de *Taliesin* la femme d'*Elphin* échappe au piège de *Maelgwn*

et le poète sort vainqueur de l'épreuve qui l'oppose à vingt-quatre bardes.

Le *Kat Godeu* ou «Combat des arbrisseaux» est un poème attribué au *Taliesin* légendaire, qui raconte, après l'évocation de nombreuses métamorphoses animales du conteur, une bataille dont les guerriers sont des arbres. (Le poème est analysé plus en détail au chapitre 5, consacré au symbolisme.)

Chapitre II :

La Religion Celtique : Le Druidisme

Comment définir une religion, qui plus est, une religion antique éteinte depuis plusieurs siècles ? Sans doute ne peut-on envisager une réponse à une telle question qu'en décidant de comparer celle-ci à une autre forme religieuse que nous connaîtrions mieux. C'est ce qui a été fait grâce essentiellement aux avancées fondamentales apportées par Georges Dumézil concernant l'étude de l'organisation sociale et religieuse des Indo-Européens. C'est en effet dans ce cadre que la religion celtique doit être envisagée. Les Celtes sont avec les Indiens le peuple qui semble avoir maintenu, durant la période la plus longue, un cadre social typiquement indo-européen fondé sur la tripartition fonctionnelle, mais aussi et surtout, à avoir su conserver une classe sacerdotale dominante, les brahmanes en Inde et les druides partout où les Celtes

s'implantaient. Les Celtes partagent encore avec l'Inde un système de gouvernement qui scinde en deux le pouvoir, l'autorité spirituelle, représentée par le druide, et le pouvoir temporel, représenté par le roi. Bien sûr, Cette conception se rencontre chez tous les peuples d'origine indo-européenne, mais bien souvent elle n'est restée qu'un idéal théorique, alors qu'en Irlande, par exemple, cette organisation est restée vivante jusqu'au quatrième siècle après J.-C. environ. Dès lors, la religion celtique ne peut être conçue en dehors de la classe sacerdotale des druides. Ceux-ci étaient en quelque sorte la religion elle-même. À la fois prêtres, sacrificateurs, enseignants, devins, médecins, généalogistes, musiciens, poètes, architectes, toutes les fonctions sacrées leur étaient dévolues. Ils étaient des dieux descendus parmi les hommes, et leur rôle était de maintenir l'équilibre de la Création jusqu'à ce que le feu et l'eau règnent seuls à nouveau.

1. Les origines polaires du druidisme

Quelle fut l'origine du druidisme ? Il faut tout d'abord exclure toutes les hypothèses concernant une possible continuation d'un chamanisme néolithique mêlé à un corps de doctrine indo-européen (à ce sujet, voir *Les Druides*, Ouest-France, 1986) et se pencher vers ce que les druides eux-mêmes nous ont laissé savoir de leur «provenance».

Dans le récit de *La Bataille de Mag Tured*, il est dit que :

«Les *Tuatha De Dannan* étaient dans les Îles au Nord du Monde, apprenant la

science et la magie, le druidisme, la sagesse et l'art. Et ils surpassèrent tous les sages des arts du paganisme.»^[11]

Ces îles sont au nombre de quatre, dans chacune de ces îles vivait un druide qui régnait sur une ville, *Morfesae* à *Falias*, *Estras* à *Gorias*, *Uiscias* à *Findias* et *Semias* à *Murias*. De ces îles, furent apportés les talismans des principaux dieux irlandais. De plus, César nous informe que la doctrine des druides

«a été élaborée en Bretagne et, de là, pense-t-on, a été apportée en Gaule ; aujourd'hui encore, la plupart de ceux qui veulent mieux connaître cette doctrine partent là-bas pour l'apprendre».^[12]

De nombreux auteurs rapportent, de plus, des récits merveilleux sur des îles, non loin des côtes gauloises et bretonnes, ce que la mythologie irlandaise recoupe en nous apprenant que certains héros allaient perfectionner leur art en Ecosse. *Cuchulainn* en ramènera des rudiments de magie, en général, ce séjour dans des terres septentrionales revêt un caractère initiatique.

A propos des récits consignés par les auteurs grecs, celui de Plutarque concernant l'île d'*Ogygie* est des plus intéressants. En effet, le savant grec parle de cette île comme de celle où dormirait *Kronos*, or, en interprétation grecque, *Kronos* est le *Dis Pater* gaulois, dieu des morts, père de tous les vivants, tel le *Dagda* irlandais qui est dît *Eochaid Ollathir*, «père puissant», dont la

massue tue par un bout dans ce monde et par l'autre ressuscite dans l'Autre Monde.

Le *Dagda* qui est le dieu-druide, le dieu des druides, n'est-il pas logiquement celui vers qui les druides devaient se tourner afin d'approfondir leurs connaissances ?

Il ne faudrait pas, bien sûr, confondre les îles mythiques et les îles bien réelles qui servirent de sanctuaires sacrés et où les druides allaient parfaire leur savoir, mais, néanmoins, lorsqu'on se propose d'étudier le mythe, il ne faut pas craindre de reconnaître la pleine réalité de celui-ci. Les îles au nord du monde n'appartiennent pas à notre monde et il est vain de vouloir les situer géographiquement, aussi vain que d'essayer de retrouver sur terre le mont *Meru* de la tradition indienne. Les îles réelles qui furent des lieux de culte sont des images, des actualisations en quelque sorte, de ces îles d'où provient la plus haute connaissance. Toutefois, tout comme le *Meru* et *Thulé*, dont le symbolisme est bien proche, les îles mythiques des Celtes sont situées au nord, ou à l'ouest, ce qui pour les Celtes revient au même (en fait, il semble que la gauche et le Nord aient été confondus, ainsi que le Sud et la droite, dans le vocabulaire celtique, ce qui explique ensuite l'assimilation de la gauche et de l'Ouest, puis de ces deux directions avec le Nord, considéré comme la localisation de l'Autre Monde). Cette situation rappelle que ces sites mythiques sont conçus comme des centres ou des pôles, d'où proviennent les êtres primordiaux et leur savoir.

2. Les trois dieux de DANA

Il semble parfois curieux de constater que *Le Livre des conquêtes de l'Irlande* cite, avant même l'arrivée des *Tuatha Dé Danann*, de nombreux druides qui accompagnent tous les occupants de l'île. Pourtant, l'explication n'a rien de tortueuse, car même pour les érudits de l'Irlande médiévale, un monde sans druides n'est pas concevable. N'est-il pas dit que les druides avaient fait If ciel, la terre, la Hier, le soleil et la lune ? Si certains comprirent que les druides historiques étaient responsables de cela, il semble bien que la création des éléments ait été du ressort des dieux-druides. Ce qui explique que leurs héritiers aient eu les pleins pouvoirs sur les éléments.

Quoi qu'il en soit, comme nous avons pu le laisser supposer ci-dessus, l'origine des druides ne doit pas être recherchée sur le plan humain. Si les quatre druides des îles au nord du monde représentent les régents du monde qui ont posé les jalons de la création, les druides primordiaux des *Tuatha Dé Danann* sont, eux, au nombre de trois et leurs noms, à savoir *Físs*, *Fochmarc* et *Eloas*, Savoir, Recherche et Connaissance, résument à eux seuls l'essence de la classe sacerdotale. Ces trois druides sont aussi trois dieux et le principe de la triade ne peut et ne doit être pris à la légère. Il reflète une conception authentiquement traditionnelle qui se rapporte à la notion incontournable des rapports entre l'unité et la multiplicité, rapports qui fondent aussi l'organisation tripartite de la société.

Les druides se situent donc sur un plan divin, et si l'on peut dire que tous les dieux sont druides, l'inverse est aussi exact. Ce rapport se situe donc sur le même plan que celui qui existe entre *Brahma* et les brahmanes. C'est le culte, ou le sacrifice qui fonde le monde, les hommes qui administrent et, en quelque sorte, créent le culte, sont donc ceux qui fondent le monde.

Concernant les triades primordiales, nous ne pouvons omettre de citer ici le paragraphe du *Coir Anmann* concernant les triplés dénommés *Fothad*. Ces trois frères ont pour noms *Aendia*, «dieu unique», *Trendia*, «dieu fort» et *Caendia*, «dieu beau». Il nous est dit aussi qu'ils naquirent la nuit, *Aendia* au début, *Trendia* au milieu et *Caendia* au matin. Mais ce que nous devons retenir, c'est que ces trois divinités primordiales naissent de nuit, car c'est des ténèbres que provient la lumière de la manifestation. Cette information peut être recoupée avec celle que nous donne César concernant le *Dis Pater* gaulois, ce fameux dieu nocturne qui, selon les druides, serait le vrai père de tous les Gaulois.

Les noms des trois *Fothad* nous éclaireront plus encore. En effet, *Fothad*, qui signifie «base, fondement, fondation», semble bien désigner une triade fondamentale, ce que confirment leurs noms respectifs. *Aendia* ne peut être que *Lug*, *Caendia* le *Dagda* et *Trendia* *Ogme* le «champion, l'homme fort» (irlandais *trénfer*). Cette triade primordiale nous renvoie à ce que nous savons des trois *gunas* indiens et de leurs personnifications,

Vishnu, *Shiva* et *Brahma*. La mythologie insulaire nous laisse d'ailleurs entrevoir que les rôles de ces trois dieux furent envisagés selon différents points de vue, tout comme les hypostases de la *trimurti* hindoue.

En effet, selon les optiques envisagées, le premier terme de la triade, donc le plus important, peut varier. Selon certains, à l'origine fut le néant, et dans ce cas, *Shiva*, seigneur du sommeil, le destructeur est envisagé comme étant le premier des dieux. Pour d'autres, *Vishnu*, l'aspect cohésif, fut à l'origine, puisque nulle force ne peut exister sans cohésion. En définitive, tous les points de vue sont vrais. Aucun de ces principes ne peut exister sans les deux autres. Si leur unité est mise en avant, nous constatons qu'ils peuvent être considérés comme le pouvoir de manifestation d'un Principe plus élevé. Nous insisterons encore sur l'extrait du *Coir Anmann*, qui stipule clairement que les trois dieux sont nés la nuit, ou, pourrions-nous dire, de la nuit. La nuit représentant alors le Principe supérieur que nous venons d'évoquer. Mais nous aurons l'occasion de revenir sur ce sujet dans le chapitre suivant.

3. L'homme primordial et les anciens du monde

C'est une fois encore l'Irlande qui nous fournit la preuve de l'archaïsme de la mythologie celtique. Si le récit de *Tuan Mac Cairill* fut largement christianisé, nous ne saurions en tenir rigueur à ceux qui l'ont recueilli à une époque où l'Irlande n'était plus

païenne depuis déjà longtemps. *Tuan* arriva en Irlande avec *Partholon* et fut le seul survivant de cette troupe ; il assista alors aux autres conquêtes de l'Irlande sous la forme de différents animaux, d'abord un faon, puis un cerf, un sanglier, un faucon et enfin un saumon, lequel fut mangé par une femme qui donna naissance à *Tuan*. Il resta sous cette apparence et fut un devin (donc un druide) respecté jusqu'à l'arrivée de saint Patrick, qui le baptisa.

Le rôle de l'homme primordial apparaît clairement dans ce récit, car *Tuan* transmet un savoir millénaire, il est le dépositaire de la tradition et se doit donc de la transmettre même si la religion a changé. Le cas de *Tuan* n'est pas unique et il existe un homme plus âgé encore que lui : il s'agit de *Fintan* qui arriva en Irlande avec la troupe de *Cessair* lors de la première conquête. Il échappa au déluge et vécut assez longtemps pour se convertir, tout comme *Tuan*. C'est à *Fintan* que l'on fera appel en qualité de plus vieux druide, donc de plus sage, pour que la royauté suprême de *Tara* soit conservée. De plus, on attribue à *Fintan* la parfaite maîtrise de l'éloquence, ce qui, pour les Celtes, est une des preuves les plus incontestables de la connaissance d'un homme. Il est dit dans *La veillée de Fingen* qu'il y a «sept chaînes ou sept éloquences sur sa langue», ce qui le rapproche singulièrement de la description d'*Ogmios* donnée par Lucien de Samosate.

Il existe encore, selon la tradition irlandaise, un troisième homme primordial

nommé *Fennius Farsaid* qui, quant à lui, s'est vu attribuer l'invention du langage, et en particulier du gaélique. Toutefois, les deux premiers sont, pour notre sujet, les plus intéressants. Leur point commun, en dehors de leur extraordinaire longévité, est d'avoir, au cours de leur vie, subi un grand nombre de métamorphoses animales.

S'il n'est pas question de ces métamorphoses au sujet de *Fintan* dans *La Fondation du Domaine de Tara*, ni dans *La Veillée de Fingen*, celles-ci sont longuement évoquées dans le texte intitulé *Le Dialogue entre Fintan et le Faucon d'Aichill*. *Fintan* fut donc successivement sous la forme d'un saumon, puis d'un aigle et enfin d'un faucon avant de retrouver son apparence. Ce dialogue entre *Fintan* et un faucon n'est étrange que si on oublie le fameux don que possèdent certains initiés de comprendre le « langage des oiseaux ».

De plus, ce dialogue nous renvoie au conte gallois de *Kulhwch* et *Owen* dans lequel le héros et le roi Arthur, partis en quête d'objets merveilleux, dialoguent successivement avec les plus vieux animaux du monde. La métamorphose n'est pas liée, comme certains l'ont longtemps cru, à la transmigration ou à la réincarnation, elle exprime un état de primordialité, un état antérieur et supérieur à l'état humain.

La similitude entre les sources galloises et irlandaises ne s'arrête pas là. En effet, le texte de *La Fondation du domaine de Tara* offre un schéma relativement proche de celui du conte

gallois, bien que celui-ci soit déjà très diminué quant à sa valeur religieuse. Dans le récit irlandais, les hommes se mettent en quête de ceux que nous appellerons les anciens du monde. Ces anciens sont bien évidemment des druides et ils sont recherchés pour leur savoir, afin qu'ils transmettent leurs connaissances. En toute logique, c'est le plus vieux d'entre eux qui possède le plus grand savoir; dans le récit irlandais, il s'agit de *Fintan* et dans le conte gallois du saumon de *Llyn Llyw*, le plus vieil animal du monde. Nous aurons l'occasion de revenir plus loin sur le symbolisme animal et sur la signification de la métamorphose, mais nous pouvons déjà établir ici un parallèle entre la forme animale des anciens du monde du conte gallois et les multiples états que connut *Fintan*, en sa qualité d'homme primordial.

Les anciens du monde ne doivent pas être considérés comme des hommes, ou tout au moins comme des êtres limités au seul plan humain ; étant, en quelque sorte, à l'origine de l'humanité, en tout cas remontant à elle, ils lui sont supérieurs. Leur état d'être est différent car antérieur.

Le saumon est un symbole druidique par excellence, il est donc logique que ce soit cet animal qui offre une réponse à *Kulhwch*, tout comme il est normal que ce soit *Fintan*, le plus vieux de tous les druides, qui tranche en faveur de la royauté de *Tara*. Il faut d'ailleurs remarquer que *Fintan* fut un certain temps sous la forme d'un saumon. Le légendaire gallois a conservé, sous une forme très diminuée et qui n'a plus guère de rapport avec

une réelle conception religieuse, un schéma archaïque qui est confirmé par la comparaison irlandaise. Que les sages irlandais soient des hommes et que le conte gallois mette en scène des animaux, ne posent guère de problèmes si l'on considère que deux des savants qui apparaissent dans *La fondation du Domaine de Tara* ont connu plusieurs métamorphoses animales. La signification symbolique est la même, car un autre point commun entre les deux récits est la longévité des personnages, et il nous faut, dès lors, reconnaître que ceux qui détiennent la connaissance traditionnelle sont des êtres hors du commun, qui ne sont pas limités au plan humain, que ce soit du point de vue de la matière ou de celui du temps.

4. L'œuf cosmique et le mythe des origines

Comme nous l'avons indiqué dans le chapitre premier, Pline a, dans son texte concernant l'œuf de serpent (voir chapitre 1.2), interprété de façon trop rationnelle un fait mythique d'une rare importance. En effet, si nous comparons ce que nous dit de cet œuf le brillant naturaliste grec, et ce que nous savons du mythe indien de l'œuf cosmique, nous pourrions sans doute y voir plus clair. (A ce sujet, il n'est pas inutile de renvoyer notre lecteur au livre *Les Druides*, chapitre cinquième, VIII. *L'oursin fossile*.)

«Au commencement ce monde n'était que non-existence. Il exista. Il se développa. Il devint un œuf. Il attendit un an. Il s'ouvrit. La moitié de la coquille devint d'argent,

l'autre d'or. Ce qui était d'argent est cette Terre. Ce qui était d'or est le ciel. La membrane externe devint les montagnes. La membrane interne forma les nuages et le brouillard. Les veines sont les rivières. Le fluide au-dedans est l'océan. »^[13]

L'œuf cosmique, *Brahmânda*, contient l'embryon d'or, *Hiranyagarbha*. Pline a pris pour argent comptant ce qui est un mythe cosmogonique, l'origine mythique du monde, l'éclosion de l'œuf cosmique qui est la cause de toutes choses. Certains objecteront que les serpents ne jouent aucun rôle dans ce mythe indien, et cela est exact. Mais nous ne devons pas oublier qu'il est impossible de calquer exactement une tradition sur une autre ; le mythe celtique était sans doute différent quant à sa forme, mais le fond est identique.

Qui plus est, le serpent joue un rôle symbolique des plus importants dans d'autres mythes indiens des origines.

«[...] L'Être primordial à partir de qui furent manifestées toutes choses au commencement, est typiquement ophidien, ce qui concerne aussi bien les aspects masculin que féminin de la bi-unité divine.»^[14]

Que l'œuf cosmique soit conçu par des serpents nous semble parfaitement entrer dans le cadre de cette doctrine. La manifestation du monde provient du meurtre du serpent qui gardait le flot de cette manifestation. Le serpent représente la déité

ab intra, dans ses ténèbres ; la naissance de l'œuf pourrait coïncider avec la mort du ou des serpents. Il n'est pas dit que les serpents meurent, néanmoins il est clairement établi qu'il faut, pour s'approprier l'œuf, le voler. Le ravisseur doit fuir à cheval. Or, il est tout à fait improbable que des serpents aillent si rapidement qu'il faille le galop d'un cheval pour leur échapper.

La mythologie indienne a fait d'Indra le tueur de serpent par excellence, un voleur et un dieu qui ne craignait pas d'utiliser la ruse pour parvenir à ses fins, Le voleur dont parle Pline n'aurait-il pas été un dieu, tueur de serpent, qui déroba un trésor, un œuf d'or, afin de libérer le flot de la manifestation? Il semble difficile d'étayer cette hypothèse, mais il se pourrait bien néanmoins que le récit dont Pline avait entendu parler, se rapproche plus de cela que de l'invraisemblable vol par les druides gaulois d'un amas de bave de serpents. Quant au chevalier *Vocconces*, il paraît peu vraisemblable qu'il ait porté sur lui un œuf conçu de façon aussi extravagante; il est sans doute plus probable que son talisman ait été un «oursin fossile» tel que ceux retrouvés dans les tumulus de Saint-Amand-sur-Sèvre et de Barjon. Ces oursins symboliseraient l'œuf du monde, symbole druidique s'il en est, et le chevalier n'a pas dû être exécuté pour une autre raison que le port d'un tel objet longtemps après l'interdiction des druides en Gaule.

Nous voyons donc ici la parenté qui semble unir les mythes celtiques et indiens.

Pouvons-nous en déduire qu'il ne faut plus dès lors considérer la religion celtique comme un polythéisme chaotique, panthéiste et immanentiste, mais au contraire comme une pensée religieuse harmonieuse concevant, tel l'hindouisme, une cause unique et des formes multiples! Nous aurons l'occasion de répondre à cette question dans les chapitres qui suivent.

5. Le sid, demeure des dieux, et l'Autre Monde

L'irlandais *sid* signifie étymologiquement «paix». On retrouve le terme en gaulois, **sedos*, «siège, demeure des dieux». On ne saurait être plus clair. Toutefois, il existe un certain nombre de confusions du fait que les textes mythologiques acceptent plusieurs sens au terme *sid*, «paix», «Autre Monde», «colline, tertre» et, finalement, par extension ultime, «gens, habitants du *sid*».

De même, on a longtemps été dubitatif sur les localisations des *side* et de l'Autre Monde, croyant dès lors avoir affaire à deux «endroits» différents. En fait, les habitants du *sid* ne sont soumis aux contraintes ni du temps, ni de l'espace. Les localisations, comme celle qui fait du tumulus de Newgrange la demeure du *Dagda*, ne sont rien d'autre que des réductions à des normes accessibles à notre entendement. Le plus étrange reste que ce Monde demeure accessible non pas seulement aux défunts, mais bel et bien à certains êtres vivants. Le plus souvent, ceux-ci sont des héros, des rois, des guerriers, en tout cas des hommes aux destins extraordinaires.

Ils sont, généralement, attirés par de charmantes jeunes femmes qui sont tombées amoureuses d'eux.

On retrouve ce thème dans le *Mabinogi* de *Branwen*, fille de *Lyr*, alors que nos héros rentrent en Bretagne, avec la tête tranchée de *Bran*. Ils resteront sept ans à *Harlech*, bercés par le chant des oiseaux de *Rhiannon*, alors qu'ils croyaient n'être restés arrêtés que quelques jours. C'est une des principales caractéristiques de l'Autre Monde que de ne pas être soumis au temps humain. Ainsi, dans le récit du voyage de *Bran*, fils de *Febal*, lorsque le héros revient en Irlande après un long temps passé dans un pays merveilleux, l'un de ses compagnons, mettant le pied à terre, tombe immédiatement en poussière comme s'il était mort depuis de nombreuses années.

Les îles sont aussi des localisations courantes de l'Autre Monde celtique. Certains chercheurs ont voulu voir, dans ces différentes manières de décrire le domaine des dieux, les conceptions de cultes ou de peuples différents, souvenirs d'un temps pré-celtique ou stratifications de croyances importées par différentes invasions. Mais finalement, c'est bel et bien le même monde qui est décrit. Le situer sous terre ou au-delà des mers revient simplement à le situer hors du temps et de l'espace humain, tout en insistant sur sa proximité. Le fait que des êtres humains, certes d'exception, mais des êtres humains tout de même, puissent y accéder de leur vivant, rend cette impression plus forte

encore.

Ce qu'il faut retenir du *sid*, c'est qu'il est à la fois la demeure des dieux et des défunts. Y sont abolies non seulement les notions de temps et d'espace, mais aussi celles de fonctions et de classes, puisqu'elles n'y ont plus d'utilité. Les voyages vers le *sid* sont des expériences de «remontées du courant»^[15], ce ne sont plus les dieux qui viennent vers le monde des hommes, mais ce sont bien les hommes qui retournent au monde des dieux.

Chapitre III : Le «Panthéon» celtique

1. Les difficultés de définition

La principale difficulté rencontrée, lors d'un essai de classification des principaux dieux celtiques tient au fait que la définition classique du panthéon ne peut être appliquée au domaine celtique. Il est nécessaire avant tout de comprendre le principe de l'organisation trifonctionnelle qui fonde la société humaine en tant que reflet, ou qu'imitation, de la société divine. Une autre difficulté tient à ce que l'on appelle communément l'*interpretatio romana* de César. Toutefois, après analyse, on peut considérer que ce dernier, loin de jeter le trouble et la confusion, nous rend un inestimable service en ne nommant pas les dieux gaulois, mais le champ fonctionnel dans

lequel ils agissent. Et ce que César nous apprend concernant la société divine est confirmé par ce que nous enseignent les textes irlandais.

La façon dont les druides et les Celtes ont pensé leurs dieux nous semble quelque peu incongrue car elle ne se compose pas sur le modèle des panthéons classiques. Cette pensée paraît à la fois plus souple et plus rigide, elle n'est pas rationnelle au sens que nous aimons donner à ce terme, car elle ne rentre pas dans un cadre systématique défini. Le fait que les druides aient accordé, semble-t-il, plus d'importance à la fonction qu'au nom qui peut être changeant, est déroutant uniquement si l'on perd de vue que pour toute tradition, si la parole est sacrée et donc supérieure à tout acte, la pensée est, elle, largement supérieure à la parole. Et cette pensée qui détermine la nature de l'organisation de la société divine ne peut être envisagée de façon statique. Les dieux sont d'essence dynamique, ils incarnent les principes essentiels des fonctions, ils sont les différentes facettes de la déité manifestée, leurs noms et leurs formes sont multiples car ils agissent dans le monde manifesté, qui est le domaine de la multiplicité.

A. Le «panthéon» gaulois selon César

D'après César, le panthéon gaulois serait composé comme suit : — Mercure : le plus grand des dieux. Inventeur de tous les arts, guide sur les routes et dans les voyages, grand pouvoir pour tout ce qui concerne l'argent et le commerce. — Apollon : chasse les maladies. — Minerve : enseigne les rudiments des arts et

des métiers. —Jupiter : a l'empire du ciel. — Mars : régit les guerres. Voilà qui ne semble guère différent des idées que les Romains se faisaient de leurs divinités. Toutefois, les apparences peuvent être trompeuses, car si nous tentons de mettre en relation ces noms et ceux des dieux gaulois que nous connaissons, nous n'arriverons à rien. En effet, le Mercure que César décrit ici est bel et bien un Mercure gaulois que nous ne devons pas chercher à analyser selon les critères du dieu romain sous peine de grave confusion. Et cela est vrai aussi pour les autres divinités, comme par exemple pour Apollon qui est cité uniquement sous son aspect de dieu «qui chasse les maladies» et non sous son aspect lumineux, car celui-ci revient en fait au Mercure gaulois.

Une fois encore, c'est par la comparaison avec les sources irlandaises que nous pourrions éclaircir ces données. Bien sûr, d'aucuns pensent que l'*interpretatio romana* laisse à désirer et critiquent sévèrement César pour son manque de jugement et pour ne pas avoir nommé les dieux gaulois. Mais César n'était ni ethnologue, ni historien des religions et sa description tient certainement compte du fait que la religion gauloise accordait une plus grande importance aux fonctions qu'aux théonymes.

En effet, si certains continuent à penser que les Gaulois adoraient autant de dieux que nous avons de théonymes, cela est sûrement dû au fait qu'ils ne connaissent aucune religion de l'intérieur. Car la contre-partie habituelle de cette vision est de considérer qu'il a pu

exister en Gaule, sinon des religions, du moins des cultes très divers, si divers qu'ils n'auraient parfois rien de commun entre eux. Cette assertion est démentie par César lui-même dans *De Bello Gallico*, puisqu'il affirme que l'institution des druides est respectée sur tout le territoire.

Que des changements minimes aient pu intervenir entre des régions différentes, ou bien que, selon chaque famille, suivant aussi chaque classe, le dieu de prédilection, le *Ishta* comme disent les Indiens, ait pu être Jupiter plutôt que Mercure, ou Minerve plutôt que Mars, cela est fort concevable, et se rapprocherait une fois encore du système hindou, mais que le pays ait été morcelé en religions diverses et variées, cela paraît totalement invraisemblable.

Maintenant, que savons-nous des dieux gaulois et de leurs noms ?

Les auteurs grecs nous parlent d'*Esus*, de *Taranis*, de *Teutatis* et d'*Ogmios*. Les monuments figurés épigraphiques, quant à eux, nous donnent une liste de noms et de surnoms divins qui ne sauraient être tous cités ici mais desquels nous pouvons extraire ceux qui sont les mieux connus ou les plus intéressants, parmi eux les dieux *Sucellus*, *Smertrios*, *Lugus*, *Maponos*, *Belenos* et les déesses *Rosmerta*, *Nantosuelta*, *Epona*, *Artio*, *Belisama*.

Ces théonymes peuvent en vérité être classés d'après ce que César dit du panthéon : Mercure = *Lugus*, *Belenos*. Apollon, médecine,

troisième fonction = *Maponos*. Minerve = *Rosmerta*, *Nantosuelta*, *Epona*, *Artio*, *Belisama*. Jupiter, sacerdoce, première fonction = *Taranis*, *Sucellus*, *Esus*. Mars, guerre, deuxième fonction = *Smertrios*, *Ogmios*. Pour chaque fonction, les noms ont pu être extrêmement nombreux et donner l'impression qu'une multitude de dieux peuplaient le ciel des Gaulois. Cette multiplication des théonymes fut certainement due, pour une part, au fait que la parole, et donc le nom, était sacrée, mais aussi au caractère secret du vrai nom des dieux. Le nom de Ogmios en fournit un excellent exemple car ce nom ne s'explique pas par le celtique mais sans doute par le grec. Ce qui pourrait sembler étrange pour le dieu de l'éloquence et de l'écriture, mais le paradoxe n'effraie pas la mythologie celtique ; ainsi Ogmios, dieu de la guerre, ne combat pas lui-même, et il est même, dans certaines formes insulaires, caractérisé par sa ruse et sa lâcheté.

De plus, en ce qui concerne le nom des dieux, nous ne devons pas oublier l'importance de la parole dans la tradition celtique, importance commune aux autres formes traditionnelles. Nommer correctement, c'est-à-dire conformément à la tradition, c'est connaître la nature véritable de ce que l'on nomme. Nommer c'est adorer le dieu, le faire sien, ce qui conduisit de nombreux peuples à cacher le nom réel de leurs divinités, afin que d'éventuels ennemis ne puissent en aucun cas s'approprier leurs faveurs, en leur offrant des oblations plus importantes, par exemple. Nous

devons rappeler à ce sujet que le gaulois fut très certainement la langue sacrée des Celtes et que, comme toute langue sacrée, elle fut utilisée comme moyen de communication efficiente avec les dieux, ce qui explique que les noms aient dû être éminemment précis.

Cela éclaire sans doute les multiples théonymes qui semblent désigner un seul dieu. Il se pourrait, en fait, que chacun de ces noms s'adresse et serve à désigner divers aspects d'un même principe divin. D'ailleurs, cette hypothèse semble être confirmée par le rôle et la place de *Lug* en tant que dieu suprême, mais aussi par le nom que lui attribue le passage du *Coir Anmann* cité *supra*. *Aendia* est bel et bien le «dieu unique».

On a beaucoup insisté sur l'apparent éclatement de la religion gauloise, et celle-ci est encore conçue par beaucoup comme étant différente de la religion irlandaise, telle qu'elle apparaît dans les récits mythologiques. Les cultes locaux et la statuaire gallo-romaine ont donné lieu à de nombreuses tergiversations, mais finalement le sacerdoce des druides étant reconnu comme une constante chez toutes les tribus de la Gaule, il semble incohérent de penser qu'elle ait connu de multiples religions.

Les cultes topiques sont, peut-être, à mettre au rang des changements dus à l'occupation romaine, la religion celtique ne pouvant plus connaître alors d'unité. L'organisation sociale celtique n'est sans doute pas étrangère non plus à cet état de fait que d'aucuns considèrent, malheureusement, d'un point de vue très moderne. En effet, nous

savons que l'unité de base de la société celtique fut la *tuath*, la *touta*, terme que l'on traduit, imparfaitement, par tribu et qui réunissait plusieurs familles, comportant elles-mêmes quatre générations. Cette société divisée intérieurement selon l'idéologie trifonctionnelle devait alors correspondre, au point de vue religieux, au monde dans son ensemble, à la totalité, ou encore au microcosme. Chaque *tuath* avait alors son fleuve sacré, son arbre axe du monde, puisque la *tuath* et son «territoire» représentaient le monde dans sa totalité. Le nom de la tribu gauloise des *Bituriges* semble confirmer ce point de vue. Il signifie, en effet, «rois du monde».

L'apparent éclatement en cultes locaux de la religion celtique ne provient sans doute que de ce phénomène relativement normal pour une société traditionnelle. Il y a bien diversité et différence entre chaque «tribu», mais l'unité religieuse, dont les druides furent les garants, nous prouve que, si les noms ont été différents, ils n'en n'ont pas moins reflété les mêmes conceptions. Le particularisme s'est sans doute accentué par le biais de l'occupation romaine qui a empêché l'unité doctrinale de se perpétuer et a entraîné la religion gauloise vers un panthéisme de caractère topique et naturaliste, et donc vers la création d'une religion syncrétiste gallo-romaine.

B. Le «panthéon» irlandais selon La Bataille de Mag Tured

Comme nous l'avons vu précédemment, le

texte de *La Seconde Bataille de Mag Tured* nous offre une description en règle de l'état-major des *Tuatha Dé Danann*. Sont particulièrement évoqués les dieux suivants : — *Lug Samildanach* — *Le Dagda* — *Ogme* — *Diancecht* — *Morrigan*. Ceux-ci s'intègrent parfaitement dans le tableau que nous pouvons tirer des déclarations de César. Mercure = *Lug*. Apollon = *Diancecht*. Minerve = *Morrigan*. Jupiter = *Dagda*. Mars = *Ogme*. Est absent du texte de César l'équivalent de *Nuada*, le dieu-roi des *Tuatha Dé*, ce qui s'explique non par la mythologie mais par l'histoire. En effet, à l'époque de la conquête, la Gaule ne connaissait déjà plus l'institution royale. Seul restait alors, représenté par Mars, l'aspect purement guerrier de la seconde fonction, tandis que l'Irlande la conservait entière et intègre.

Ce qui frappe, de prime abord, dans cette répartition, c'est la place qu'occupent le Mercure gaulois et *Lug Samildanach*. Ils se trouvent en effet, dans les deux cas, hors classe, *ativarna* diraient les Hindous, c'est-à-dire «sans caste» ; or on ne peut concevoir d'existence hors classe que dans deux cas, soit un dépassement, soit une exclusion. Un dieu occupant une telle importance ne pouvant être exclu, il va de soi que *Lug*-Mercure surclasse tous les autres dieux, en d'autres termes il les résume et assume leurs essences. Ce que son surnom irlandais et ce qu'en dit César confirment. *Samildanach* signifie «aux arts multiples», et César définit le Mercure gaulois comme étant «l'inventeur de tous les arts». En Irlande, le terme *aes dana*, gens d'art, ne

qualifie pas seulement les artisans ou les membres de la troisième classe, mais bel et bien tous ceux qui, à un titre ou un autre, possèdent un savoir ou un savoir-faire. Le jeu de mots analogique entre les gens de la déesse *Dana* et les *aes dana* est révélateur de la conception celtique, de la connaissance traditionnelle et de sa hiérarchie. C'est ce que nous révèle *Néde* dans *Le Dialogue des deux sages* en répondant à la question de son aîné concernant son ascendance :

«Ce n'est pas difficile: [je suis] fils de Poésie, Poésie, fille d'Examen, Examen, fils de Méditation, Méditation, fille de Grand Savoir, Grand Savoir, fils de Recherche, Recherche, fille d'Investigation, Investigation, fille de Grand Savoir, Grand Savoir, fils de Grand Bon Sens, Grand Bon Sens, fils de Compréhension, Compréhension, fille de Sagesse, Sagesse, fille des trois dieux de *Dana*.»^[16]

Tout cela nous ramène à ce que nous apprenons de la Minerve gauloise dans *De Bello Gallico*. Dans ce cas aussi, les noms sont nombreux et désignent divers aspects fonctionnels de la Déesse. N'oublions pas que la sagesse védique nous enseigne que la divinité prend la forme que lui prête son adorateur^[17]. Ceci explique aussi que le récit de *La Bataille de Mag Tured* privilégie l'aspect guerrier de la déesse sous les traits de la sombre *Morrigan*; d'ailleurs, chaque dieu, quel que soit son domaine fonctionnel habituel, est ici dépeint sous des dehors

typiquement guerriers, ce qui est tout à fait logique puisque nous sommes là en temps de guerre.

Néanmoins, compte tenu de ce que nous venons de dire, il ne faut pas conclure à une opposition foncière entre une Minerve gauloise, pacifique enseignante des arts, et une *Morrigan* irlandaise, furie guerrière destructrice. Car Minerve enseigne **tous** les arts, qu'ils soient guerriers, médicaux, divinatoires ou artisanaux. Le nom le plus courant de la déesse chez les Irlandais fut *Brigit*, bien que *Boand* (de *bo-vinda*, la vache blanche) ou *Etain* soient aussi très répandus. Elle est alors, non pas un aspect mais le Principe féminin de la bi-unité divine : c'est ainsi quelle entre parfaitement dans le cadre du panthéon défini par César et qui est aussi celui que laisse deviner *La Seconde Bataille de Mag Tured*. — Hors classe : *Mercur-Lug* et *Minerve-Brigit*. — 1^{ère} classe sacerdotale : *Jupiter-Dagda*. — 2^e classe guerrière : *Nuada* ? au niveau royal / *Mars-Ogme* au niveau guerrier. — 3^e classe artisanale et productrice : *Apollon-Diancecht*.

Il reste néanmoins difficile, dans l'état actuel de nos connaissances, d'attribuer avec certitude un nom gaulois aux fonctions définies par César suivant une terminologie classique. Bien sûr, certains indices sérieux laissent supposer que *Sucellus*, le dieu gaulois au maillet, serait l'équivalent du *Dagda* (fonction Jupiter), mais, étymologiquement, le gaulois *Esus*, de *veso-s* (*optimus*), correspondrait plus exactement au nom du

Dagda, du vieux-celtique *dago-devos*, dieu-bon, alors que, vraisemblablement, *Taranis* (le «tonnant» : voir breton et gallois, *taran* = tonnerre) présente un grand nombre de similitudes avec le dieu romain du ciel.

Nous aurons l'occasion dans les pages suivantes d'envisager telle ou telle hypothèse à ce sujet. Néanmoins, tout cela donne une vague idée de la complexité à laquelle doit faire face toute personne désireuse d'étudier le système religieux celtique. Toutefois, le moindre des avantages de cette difficulté n'est pas de nous obliger à revoir les thèses simplistes (totémisme, chamanisme...) concernant cette pensée religieuse. La complexité à laquelle le chercheur moderne doit faire face prouve à nos yeux la profonde subtilité de la doctrine des druides.

La conception irlandaise de la société divine constituée en *tuath* confirme ce que nous avons dit plus haut à propos de la Gaule.

2. AUX origines de la société divine

A. Dieux et titans

Hors du panthéon irlandais tel que nous pouvons le définir, il semble exister une seconde société non humaine de type titanique. Cette bi-partition de la société divine correspond tout à fait à celle qui existe en Inde entre les *Deva* et les *Asura*, les dieux et les titans.

Cette doctrine semble pouvoir s'appliquer aux *Fomoiré* qui habitent l'Irlande avant même sa première conquête antédiluvienne,

tout comme le peuple serpent des *Nâga*, souvent assimilé aux *Asura*, semble avoir habité l'Inde avant l'arrivée des Indo-Européens et donc des *Deva*. Toutefois, il faut se garder de confondre les *Nâga*, les *Asura* ou les *Fomoiré* avec des démons, goules ou autres vampires. La *Panchavimsha Brâhmana* (XXV, 15, 4) nous dit que «les serpents sont des soleils» (très exactement des *âditya*, des fils d'*Aditî*, déesse primordiale, qui sont les principes divins). Ce qui revient à dire que ce qui peut sembler opposé d'un certain point de vue, partage la même nature selon un autre point de vue. N'oublions pas, en effet, que c'est de la Ténèbre que provient la Lumière, du Non-Être que provient l'Être.

«Le Titan est un Ange en puissance, l'Ange est encore un Titan de par sa nature originelle ; la Ténèbre en acte est Lumière, la Lumière en puissance est Ténèbre. On peut donc appliquer ces deux désignations, *Asura* et *Deva*, à une seule et même entité suivant son mode d'opération...»[\[18\]](#)

Tout cela n'est certes pas aussi clair et aussi facilement démontrable, doctrinalement parlant, en ce qui concerne les Celtes, mais nous devons garder présent à l'esprit que, dans l'état actuel des choses, nous ne pourrions sans doute jamais faire mieux que d'émettre à ce sujet des hypothèses plus ou moins fondées. Que celles-ci se rapprochent par tâtonnement et comparaison de ce qui fut, voilà déjà une grande chose, mais nous ne pourrions jamais nous passer de la comparaison la doctrine

indienne, qui, en ce domaine, est notre meilleure alliée, si nous la comprenons et surtout si nous ne prêtons pas aux Celtes des idées qu'ils n'exprimèrent et ne conçurent pas de la même manière. En effet, les textes indiens qui nous sont parvenus expriment des idées et des conceptions archaïques de façon plus stylisée qu'elles ne le furent avant l'écriture tout en perpétuant la tradition, alors que les textes celtiques transmettent des concepts archaïques qui n'étaient sans doute plus compris par des transpositeurs appartenant à une autre tradition. Cette parenthèse pour éclaircir le fait que nos comparaisons ne signifient pas que les Celtes et les Indiens ont exprimé de la même façon leurs conceptions religieuses, mais bel et bien que de ces deux formes traditionnelles issues d'une même source, nous pouvons utiliser l'une pour mieux comprendre l'autre. Et au sujet de l'opposition de forces antagonistes, l'Inde nous fournit vraiment l'essence de ce qu'a dû être la doctrine celtique.

En effet, comme le disait A.K. Coomaraswamy, les ennemis dans le mythe sont parents et amis dans les coulisses du mythe, c'est-à-dire dans l'exposé de la doctrine métaphysique. Ainsi, les *Fomoiré* et les *Tuatha Dé Danann* peuvent être comparés aux *Pândava* combattant les fils de *Dhartarâshtra* qui sont pourtant de leur famille. Les liens de parenté sont souvent oubliés et n'empêchent pas les batailles, car ce qui doit être fait ne saurait être reporté. Bien sûr, nous ne pourrions jamais savoir avec certitude jusqu'où les druides ont poussé leurs connaissances et

leurs spéculations en ce domaine et encore moins comment ils l'exprimaient. Il existe pourtant d'autres parentés intéressantes entre ces deux expressions de la Tradition Pérenne.

On trouve dans le recueil intitulé *Coir Anmann*, «Convenance des noms», une définition du terme *andee*, qui signifie «non-dieu» : celle-ci oppose les artisans «dieux» aux agriculteurs, «non-dieux». C.-J. Guyonvarc'h statue avec raison que cette définition n'est ni fonctionnelle, ni sociale, l'Irlande étant un pays d'éleveurs et non d'agriculteurs ; il ajoute que le même terme employé par *Cuchulainn*, dans une formule de remerciement, ne doit pas être compris autrement que comme un moyen de n'oublier aucun être vivant. Néanmoins, il n'est peut-être pas inintéressant de comparer à cela ce que l'Inde nous dit des *Asura*.

Selon Alain Daniélou, le terme *Asura* signifie lui aussi «non-dieux», et tout comme les *Fomoiré* préexistent aux *Tuatha Dé*, les *Asura* sont plus âgés que les *Deva*. Le parallèle ne s'arrête pas là. En effet, les *Asura* furent les premiers possesseurs du Roi *Soma*, qu'*Indra*, dont le père est un titan, leur dérobera au profit des *Deva*. C'est ce que *Lug* fait lors de la *Bataille de Mag Tured* : il vient restituer la souveraineté au *Tuatha Dé*. Le fait que *Lug* ne soit pas un titan par son père, comme *Indra*, mais par sa mère, ne pose pas de problème particulier, le côté *asurien* étant toujours féminin. *Lug* ne tue donc pas son père mais son grand-père maternel, en utilisant les attributs mêmes des *Fomoiré* : ce qui rappelle

le *Rig-Veda*, VI, 44, 22, où *Indra* «dérobe les armes et les arts magiques de son père malveillant».

B. Le Père de tous

Ce que nous savons du *Dis Pater* gaulois confirme le parallèle avec la métaphysique indienne et nous permet de supposer que la différenciation entre Dêité, Dieu et Divinité était connue et exprimée par la doctrine celtique. Que les druides aient affirmé que leur peuple était issu d'une divinité nocturne et souterraine nous semble vraiment aller dans ce sens. Le calcul du début d'année et de mois basé, non sur le jour mais sur la nuit, le confirme nettement.

Que *Dis Pater* ait été choisi par César comme base de comparaison ne nous semble pas non plus dû au hasard. *Dis* est le dieu des enfers, du monde souterrain des morts, il incarne la mort. Or :

«Au commencement rien n'était ici. Ce tout était voilé par la Mort (*mrityu*), par la Privation : car la Privation est la Mort.

»[19]

Le *Dis Pater* gaulois était-il en fait ce Principe premier qui est la Mort ? Le Principe d'où émanent les formes manifestées et, en premier lieu, les formes subtiles de sa manifestation : les dieux mais aussi les titans, car, bien sûr, dans ce monde tout va par paire, selon le principe des *guna*, qui sont à l'origine des paires d'opposés.

Nous possédons une confirmation de la connaissance des druides à ce sujet grâce à ce

que nous rapporte Strabon, *Géographie*, livre IV, 4:

«Ils affirment, et les autres (Gaulois) aussi, que les âmes et l'univers sont immortels et qu'un jour l'eau et le feu y régneront. »

L'eau et le feu sont bien évidemment des termes employés pour désigner ce que d'autres nommaient *morphê* et *hulê*, la Substance et l'Essence. Nous savons donc que les druides connaissaient et maîtrisaient cette théorie ; ils ne pouvaient alors que concevoir l'existence, si tant est que ce terme soit adéquat, du Principe d'où émanaient ces deux aspects. De quelle façon ont-ils pu l'exprimer, voilà ce que nous ignorons. Peut-être *Dis Pater* appartenait-il au mythe illustrant cette théorie ; c'est probable. Mais quel était alors le symbolisme utilisé pour la doctrine elle-même si le Feu et l'Eau représentaient les aspects seconds ? La Mort fut-elle pour les Celtes aussi l'expression de la Déité ?

Toujours est-il que nous retrouvons en Irlande la conception du Père exprimée par le texte de César en la personne du *Dagda* surnommé *Eochaid Ollathir*, c'est-à-dire «père de tous». Le *Dagda* est souvent comparé, à juste titre, au *Mitra* védique, divinité difficilement séparable du terrible *Varuna*, tout comme le *Dagda* l'est justement de *Ogme*. Le *Dagda* et *Ogme* forment donc un couple qui, comme le *Mitravarunau* védique, se partage entre ce qui est clair et ordonné et ce qui est sombre et chaotique.

Néanmoins, tous deux possèdent un

aspect sombre et inquiétant, le *Dagda* en tant que Père possède un caractère démiurgique prononcé, tandis que *Ogme*, en tant que dieu lieu et conducteur des morts, offre les principaux aspects d'une divinité que l'on pourrait qualifier de tamasique^[20]. Si, selon un certain point de vue fonctionnel, l'aspect sombre des dieux se rapporte au côté guerrier, toujours obscur et agité de la Souveraineté, d'un point de vue métaphysique, le *Dagda* et *Ogme* représentent tous deux le Père Malveillant, le Dragon, celui qui lie, qui obstrue, tapi dans les ténèbres, l'aspect de Dieu qui refuse de se sacrifier afin d'offrir la vie, qui empêche l'écoulement du flot de la manifestation. Ainsi *Ogme*, dont la figure s'apparente parfois à celle du Roi *méhaigné*, rappelle-t-il la conception védique de la déité impuissante, émasculée, impotente.

Le *Mitravarunau* indien exprime parfaitement le fait que ces deux facettes ne sont qu'une en essence, ce que l'Irlande traduit en faisant de *Lug* son dieu suprême, le petit-fils d'un *Fomoiré* et le frère du *Dagda* et d'*Ogme*.

La figure du *Dis Pater* gaulois n'a peut-être pas entièrement disparu en Bretagne où de nombreux récits rendent compte de la croyance populaire à l'*Ankou*. *An Ankou*, en breton, est le charretier de la mort ; il apparaît comme présage d'une mort certaine, et la tradition veut que, pour chaque village, l'*Ankou* soit incarné par le dernier mort de l'année. Nombre de contes rapportent une conception bien singulière qui laisse entendre

que l'*Ankou*, c'est-à-dire la mort, est plus puissant que Dieu lui-même, car le *Christ* en personne n'a pu lui échapper. Tout cela semble bien proche, quoique très diminué et tombé au niveau du folklore, de l'antique conception celtique, qui se trouve elle-même éclairée par la tradition indienne de la Mort-Absolue, l'aspect sans mode de Dieu, la Déité.

En conclusion, nous pouvons affirmer encore une fois que la doctrine religieuse celtique, même si nous ne pouvons plus l'appréhender dans sa globalité, nous a laissé suffisamment de renseignements et de pistes pour nous permettre de comprendre ce qu'elle était. La subtilité de la pensée qui a transmis ces mythes et, à travers eux, les bribes d'un enseignement d'une grande profondeur, nous pose inmanquablement problème, car face à un tel enchevêtrement, notre pensée habituée à la spécialisation et à la catégorisation ne peut qu'être perturbée. Nous venons de le voir, les conceptions métaphysiques que nous connaissons étaient connues des druides, sous une forme peut-être plus parfaite encore, mais leur façon de penser, d'exprimer et surtout de transmettre ces conceptions nous resteront toujours étrangères.

3. Structure de la société divine

Comme nous l'avons souligné au début de ce chapitre, l'organisation du panthéon celtique ne peut se comprendre que dans le cadre de l'idéologie trifonctionnelle indo-européenne. Nous avons déjà indiqué, et nous le reverrons plus loin, que les druides

accordèrent plus d'attention aux fonctions qu'aux théonymes proprement dits. De plus, si les textes irlandais nous présentent les principaux dieux sous des dehors essentiellement humains, leur capacité de métamorphose et leurs traits, parfois difformes, nous invitent à garder présent à l'esprit que les Celtes ne se représentaient sûrement pas leurs dieux de façon anthropomorphique. Ainsi, lors de la prise de Delphes, le roi *Brennus*

«quand il entra dans le temple, ne vit aucune offrande d'or ou d'argent, mais se saisissant des statues de bois et de pierre, il se prit à rire de ce que les dieux soient montrés avec une forme humaine et soient dressés là en bois et en pierre».

Les moines irlandais ont largement évhémérisé les anciens dieux, parce que c'était là le seul moyen de conserver les récits mythologiques. Quant à la Gaule et la Bretagne insulaire, elles ne nous ont guère légué de statues ou de monuments concernant leurs dieux avant la conquête romaine. C'est bien là que se situe toute la différence qui doit être comprise entre les conceptions celtique et classique, la religion celtique est peut-être restée dans un état plus archaïque que les religions grecque et romaine de la même époque. Et, pour nous, plus archaïque signifie plus primordiale, plus proche des origines, cela sans aucun jugement de valeur, chaque religion étant pleinement adaptée à son temps, en tout cas dans ses formes les plus extérieures.

Toujours est-il que hors du cadre trifonctionnel, il est difficile, si ce n'est impossible, de comprendre la mythologie celtique. La structure de ce que nous appelons par commodité le panthéon celtique, est relativement simple dans sa conception, mais pose néanmoins un certain nombre de problèmes, à commencer par celui qui émane de la constatation que tous les dieux sont de première classe sacerdotale; ils le sont par essence, comme nous l'avons dit précédemment, car ils sont tous druides. Le sacerdoce c'est les druides et les druides sont le sacerdoce. Ainsi, il n'existe aucun dieu éleveur ou même finalement aucun dieu guerrier, au sens propre, car aucun dieu ne fait la guerre. Toutefois, chaque connaissance particulière, chaque art, étant la propriété des druides, il leur incombe de veiller à ce que tous ces arts soient correctement transmis et mis en œuvre. Donc, chaque dieu possède un domaine, une fonction qu'il surveille et patronne.

La mythologie est souvent née avec pour but d'expliquer la nécessité des classes, et expliquer leur nécessité revient à leur reconnaître une origine divine. La mythologie relie ainsi l'organisation sociale à l'origine du monde, à la cosmogonie. En effet, l'organisation tripartite indo-européenne peut être facilement reliée à la cosmogonie indienne, et à la théorie des trois *guna* : *sattva*, *tamas* et *rajas*. Ces trois tendances sont définies comme une attraction centripète, une force centrifuge et leur équilibre, elles correspondent aux dieux *Vishnu*, *Shiva* et

Brahma. De façon simplifiée, ces qualités sont définies comme cohésion, destruction et création, et peuvent alors être mises en rapport avec les trois fonctions indo-européennes : création – 1^{re} fonction, destruction – 2^e fonction, cohésion – 3^e fonction.

Replacé dans les faits concrets, ceci signifie que l'essence de la classe sacerdotale est créatrice, celle de la classe aristocratique et guerrière est destructrice, alors que celle de la classe productrice est cohésive.

Tout cela est exact, et correspond bien à ce que nous savons de la société celtique. Néanmoins, comme dans bien des cas, il faut souligner l'exception qui concerne encore les druides. En effet, ces derniers ne peuvent, de par leur rang, connaître de telles limitations. Un druide peut s'avérer destructeur, puisque la guerre fait partie de son domaine. De même, sa fonction est cohésive car, d'une part, il choisit le roi, dont le rôle est d'équilibrer, par un juste gouvernement, son royaume, et, d'autre part, il contrôle les éléments nécessaires à la troisième classe, dont la fonction productive sert la prospérité.

Ceci explique que les dieux celtiques soient tous souverains, et bien évidemment tous des druides. Ils ne font que patronner des fonctions. Enfin, nous devons garder à l'esprit que tout ceci ne concerne que le point de vue humain, puisque le monde divin est parfait. Les fonctions y sont donc inutiles.

A toutes fins utiles, nous reproduisons ci-après les termes d'une définition des fonctions et des classes dans une optique à la fois générale et celtique, due à Christian-J. Guyonvarc'h et Françoise Le Roux :

«La classe est une appartenance sociale et hiérarchique. Elle n'est pas spécifique d'une fonction en ce sens qu'un ressortissant de la classe sacerdotale, assumant une responsabilité de première fonction, peut également déborder sur la deuxième fonction, voire la troisième, alors qu'un ressortissant de deuxième classe guerrière ne peut pas «monter» en première classe, ni à plus forte raison un ressortissant de la troisième classe artisanale se hausser au niveau de la classe guerrière.»

«... la fonction est la conséquence ou la constatation d'une aptitude technique ou d'une spécialisation. Cette constatation est déterminée avant tout par l'appartenance à une classe sociale. Mais quand il est question des fonctions des dieux, il ne s'agit plus que d'une évaluation destinée à l'intelligence humaine. Nous savons en effet que, dans le monde celtique au moins, les dieux sont tous souverains, mais qu'ils exercent ou patronnent des fonctions diverses. Le monde des dieux, qui est parfait par définition, en tant que tel, n'a pas besoin de "fonctions".»[\[21\]](#)

Chapitre IV : Les Dieux Celtiques

Dans ce chapitre, nous allons exposer et présenter les divers aspects fonctionnels des différents dieux celtiques. Du fait que notre connaissance de ceux-ci provient plus particulièrement de la mythologie irlandaise, c'est dans ce cadre que nous les présenterons ; néanmoins, nous nous appliquerons, autant que faire se peut, à mettre aussi en lumière les parallèles qui existent avec les sources gauloises et galloises. Certains traits ne pourront être abordés en détail dans ce chapitre, aussi nous invitons le lecteur à se reporter au glossaire où il trouvera facilement des explications courtes mais détaillées concernant ces aspects qui n'auront été qu'évoqués dans les pages qui suivent. Il n'existe pas vraiment de dieux mineurs dans le panthéon celtique, mais, comme nous l'avons vu précédemment, la classification de ces diverses divinités est difficile à établir, et de certaines, nous ne savons rien ou presque. Il est donc inutile de surcharger ces pages avec des considérations tout à fait superflues et qui ne seraient que pures conjectures.

1. Lug, dieu suprême et hors classe

Comme nous l'avons souligné précédemment, *Lug* se situe en dehors du panthéon irlandais qu'il domine entièrement, comme le soulignent ses surnoms *samildanach*, «aux arts multiples», et *lamfhada*, «longue main». Nous avons déjà vu ce que l'on peut déduire de la première épithète. En ce qui concerne la seconde, il nous faut faire appel encore une fois à la comparaison indienne. L'expression « à la longue main » s'applique dans un hymne du *Rig-Veda* au dieu *Sâvitar* :

«Le dieu à la grande main étend les bras,
si bien que tout lui obéit.»^[22]

De plus, l'une des dédicaces gauloises à *Lugus* fut offerte par des cordonniers, alors qu'en Suède, à *Backa*, une représentation d'un dieu à la longue main est connue sous le nom de «cordonnier». Ce métier est justement l'un de ceux pratiqués par *Manawydan*, dans le *Mabinogi de Manawydan Mac Lir*, et nous savons que le dieu irlandais *Mananann*, équivalent du gallois *Manawydan*, fut l'un des aspects de *Lug*. Si ces recoupements restent hasardeux et difficilement exploitables, il demeure tout de même possible d'en déduire l'importance de *Lug/Lugus*.

Sa généalogie ne fait que renforcer cette constatation. Petit-fils, par sa mère *Eriu*, du puissant *Fomoir Balor*, il est le fils de *Cian*, «lointain». *Lug* est, avec *Ogme* et *Brigit*, le seul dieu dont on retrouve une trace certaine

en Gaule, mais aussi au pays de Galles, et ceci ne peut que nous inciter à croire en l'importance de celui-ci pour tous les Celtes.

Le *Lug* irlandais s'apparente tout à fait à ce que César dit du Mercure gaulois ; *inventor omnium artium* correspond à l'irlandais samildanach. Chef de guerre dans le récit de La Bataille de *Mag Tured Lug* apparaît en Gaule comme le protecteur des marchands, du commerce ainsi que des routes et des voyageurs. Dans les deux cas, ses capacités sont des plus nombreuses et surpassent celles des autres dieux. Dans La Bataille de *Mag Tured* c'est bel et bien grâce à ses multiples talents qu'il obtient de diriger les troupes des *Tuatha dé Danann*, c'est cette prééminence qui est explicitement reconnue, lorsque chacun définit devant lui sa charge respective au cours de la bataille, chacun des protagonistes ne possédant en définitive qu'une partie des immenses capacités de *Samildanach*.

Il ne fait plus de doutes désormais que *Lug* fut en Irlande le dieu suprême, sa généalogie, à laquelle nous avons déjà fait allusion, en est une autre preuve. *Lug*, à la fois dieu lumineux et sombre, est représentatif de ce double aspect de la Souveraineté, telle qu'elle fut conçue par les Celtes, pacifique et guerrière, créatrice et destructrice. Le dieu est lié de façon inextricable à la Souveraineté, à la terre d'Irlande et au pouvoir qu'elle confère. Son épouse est *Eithne*, personnification de la Souveraineté, sa mère porte l'un des nombreux noms de l'Irlande, *Eriu*, sa nourrice

Tailtiu est la «terre» d'Irlande. Or, les *Fomoire* sont, eux aussi, liés à cette terre ; contrairement aux autres peuples conquérants de l'Irlande, les *Fomoire* ne sont jamais arrivés sur l'île, ils ont toujours été là. Leur défaite est la condition *sine qua non* pour qui veut conquérir la Souveraineté. Ils représentent les serpents ou dragons d'autres formes traditionnelles dont dépend le pouvoir sur la vie. Toutefois, leur défaite ou leur mort ne peut être interprétée dans un sens concret, il s'agit plutôt d'accaparer leur «pouvoir», ce que *Lug* peut faire, d'autant mieux qu'il est issu de leur race.

Les *Fomoire* sont décrits comme n'ayant qu'un œil, un bras et une jambe. Cette apparence trahit leur caractère spécifiquement magique, car, pour les Celtes, les amputations, qui, chez un homme ordinaire, entraînent une exclusion, expriment, au contraire, pour un personnage mythique, une surqualification. Toutefois, l'aspect des *Fomoire* évoque plutôt, si l'on tient compte de l'ensemble de leur rôle, une dimension magique obscure et puissante.

C'est donc en mettant sur les *Fomoire* une incantation qu'il profère avec un œil, une jambe et un bras, que *Lug* en viendra à bout. Ce qui signifie qu'il est capable de maîtriser son caractère obscur et destructeur; il utilise, afin de le surmonter, le pouvoir même qui devrait le détruire ou, tout au moins, le maintenir dans les ténèbres, l'empêcher de se manifester. Il occupe alors sans conteste le premier rang, contrôlant le monde céleste ainsi que le monde chthonien.

On voit, dès lors, que *Lug* ne peut être n'importe quel dieu. Si une confirmation de son importance pour la «théologie» irlandaise devait encore être fournie, nous ne pourrions trouver guère mieux que l'extrait déjà produit du *Coir Anmann*, concernant les trois *Fothad*. Dans cette triade, *Aendia*, qui signifie «dieu unique», doit être comparé à *Lug* et ce terme ne peut être le fruit du hasard, les druides usant suffisamment habilement de leur langue pour l'avoir employée de façon inadéquate.

Toutefois, nous retrouvons ici aussi l'expression de l'unique et du multiple, l'un n'allant pas sans l'autre, avec la naissance des deux frères de *Aendia*, *Trendia* et *Caendia*. Chacun d'entre eux est issu de la nuit, sur ce point nous n'avons pas à revenir. Néanmoins, il apparaît alors clairement que la triade formée par *Lug/Aendia*, *Ogmios/Trendia* et *Dagda/ Caendia*, est primordiale et que, de ces trois noms, le premier reste le plus important. Toutefois, il semble évident que le terme de «dieu unique» ne doit pas être interprété dans un sens monothéiste rigide, il s'agit sûrement d'insister et d'exprimer l'unité divine plutôt que l'unicité *stricto sensu*.

Si nous tournons maintenant nos regards vers la Gaule, nous pourrions y trouver certains éléments confirmant cette «suprématie». Si le nom de *Lug* n'est pas attesté en forme simple, il est, par contre, reconnu dans une vingtaine de toponymes dont le plus célèbre est certainement celui de *Lugdunum*, «ville de *Lugus*». De plus, il existe une inscription

gallo-romaine provenant d'Avenches, en Suisse, qui mentionne des *Lugoves*. Le dieu serait à la fois unique et multiple, ce qui est la façon la plus exacte de définir le Principe Divin dans son aspect manifesté.

César nous dit encore que Mercure est le dieu dont on trouve le plus grand nombre de statues; nous nous arrêterons ici sur l'une d'elles, qui est des plus intéressantes. Il s'agit d'une statuette en bronze provenant de Bordeaux. Elle représente Mercure avec quatre visages. Or, que nous apprend César à propos du Mercure gaulois ? Que, à peu près comme le dieu capitolin, il assure la protection des voyageurs. Cette statuette aux quatre visages représente très certainement cette fonction, les différents visages pouvant être mis en parallèle avec les directions cardinales. Mais toutes les traditions s'accordent sur l'importance symbolique des directions. Ce symbole appartient au mythe de la fondation du monde et on peut en retrouver un écho dans le récit de *La Fondation du domaine de Tara*. En recoupant alors le symbolisme particulier de cette statuette et ce que nous savons du *Lug* irlandais, nous pouvons affirmer que le dieu représente un exemple de Roi du Monde. En effet, la triade primordiale irlandaise, *Lug*, *Dagda*, *Ogme*, semble pouvoir être interprétée comme une représentation du Roi du Monde et de ses deux assesseurs, alors que le symbolisme de la statuette aux quatre visages nous renvoie au mythe des quatre régents du monde.

Dans tous les cas, il ressort que *Lug* est bel

et bien le premier des dieux et, les contenant tous, nous pourrions dire qu'il fut, en quelque sorte, leur essence. Le nom de *Lug* dans *La Fondation du Domaine de Tara, Trefuilgnid* signifie «démurge», et sa fonction est bien celle d'un créateur, plus précisément même d'un ordonnateur. Il attribue à chacune des quatre provinces de l'île des qualités et des fonctions, et enseigne ces règles aux meilleurs docteurs de l'Irlande. Non seulement il ordonne, mais fait en sorte que l'ordonnance soit religieusement respectée. Il nous semble que le symbolisme du Mercure gaulois, ainsi que ce que César en dit, doit pouvoir être expliqué par cela.

Lug est aussi connu, en Irlande, sous le nom de *Bel*, qui correspond au gaulois *Belenos*. Il s'agit, en fait, de *Lug* sous son aspect lumineux, en tant qu'Apollon solaire. Le thème *bel* se retrouve dans le nom de la fête qui se déroulait aux alentours du premier mai : *Beltaine*, qui signifie «feu de bel».

Fonctionnellement, cette fête était celle des druides, alors que l'autre fête dans laquelle apparaît le nom de *Lug*, *Lugnasad*, était d'essence royale. Que le dieu soit ainsi associé aux fêtes qui représentent la Souveraineté, plaide encore une fois en faveur de sa suprématie. Il semble étrange que la fête druidique par excellence n'ait pas été placée sous le patronage du *Dagda*, mais le caractère lumineux de celle-ci, qui s'oppose à la fête de *Samain*, semble, somme toute, une raison suffisante à ce que le dieu-druide, dont tous les aspects sont loin d'être lumineux, ait cédé la

place à une des personnes de *Lug* qui représentait la lumière primordiale.

Lug est aussi le père du héros *Cuchulainn*, comme Zeus fut le père d'Hercule. Que le souverain des dieux devienne le père du héros archétypal, cela ne choquera personne. Qu'il ne soit pas, en tant que souverain, père d'un roi, cela paraîtra plus singulier. Il n'en est rien. Sous le nom de *Mananann*, il est le père du roi *Mongan*, dont la légende ne nous est parvenue que de façon fragmentaire^[23]. Il peut aussi être le père d'un druide, puisqu'en tant que dieu suprême, il contient l'essence de chaque classe.

Dans les légendes galloises, le dieu *Lug* apparaît d'une façon très succincte. Son caractère est bien pâle et en dehors de l'épisode principal qui met en scène une quête liée aux trois fonctions ; rien de très intéressant n'est à noter.

Exceptées peut-être les circonstances dans lesquelles *Lleu* obtient de sa mère un nom. C'est en effet contre son gré qu'*Arhianrod*, dupée par la magie de *Gwydion*, déclarera que le jeune homme a «la main agile». *Gwydion* et *Lleu*, sous les traits de deux cordonniers, se rendent au palais d'*Arhianrod*. Celle-ci a maudit *Lleu* en prédisant qu'il n'aurait pas de nom tant qu'elle-même ne lui en aurait pas donné un. *Arhianrod* fait demander une paire de chaussures aux deux cordonniers : ceux-ci refusent de se déplacer et demandent que leur commanditaire vienne jusqu'à eux. *Arhianrod* se rend donc auprès des deux hommes et tandis que *Gwydion* prend les mesures du

pied, le jeune homme atteint, avec une pierre de fronde, un oiseau entre le muscle et l'os de l'aile. *Arhianrod*, admirative, déclare que le garçon a «la main agile». L'illusion de *Gwydion* prend fin et le jeune homme est appelé *Lleu Lawgyffes*, c'est-à-dire «le brillant à la main agile». Le nom correspond bien à ce que nous savons du dieu suprême des Celtes, mais il est aussi intéressant de constater que le dieu à la longue main est ici encore associé au métier de cordonnier.

2. La Souveraineté, déesse une et multiple

En Irlande, tout comme en Gaule, il semble que les déesses furent légions, mais compte tenu de ce que nous avons déjà vu, il serait regrettable de se laisser aller à une énumération de tous ces noms et surtout à croire que la religion celtique n'aurait été rien d'autre qu'un culte divinisant la nature et ignorant totalement tout principe de transcendance. Ici encore, nous ferons appel à la comparaison indienne et nous ne pourrons faire autrement que d'admettre que les noms et les formes diverses sont l'expression de la manifestation d'un principe unique.

Il est généralement admis que les déesses celtiques peuvent être comparées à la *shakti* des dieux hindous, c'est-à-dire leur énergie, ou leur puissance, leur pouvoir d'action. En Irlande, le terme consacré est Souveraineté, car la *shakti* des dieux c'est l'Irlande elle-même, ou du moins la Souveraineté d'Irlande. Alors, bien sûr, cette Puissance prend de

multiples apparences et de nombreux noms suivant le domaine dans lequel elle intervient.

La déesse prend «la forme imaginée par ses adorateurs»^[24], ses formes sont «déterminées par la relation qui subsiste entre l'adoré et l'adorateur»^[25]. De là, découle le principe des trois fonctions, puisque chaque adorateur, selon sa nature, doit vénérer un aspect du Divin qui lui soit conforme. Toutefois, le système n'est pas aussi rigide qu'on pourrait le penser. En effet, l'Irlande a pensé différemment la tripartition, car il n'existe pas, semble-t-il, de déesse agissant directement au niveau de la troisième fonction productrice. Les théories basées sur un culte de la fertilité sont donc une impasse, et tiennent plus du fantasme que d'une réalité avérée. C'est au niveau de la souveraineté que tout se joue, le roi étant le garant de la paix, donc de la prospérité de son royaume, et puisque c'est à la déesse souveraine qu'il appartient de choisir le roi et de le maintenir dans ces fonctions, tant qu'il les assume et les remplit correctement. Il devient donc inutile de s'adresser à une déesse de troisième fonction. D'ailleurs, autre argument solide à l'appui de ce que nous venons de dire, dans le panthéon irlandais, il ne semble pas exister de déesse agissant dans une fonction autre que la fonction guerrière.

En fait, la déesse principale de l'Irlande concentrée dans la Souveraineté n'a nul besoin de se diviser puisqu'elle englobe sous cette forme chacune des fonctions. Nous ne pourrions donner de définition plus claire que

celle énoncée par Christian-J. Guyonvarc'h et Françoise Le Roux :

«La Souveraineté est l'ensemble constitué par : — la première classe sacerdotale, laquelle est unique, représentée par le druide qui détient sans partage l'autorité spirituelle — la deuxième classe guerrière qui est double, partagée entre le roi, détenteur du pouvoir temporel, et le guerrier, au service du roi pour le maintien du pouvoir temporel. »

Bien sûr, cette définition s'applique avant tout à un concept concrétisé par une organisation sociale, mais la base de tout cela est évidemment religieuse et la mythologie nous en a conservé la trace. Deux récits, dont la trame et le dénouement sont semblables, nous sont parvenus. Il s'agit de l'histoire de *Niall* et de celle de *Lugaid Laidge*. Dans les deux cas, les jeunes hommes, accompagnés de leurs frères ou demi-frères, rencontrent une vieille femme très laide. Elle propose à chacun des frères de l'embrasser afin qu'ils puissent puiser de l'eau, dans un cas, profiter d'un abri et de nourriture, dans l'autre. Dans les deux récits, seul le dernier des frères accepte et voit alors la vieille hideuse se transformer en une magnifique jeune femme qui leur dit *missi banflaith hEreenn*, «je suis la Souveraineté d'Irlande».

Cette conception se retrouve très nettement dans le récit arthurien du mariage de Sire Gauvain, et l'interprétation métaphysique de ce thème est claire :

«Le Héros et l'Héroïne sont nos deux “soi”

— *duo sunt in homine* — l'Esprit immanent ("l'Âme de l'Âme", "ce soi immortel du moi") et l'âme individuelle ou le moi : Éros et Psyché. Ces deux soi — l'homme extérieur et l'Homme intérieur en cohabitation — sont en guerre l'un contre l'autre, et il ne peut y avoir de paix entre eux tant que la victoire n'a pas été remportée et que l'âme — notre moi, ce "je" — n'a pas été soumise.»^[26]

Les développements de cette conception primordiale sont nombreux et nous écarteraient un peu trop de notre sujet. Toutefois, nous ne pouvons éviter de parler ici ; dans la continuation de ce qui vient d'être dit, du personnage connu dans les textes irlandais sous le nom de *Mebd*.

En fait, il existe plusieurs reines qui portent ce nom : celui-ci signifie « ivresse » et appartient au symbolisme de la souveraineté et surtout à l'exercice du pouvoir. *Mebd* n'apparaît pas dans les récits mythologiques mais dans ce qu'il est convenu d'appeler le cycle épique, en particulier dans *La Razzia des vaches de Cooley*. Toutefois, il est clair qu'elle incarne parfaitement la souveraineté telle qu'elle fut envisagée par les Celtes. Chacune de ces *Mebd* a eu plusieurs maris, ce qui semble peu habituel, excepté, bien sûr, pour celle qui est l'Épouse de tous les rois. Le nom de *Mebd* est certainement lié aussi à un pouvoir enivrant, et peut-être même à un rite royal, dans lequel une certaine boisson aurait été employée. En effet, la Souveraineté dit à *Niall* après s'être révélée à lui :

« Que soit à toi la boisson qui coulera de la corne royale : elle sera hydromel, elle sera miel, elle sera forte bière ! »

De même, dans l'histoire de *Lugaid*, la hideuse sorcière propose de la bière à ses convives. La « bière rouge » que la Souveraineté verse dans un songe au roi *Conn*, appartient aussi au même symbolisme.

Afin de justifier la thèse d'une religion celtique totalement naturaliste, de nombreux auteurs se sont longtemps appuyés sur les multiples exemples de rivières dont le nom était aussi celui d'une déesse. Le fait de savoir si le cours d'eau fut nommé d'après le théonyme ou si ce fut l'inverse n'importe guère. Il faudrait être totalement ignorant de toute forme religieuse pour songer que des peuples aient pu envisager d'adorer un cours d'eau boueux pour le simple fait que celui-ci leur apportait l'eau nécessaire à leurs cultures. Il faut ignorer le symbolisme pour en arriver à de telles conclusions. Les fleuves qui traversaient les contrées celtiques furent certainement considérés comme le Gange, c'est-à-dire comme des fleuves sacrés. S'ils le sont, ce n'est pas uniquement pour leur utilité, les religions antiques ne furent pas plus utilitaires que ne le sont les religions actuelles. La *Boyne* ou la Seine, en gaulois *Sequana*, devinrent sacrées par analogie descendante, ces cours d'eau représentant les eaux supérieures, la substance, souvenez-vous de ce que nous avons dit *supra* à ce sujet.

Sous le nom de *Etain*, la déesse souveraine tient un rôle de premier plan dans

le récit intitulé *Tochmarc Etaine*, «Courtise d'*Etain*», dont il existe cinq versions. À la lettre, son nom signifie «poésie», ce qui recoupe le jeu de mots auquel nous avons déjà fait allusion concernant *Dana* et les *aes dana*, ainsi que le commentaire de César à propos de la Minerve gauloise.

Sous le nom de *Brigit*, elle est dite fille du *Dagda*, mère des trois dieux de *Dana*, elle est la patronne des poètes, ce qui signifie qu'elle est la mère de tous ceux qui maîtrisent un art ou un savoir. Si le nom de *Brigit* n'est guère attesté, cela est dû à son assimilation avec la sainte du même nom qui a pris une importance considérable en Irlande. Le thème est attesté en Gaule à travers certains toponymes tels que *Brigantia* et dans le thème théonymique *brig*, dans *Brigindu* par exemple. Néanmoins, ce nom qui signifie «la très haute» correspond bien à l'idée que l'on peut se faire de la grande divinité féminine celtique. Inspiratrice des poètes, patronne des arts, personnification de la Souveraineté, Ivresse du pouvoir, la grande déesse des Celtes revêtait aussi des aspects beaucoup plus terrifiants.

En tant que déesse de la guerre, elle était connue sous le nom de *Morrigan* ou *Morrigu*, «la grande reine» ou bien de *Bodb* «la corneille». Il existe aussi quelques mentions d'un trio de divinités guerrières composé de *Morrigan*, de la *Bodb* et de *Macha*, «la plaine» ou parfois de *Nemain*, «sacrée». Souvent on retrouve le nom de la *Morrigan* ou de *Bodb* utilisé au pluriel *Morrigana* ou *Bodba*. Nous

retrouvons là le principe, bien connu maintenant, du triplement.

Dans le récit de *La Bataille de Mag Tured*, la *Morrigan* déclare qu'elle privera le chef ennemi «du sang de son cœur et des rognons de sa valeur». Comme toute magie guerrière, celle de la *Morrigan* fait appel au pouvoir lieu, qui, nous le verrons plus bas, est une caractéristique d'*Ogmios*, le dieu de la guerre. En effet, les déesses de la guerre ne sont jamais décrites en armes, elles n'en utilisent jamais et leur pouvoir est ailleurs. C'est sans doute à ce pouvoir que firent appel les druides de l'île d'Anglesey et leurs femmes lors de l'attaque menée par les Romains. La différence principale réside dans le fait que les druides usèrent alors de la parole, d'incantations vocales (mais nous verrons *infra* que cela fait partie aussi du domaine d'*Ogmios*) afin de paralyser leurs agresseurs, alors que les guerriers celtes, qui ne furent pas, à proprement parler, des magiciens, jouaient, eux, sur leurs apparences et la peur qu'elles créaient.

Néanmoins, le pouvoir de créer cette peur panique chez les adversaires semble bien être en rapport avec le pouvoir de la *Bodb*. Dans *La razzia des vaches de Cooley*, c'est elle qui, sous le nom de *Nemain*, justement :

«jeta la confusion dans l'armée, en sorte que les quatre provinces d'Irlande se massacrèrent avec leurs propres lances et leurs propres armes, et que cent guerriers moururent d'épouvante et d'arrêt du cœur cette nuit-là».

Comme dans le cas de l'*Ankou*, il existe en Bretagne armoricaine un faible souvenir, très dégradé, d'un des aspects de la grande déesse de la guerre. C'est dans les récits concernant les «lavandières de nuit» que le schéma mythique a été conservé. Dans le récit de la mort de *Cuchulainn*, avant que celui-ci ne parte pour le combat qui lui sera fatal, le druide *Cathbad* lui montre une jeune fille qui tordait et rinçait du linge plein de sang. Le druide annonce au héros qu'il s'agit de la fille de la *Bodb*, qui prévoit et pleure sa fin tragique. En Bretagne, les lavandières de la nuit sont des revenants, des esprits de femmes, qui, de leur vivant, ont, par avarice, gâté le linge de pauvres gens en remplaçant le savon par des pierres. Elles sont condamnées à travailler pour l'éternité et, pour se venger, elles attirent les passants en implorant de l'aide pour tordre leur linge. Le malheureux qui accepte a le bras brisé et subit mille tourments. Bien sûr, le thème est christianisé et n'appartient plus qu'au monde du folklore, mais il n'en reste pas moins que de tels épisodes confirment que les différents peuples celtiques partageaient une mythologie commune ainsi que les mêmes conceptions religieuses.

En tout cas, le pouvoir de la déesse de la guerre est toujours terrifiant et obscur, elle représente l'incarnation des forces de destruction, qui régissent les guerres et qui sont l'essence même de la classe guerrière. La guerre est une période de chaos et de destruction nécessaire au bon équilibre de la

création et les terribles forces qui y président devaient être rendues favorables au guerrier.

En clair, les Celtes n'ont pas adoré une multitude de divinités, pas plus que des vaches ou des rivières, si ce n'est en tant que représentations finies d'un principe divin, donc infini. Mère, sœur, fille, épouse de tous les dieux, la grande déesse souveraine appartient à tous les dieux dans sa globalité car tous les dieux sont entièrement souverains, étant tous, puisqu'ils sont des dieux, de première classe sacerdotale.

Le mythe peut nous tromper, lorsqu'on se borne à y voir des faits humains. Les généalogies peuvent alors sembler incohérentes et farfelues. Elles ne le sont plus si l'on prend la peine de comprendre que ces traits humains sont là pour tâcher de nous faire appréhender un univers si vaste que nous ne pouvons le concevoir. Les dieux et les déesses vivent en dehors du temps humain, leurs liens ne sont pas ceux que nous connaissons ici-bas. Ils sont tous frères et pères les uns des autres, tout cela ne dépend que de notre point de vue limité. Il ne faut pas néanmoins déduire de cela un confusionnisme qui est totalement étranger à la pensée religieuse celtique fortement structurée et hiérarchisée.

3. Le dieu-druide

En Irlande, le dieu-druide est le *Dagda*, l'origine de son nom proviendrait du temps de la bataille de Mag Tured. Lorsque, comme tous les autres membres des *Tuatha Dé Danann*, le

Dagda dut répondre à *Lug* sur ses capacités au cours de la bataille, il dit :

«Ce que vous avez tous promis de faire, je le ferais moi-même tout seul.»

Les autres répondirent alors :

«C'est toi qui es le dieu don.»

Cette appellation ne contient donc aucune connotation morale. Le *Dagda* est efficient, bon pour tout, capable. Et, en effet, il l'est, guerrier, maître des éléments et du temps ou musicien, dont la harpe contient toutes les mélodies de tous les instruments, puisqu'en tant que dieu-druide il est aussi responsable de la musique sacrée. Le *Dagda* possède deux attributs principaux : une massue et un chaudron. Sa massue tue par un bout dans ce monde et ressuscite par l'autre dans l'Autre Monde, elle fait de lui le maître des morts et des vivants, ainsi que son chaudron d'ailleurs, car tous ceux qu'il plonge dedans se trouvent guéris de leurs blessures et ceux qui le voient n'éprouvent plus ni faim ni soif, ce que confirme son autre nom : *Eochaid Ollathir*, «père puissant».

Plusieurs «divinités» gauloises semblent pouvoir être comparées au *Dagda*. Tout d'abord *Esus*, dont le nom signifie «le meilleur» et qui pourrait être aussi un dieu «bon pour tout». Ensuite vient *Sucellus*, que les représentations gallo-romaines nous montrent toujours armé d'un maillet. *Sucellus* est souvent confondu avec *Sylvanus*, sans doute à cause du syncrétisme gallo-romain. Son nom signifie «bon frappeur». De

nombreux auteurs ont voulu voir en *Sucellus* la véritable identité du *Dis Pater* de César, qui, il est vrai, présente un certain nombre de points communs avec le *Dagda*. Mais, concernant cela, nous restons dans le domaine des hypothèses.

Néanmoins, si nous considérons ce que César nous dit à propos de la conception gauloise du *Dis Pater*, à savoir qu'il était le Père de tous, nous pouvons le rapprocher du théonyme *Teutates*, dont le nom évoque la *touta*, la *tuath* irlandaise. De cela, nous pouvons déduire que les théonymes gaulois *Esus*, *Teutates* et *Taranis* peuvent être considérés comme des surnoms du Jupiter gaulois. Nous nous retrouvons encore une fois face à un triplement qui évoque l'expression de la multiplicité dans l'unité.

Il existe une représentation d'*Esus* en provenance de Trêves, sur laquelle le dieu abat un arbre dans lequel sont perchés un taureau et trois oiseaux. Cette représentation est le pendant de deux panneaux d'un monument figuré provenant de Paris, communément appelé Pilier des Nautes parisiens. Ces panneaux représentent, l'un, le dieu *Esus* coupant les branches d'un arbre, l'autre un taureau sur lequel sont perchés trois oiseaux, et surmonté de l'inscription gauloise *Tarvos Trigaranus*, «le taureau aux trois grues». Avant de proposer, ici, une hypothèse d'exégèse par le biais de la comparaison indienne, nous souhaitons rappeler que Lucain, dans sa description des dieux gaulois, affirme que les hommes sacrifiés à *Esus*

étaient attachés à un arbre et saignés à mort.

La tradition védique compare le meurtre par *Indra* du Titan *Vritra*, qui représente le Dragon, la déité, le Principe *ab intra*, à l'abattage et au tronçonnage d'un arbre. Ce meurtre répondrait à la question du *Rig-Veda*:

«Quel était le bois, quel était l'arbre à partir duquel ils façonnèrent le Ciel et la Terre ?»

Le lien entre l'arbre et le taureau aux trois grues reste, dans ce cas, obscur, mais il n'est pas interdit de penser que le taureau et son sacrifice, attesté par d'autres sources, aient appartenu au même symbolisme. De plus, nous savons avec certitude que le taureau fut une victime sacrificielle du druide; or, tout laisse supposer qu'*Esus* a été le dieu-druide de la Gaule; toutefois, le mystère de la fonction des trois grues reste entier. En dehors du fait que les oiseaux aient été regardés comme sacrés par la religion celtique et que, dans ce cas, c'est, bien évidemment, à cela que se ramène leur présence, nous ne pouvons en dire plus sur leur rôle.

Le *Dagda* est le dieu le plus important, après *Lug*, du panthéon irlandais. Il représente la Souveraineté dans sa globalité, puisqu'il est à la fois druide et guerrier, encore une fois l'un de ses surnoms confirme cette constatation. En effet, *Eochaid*, qui signifie «qui combat par l'if», dévoile un double symbolisme, celui de l'if, le bois, support de la connaissance sacerdotale, utilisé par les druides pour la divination, mais qui sert aussi à la fabrication des boucliers et des futs de

lance.

Comme l'indique son surnom *Ruadh Rofhessa*, «rouge de la science parfaite», il est le dieu du savoir et de la science. C'est certainement à lui que s'adresse la phrase rituelle :

«Mon dieu au-dessus des autres dieux.»

Toutefois, en tant que druide, le *Dagda* n'est pas d'essence guerrière ; s'il peut faire la guerre, c'est que, en tant que druide, il occupe tout le domaine de la Souveraineté ; néanmoins, cela n'est pas son attribution première. De même, il ne peut être roi, en tant que druide il lui est interdit d'assumer cette fonction. C'est pour cette raison que le *Dagda*, dieu souverain, forme couple avec *Ogmios*, qui représente alors la fonction purement guerrière de la Souveraineté et que le roi est *Nuada*. Nous retrouvons ainsi la définition de la Souveraineté partagée entre le druide, le roi et le champion. Mais le roi et le champion ne possèdent la Souveraineté que par le biais du druide qui en reste le seul détenteur réel et global.

Selon l'*interpretatio romana*, le *Dagda* est Jupiter, le dieu du ciel, même s'il n'est jamais localisé dans les deux, mais bien plutôt sous terre, dans le *Brug Na Boinne*, c'est-à-dire «l'auberge de la Boyne», le tumulus de Newgrange. Or, il existe en Gaule quelques représentations d'un dieu barbu tenant dans une main des essés et dans l'autre une roue, qui est couramment appelé *Taranis* et considéré comme le Jupiter gaulois. Si le *Dagda* habite sous terre, et que ses attributs

ne comprennent pas la roue, il n'en demeure pas moins dieu du ciel, en tant qu'il commande aux éléments et aux astres.

Par contre, nous avons connaissance d'un druide mythique dont le nom *Mog Ruith* ne signifie pas autre chose que «serviteur de la roue» ; comme le *Dagda*, il commande la marche du soleil. D'ailleurs, il s'aveuglera en arrêtant sa course, rejoignant ainsi les rangs des druides aux mutilations surqualifiantes. *Mog Ruith* rendait ses augures au moyen de roues, il est donc clair que ce druide mythique remplit l'une des attributions fonctionnelles du *Dagda*. Evhémérisation, comme dans le cas du roi *Eochaid* de *La Courtise d'Etain*, ou avatar du *Dagda*, nous ne le savons pas. Néanmoins, nous trouvons en Irlande une fonction qui correspond au *Taranis* gaulois. La fonction dont il est question ici se rapproche certainement de celle que l'Inde connaît sous le nom de *chakravartin*, «celui qui meut la roue», et la roue n'est autre que la roue cosmique. Peut-être *Mog Ruith* n'était-il au départ qu'un qualificatif ainsi que le nom sanskrit; le *Dagda* aurait été alors «serviteur de la roue», ce que ne dément pas son pouvoir sur le temps, tant atmosphérique que chronologique.

Dans cette perspective, d'ailleurs, le *Dagda* forme un autre couple avec son propre fils *Oengus*, c'est-à-dire «choix unique», aussi appelé *Mac Oc*, «fils jeune». *Oengus* est le jeune, alors que le *Dagda* est le vieux.

Ce fils, obtenu à la suite d'un adultère avec la femme de son propre frère, usurpera la

place de son père dans le *Brug Na Boinne*, par une ruse qui explique clairement leur rapport et leur fonction respective. Alors que son père avait éloigné *Elcmar* en arrêtant le soleil, afin de créer un jour long de neuf mois, *Oengus* obtiendra d'occuper le *Brug*, pour un jour et une nuit, ce qui signifie, en fait, dans le symbolisme traditionnel, «l'éternité».

4. Le dieu-roi

Le dieu-roi de la mythologie irlandaise est *Nuada*. Il est dit *Airgetlam*, «à la main d'argent», car, lors de la première bataille de *Mag Tured*, que les *Tuatha Dé* livrèrent contre les *Fir Bolg*, il perdit un bras, ce qui l'obligea à abandonner la souveraineté. Ce fut *Bres*, un *Fomoire*, qui en assura l'intérim, jusqu'à ce que son avarice et son mauvais gouvernement entraînent sa destitution à la suite d'une satire. *Nuada*, muni d'une prothèse en argent, reprit alors sa place.

Cet épisode de la mythologie nous apprend que le pouvoir du roi est limité, une mutilation ou une trop grande avarice risque de le priver de la souveraineté. Par contraste avec *Bres*, *Nuada*, muni d'un bras d'argent, représente la fonction distributrice et équilibrante du roi, sa mutilation devenant alors surqualifiantes. Le symbolisme du bras d'argent ne peut être plus clair, d'autant que la Souveraineté celtique, scindée en deux, attribue au roi un rôle essentiellement pacifique. Le roi ne fait pas la guerre, mais sa présence est nécessaire à la victoire, il est le moteur immobile, représentant la

Souveraineté; investi de son pouvoir, il est le garant de la victoire, comme le souligne l'adage irlandais «on ne gagne pas de bataille sans roi». Sa présence revêt alors un caractère sacré, élevé du rang de guerrier à celui de roi, il est, en effet, passé au niveau de la classe sacerdotale. Cela ne signifie pas qu'il soit devenu un druide, mais bel et bien que, dès lors, il est habité par un pouvoir supérieur qu'il doit représenter. Selon l'*Aitareya-brâhmana*, VII, 31, «le *kshatrya* obtient métaphysiquement l'apparence du pouvoir spirituel».

Dans la tradition indienne, c'est en buvant le *Soma* que le roi revêt son caractère sacré ; comme nous l'avons vu précédemment, la Souveraineté celtique est, elle aussi, souvent comparée à une boisson enivrante. L'avarice, le mensonge ou la lâcheté ruinteraient cette investiture et entraîneraient la mort ou la déchéance du roi, abandonné par son pouvoir. La conception celtique de la royauté est tout entière dans cela, ce n'est pas le roi qui possède la Souveraineté, c'est elle qui le choisit, le possède et l'abandonne lorsqu'il est «usé».

Nuada fait couple avec *Ogme*, le roi investi du pouvoir temporel, ne peut plus faire la guerre, le champion, le guerrier devient dès lors le représentant de la Souveraineté en temps de guerre. *Nuada* représente le côté clair et stable de la Souveraineté, *Ogme*, tout ce qui est obscur et déstabilisateur.

Ce duo ne contredit pas celui qui est formé par le *Dagda* et *Ogme*. En effet, si le *Dagda* et

Ogme incarnent le grand dieu souverain dans sa dualité, *Nuada* et *Ogme*, pris ensemble, ne représentent que le pouvoir temporel, divisé entre ses deux fonctions, pacifique et distributrice, guerrière et destructrice. Le duel *Dagda/Ogme* est essentiel car, dans celui-ci, le *Dagda*, en tant que dieu-druide, incarne la Souveraineté totale, incluant autorité spirituelle et pouvoir temporel, tandis que *Ogme* représente le côté sombre de l'ensemble. Néanmoins, le *Dagda*, qui, en essence, représente la Souveraineté, ne peut en tant que druide, assumer le pouvoir ; ce rôle échoit donc au dieu-roi. Dans ce cas, il est possible de dire que le couple *Nuada/Ogme* correspond au duel *Indraghi*, en tant que roi-prêtre, tandis que le couple *Dagda/Ogme* renvoie au duel *Mitravarunau*, en tant que dieu souverain.

5. Le dieu de la guerre

Le champ théologique de celui que l'on nomme habituellement «dieu celtique de la guerre» est vaste. D'autant plus qu'il est le dieu à propos duquel nous avons la meilleure description côté gaulois et que nous le retrouvons aussi en Irlande. Mais, pour commencer, son nom pose déjà problème car il ne semble provenir d'aucune langue celtique, mais du grec. *Ogmios/ Ogme* signifierait «chemin, sentier», ce qui est confirmé par la description que nous en donne Lucien de Samosate, en tant que conducteur des morts.

En Irlande, il est à la fois l'inventeur de l'écriture magique, les *ogam*, mais aussi

l'archétype du champion, le *trenfer*, «l'homme fort». Tout cela trouve finalement une explication fort simple grâce à la comparaison indienne. En effet, *Ogmios* est le type même du dieu *varunien*. Lucien le décrit et le définit comme un Héraklès âgé, ce que son interlocuteur confirme en expliquant que les Celtes considèrent l'éloquence comme étant supérieure à la force. Or, Héraklès n'était pas un dieu mais un demi-dieu, ce qui rejoint la conception celtique du champion qui rat finalement le seul à faire la guerre de façon effective.

Ogmios est le maître de tout ce qui lie, ainsi il est l'inventeur de l'écriture magique qui est un véritable lien, et maître de l'éloquence, qui, elle aussi, dans la conception celtique, est une contrainte qui enchaîne. Si la double attribution d'*Ogmios* peut sembler étrange, il faut se souvenir de ce que nous avons dit concernant Anglesey, et l'exemple de magie liante qui nous est offert par le texte de Tacite. Les druides et leurs femmes ne combattirent pas les forces romaines, mais tentèrent de les paralyser par le biais d'incantations vocales ; cette magie-là appartient, en propre, au dieu de la guerre, qui, nous devons le dire, n'est pas un dieu guerrier.

Il préside au fait guerrier mais il ne participe pas à la guerre : seul le champion combat. Qui plus est, le symbole des chaînes que décrit Lucien, se retrouve dans de nombreux textes mythologiques ou épiques irlandais. Dans *La razzia des vaches de Cooley*, *Fergus* décrit à l'assemblée de l'armée

d'Irlande un homme terrifiant à qui sont attachées sept chaînes au bout desquelles sont accrochés des hommes. *Fintan*, le druide primordial, est décrit comme ayant «sept chaînes ou sept éloquences sur sa langue».

De nombreuses descriptions de guerriers portant des chaînes, montrent assez le sens de ce symbole à la fois guerrier et religieux. Les guerriers se devaient de ressembler au dieu terrible qui surveillait leur fonction ; il serait plus exact de dire qu'ils ne pouvaient en aucun cas faire autrement que de lui ressembler. Ils étaient «liés» par obligation religieuse. Et le seul péché du guerrier aurait été de ne pas respecter son *dharma*, de chercher à échapper aux liens de son dieu. *Ogmios* est bien un dieu leur, comme le *Varuna* védique, et il possède tous les moyens magiques pour lier.

Il forme, d'ailleurs, avec le *Dagda*, son frère, le couple souverain qui correspond à *Mitra/ Varuna*. Il est caractéristique de constater que, dans un *brâhmana*, un représentant humain de *Varuna* est décrit comme étant chauve, lépreux, blanc et ayant les yeux jaunes, description qui est bien proche de celle d'*Ogmios* par Lucien. De plus, dans les hymnes védiques comme dans la mythologie *brahmanique*, le trait le plus marquant de *Varuna* est resté son rapport avec les liens et aussi, par extension, les nœuds. Tout ce qui est noué est *varunien*, Il est aussi intéressant de noter que *Varuna* est appelé le plus ancien des dieux, surtout si l'on connaît ses rapports avec, les serpents

«*Varuna* est une vipère.» (*Atharva-Veda*,

XII, 3, 57.)

Les rapprochements possibles avec le mythe de l'œuf de serpents pourraient être nombreux^[27]. Mais nous sortirions un peu trop de l'objet de cet ouvrage.

Toutefois, pour rester dans le domaine de la comparaison, nous voudrions rapprocher ce que dit Lucain à propos des guerriers gaulois (voir au chapitre I, 2, La Gaule) et un passage de la *Bhagavad-Gîtâ* qui nous semble éclairer certaines des conceptions druidiques évoquées par les auteurs classiques et souvent mal comprises. On a souvent cru que les druides enseignaient aux guerriers de leur peuple la doctrine de la réincarnation, doctrine que les Occidentaux ont toujours eu du mal à saisir parfaitement, et qui a donné lieu à des interprétations effarantes concernant la doctrine des druides. Finalement, au vu de ce que nous savons sur *Ogmios* en tant que dieu de la guerre, mais aussi conducteur des morts, dieu de l'éloquence et de l'écriture magique, il semble probable que l'enseignement druidique auquel fait allusion Lucain soit assez proche de ce que *Shri Krishna* professe à *Arjuna* avant la bataille. Nous ne citerons ici qu'un bref passage qui illustre bien ce que les auteurs classiques ont rapporté sur le courage des guerriers gaulois :

«Celui qui croit qu'il peut tuer et celui qui croit qu'il peut être tué, tous deux sont ignorants. Il ne peut ni tuer, ni être tué.»
(B.G. II, 19.)

Finalement, la croyance en l'immortalité

de l'âme, qui donnait tant de courage aux guerriers celtes, rejoint l'image d'*Ogmios*, dieu de la guerre, qui entraîne les morts, joyeux, car ils savent qu'ils ne font que commencer une longue vie. Et cette croyance exprime peut-être la conception métaphysique de la permanence du Soi.

En fait, l'Irlande et la Gaule semblent avoir choisi deux façons, distinctes mais non vraiment différentes, d'exprimer le grand et sombre pouvoir du dieu de la guerre. En Irlande, *Ogma*, le *trenfer*, est aussi inventeur de l'écriture, mais d'une écriture magique dont le but premier est de contraindre et de fixer la contrainte, et dont l'utilisation tardive fut d'assigner à demeure les morts dans leurs tombes en gravant des *ogam* sur leurs pierres tombales. De plus, nous avons, dans le récit épique de *La razzia des vaches de Cooley*, un superbe exemple de magie écrite utilisée par un guerrier. *Cuchulainn*, pour stopper ses ennemis, n'hésite pas à graver des ogams qu'il place autour d'un arbre. Ses poursuivants seront effectivement arrêtés par cette inscription et c'est un guerrier qui la déchiffrera. Cela est sans appel et ne demande pas de plus amples explications.

Nous pouvons néanmoins noter que *Cuchulainn* exécute cette opération avec une jambe, un bras et un œil. Position magique dont nous avons déjà souligné les sombres origines.

En Gaule, *Ogmios* est le maître de l'éloquence, de celle qui lie, qui, comme une chaîne, sans doute par incantation, retient et

asservit l'auditeur qui, dès lors, est un fidèle du dieu, un suivant. Et, bien sûr, en tant que maître de la guerre, *Ogmios* devient aussi le conducteur des morts, peut-être tout d'abord des morts au combat, ce qui expliquerait la mine réjouie de ceux qui le suivent, puis, par extension, de tous les autres. Mais, dans ce cadre, *Ogmios* remplirait alors une fonction dévolue plutôt à Mercure. Là est toute l'ambivalence de l'*interpretatio romana*, et il faut toujours garder à l'esprit que César parlait de fonction, non de dieu. De plus, les druides ont, semble-t-il, accordé plus d'importance aux fonctions qu'aux théonymes, non pas que ceux-ci soient interchangeables, mais néanmoins, ils ont dû être plus souples que ce que nous souhaiterions.

6. L'Apollon celtique

La fonction apollinienne se trouve divisée en deux en Irlande, où cohabitent les aspects de jeunesse et de guérison représentés par *Diancecht*, le médecin des *Tuatha Dé*, dont le nom signifie «à la prise rapide», et par le fils du *Dagda*, le *Mac Oc* ou *Oengus*.

En Gaule, il semblerait que l'aspect solaire de la fonction apollinienne ait été associé au dieu *Lug*. Il reste un grand nombre de surnoms divins, rattachés au culte de l'Apollon gaulois, qui semblent avoir été particulièrement concentrés autour des sources thermales dont les qualités curatives étaient bien connues. Cet aspect est connu principalement sous le nom de *Borvo*. Il existe bien d'autres noms associés à la fonction

médicinale apollinienne, le principal problème reste, non pas leurs significations, mais plutôt l'importance qu'il convient d'accorder à chacun de ces noms. De plus, comme pour l'ensemble des dieux nommés par César dans *De Bello Gallico*, il faut être prudent et rappeler une fois encore que ces noms se rapportent à des fonctions. Il n'est pas question de chercher à tout prix des dieux celtiques qui correspondraient, trait pour trait, aux divinités romaines citées par César. Les *cognomina* relatifs à Apollon qui figurent sur de nombreux monuments ont été étudiés très prudemment, car nous devons garder à l'esprit que ceux-ci se rapportent à un état de la religion de la Gaule qui n'est plus celtique mais gallo-romain.

Ces noms, d'origine celtique incontestable, furent-ils tous attachés au même dieu celtique ? Il est impossible de le dire. Tout ce que nous savons c'est que la religion gallo-romaine les a tous rattachés au théonyme Apollon. Or, il semble incontestable que l'Irlande ait séparé les fonctions apolliniennes, la guérison, appartenant à *Diancecht*, la jeunesse à *Oengus* et l'aspect solaire étant principalement dévolu à *Lug*. *Bel* s'apparentant à *Lug* en Irlande, il semble logique de penser que le nom de *Belenus*, «le brillant», ait appartenu à l'aspect solaire du *Lugus* gaulois, et nous savons que ce surnom est lié au culte d'Apollon en Gaule, de même que celui de *Grannos*, qui est considéré comme appartenant à un dieu solaire, ainsi que *Livicus*, qui signifie sans doute «couleur, éclat», ou encore *Vindonnus*, qui s'explique par le nom de la couleur blanche, la couleur du

sacerdoce celtique.

Ces noms renvoient à l'aspect solaire d'Apollon et furent sans doute attribués à une divinité celtique autre que celle qui eut en charge la médecine, quoi que rien ne puisse permettre d'affirmer cela de façon irréfutable ; le vaste champ théologique attribué aux dieux irlandais empêche de penser que les aspects solaire et guérisseur ne puissent pas être conçus comme appartenant à un seul et même dieu. De même, l'épithète divin *Atepomaros*, «grand cavalier», qui ne présente pas vraiment de rapport avec la fonction guérisseuse, est tout de même reliée à l'Apollon gaulois.

Le nom d'*Atepomaros* apparaît dans un autre contexte qui est celui de la fondation de la cité de *Lugdunum*, «ville de *Lugus*». L'histoire est rapportée par le Pseudo-Plutarque en ces termes :

«Près de l'*Arar* se trouve le mont *Lugdunus* qui changea aussi de nom et pour la raison que voici : *Momoros* et *Atepomaros*, chassés par *Seroneos*, vinrent sur cette colline, d'après l'ordre d'un oracle, pour y bâtir une ville. On creusait des fossés pour les fondations quand, tout à coup, apparurent des corbeaux qui volant ça et là, couvrirent les arbres des alentours. *Momoros*, qui était habile dans la science des augures, appela la ville nouvelle *Lugdunum*. Car, dans leur langue, le corbeau se nomme *lougos* et un lieu élevé *dounon*, ainsi que nous l'apprend Clitophon au livre treizième des *Fondations*.»

Voici encore un mythe pris pour de l'histoire, mais, quoi qu'il en soit, *Atepomaros* n'est pas ici lié à une opération de médecine mais bel et bien à un acte de divination. Le corbeau est un oiseau divin par excellence ; néanmoins, pour l'Irlande, et sans doute pour la Gaule, presque tous les oiseaux sont divins. Si *Atepomaros* est bien un aspect de l'Apollon gaulois, il semble logique, par comparaison avec l'Apollon classique, qu'il ait eu d'étroits liens avec les oiseaux ; il est tout aussi logique que *Lugus* fut présent lors de la fondation d'une cité qui lui était consacrée. Par contre, le nom de *Momoros*, qui reste inexpliqué, ne nous apporte aucun renseignement complémentaire. Nous pouvons juste dégager du texte qu'il fut certainement un druide, et plus certainement un druide mythique dont le rôle fut sans doute celui d'intermédiaire entre le dieu et les fondateurs de la ville.

Nous voyons donc apparaître, en Gaule, un Apollon à la fois lumineux, guérisseur, et lié à la divination. Il est donc vraisemblable que la Gaule ait partagé avec l'Irlande une conception à peu près équivalente de la fonction apollinienne, qui divise celle-ci en trois aspects, en apparence opposés, mais qui peuvent fort bien avoir cohabité dans une même personne divine. Cependant, l'Irlande semble avoir opté pour la séparation en trois dieux différents, et nous ne pensons pas devoir passer outre ce fait. Néanmoins, en dehors de *Lugus*, à qui correspondent les aspects solaires, nous sommes dans l'incapacité de définir clairement quel fut le dieu gaulois dont les caractéristiques se rapprochaient le plus de

celles de *Diancecht* et du *Mac Oc*.

Le point de contact le plus parlant se trouve dans le théonyme gallois *Mabon* qui apparaît dans le conte de *Kulhwch et Olwen*. Il existe des traces antérieures de ce nom, tant en Bretagne insulaire qu'en Gaule, sous la forme *Maponos*. Or, ce théonyme s'explique par le nom celtique du fils *map-*, irlandais, *mac*, gallois, cornique et breton, *mab*. Tout comme le *Mac Oc*, le dieu irlandais de la jeunesse, le nom de *Maponos/ Mabon* signifierait « fils jeune ».

Nous avons sans doute là le lien entre le continent et les îles en ce qui concerne Apollon sous son aspect de dieu jeune. Mais, comme rien n'est jamais si simple dans le domaine celtique, ce *Maponos* semble lié de façon presque constante à l'eau, aux sources ou aux fontaines. De même, d'ailleurs, que *Diancecht*, qui, dans *La Bataille de Mag Tured*, a en sa possession la fontaine de Santé, dans laquelle poussent des herbes médicinales, et d'où tous les blessés ressortent totalement guéris.

Les difficultés liées à l'étude de l'Apollon celtique ne s'arrêtent pas à cela. En effet, Christian-J. Guyonvarc'h et Françoise Le Roux ont analysé, de façon magistrale, les différentes formes de médecine pratiquées par les druides et qui se répartissent suivant le schéma trifonctionnel. Médecine incantatoire au niveau de la première fonction, médecine sanglante, au niveau de la seconde, et médecine végétale au niveau de la troisième. Les eaux thermales, si courantes en Gaule, ont dû être associées à cette dernière forme

médicale. Mais il ne faut pas en conclure que *Maponos*, *Diancecht* ou *Oengus* furent des dieux de troisième classe, car nous savons avec certitude que la médecine était pratiquée par les druides.

Finalement, si nous nous en tenons à la définition de César, nous devons exclure de la fonction apollinienne, pour la Gaule indépendante, les théonymes qui ne se rapportent pas à la médecine ; l'agglomération de ceux-ci avec le nom d'Apollon se serait produite après la conquête romaine par un phénomène d'identification bien compréhensible.

Chapitre V : Le Symbolisme

1. Le symbolisme animal

A. Les états multiples de l'Être

Les métamorphoses animales se rencontrent dans de nombreux textes irlandais, ainsi dans *L'histoire de Tuan*, fils de *Cairell*, *Le dialogue de Fintan et du faucon d'Aichill*, mais aussi dans *La courtise d'Etain*, ou encore dans le fameux poème qu'*Amorgen*, druide des *Tuatha Dé Danann*, récite lors de son arrivée en Irlande :

«Je suis vent sur la mer, je suis vague de l'océan, je suis le bruit de la mer, je suis le taureau aux sept combats, je suis le vautour sur le rocher, je suis la goutte de rosée, je suis la plus belle des fleurs, je suis

le sanglier de valeur, je suis le saumon dans la mer, je suis le lac dans la plaine, je suis la colline dans un homme, je suis un mot de l'art, je suis la pointe d'une arme (qui livre combat), je suis le dieu qui forme le feu pour une tête. »[\[28\]](#)

Ces métamorphoses posent beaucoup de problèmes, ainsi que la transmigration et l'immortalité de l'âme. Nombreux sont ceux qui ont rapidement échafaudé des thèses simplistes pour expliquer ces données gênantes. Toutefois, les textes que nous avons cités ci-dessus démontrent clairement, pour peu qu'on les étudie avec soin, que, par exemple, l'idée de réincarnation ne s'applique pas ici. En effet, aucun des protagonistes ne meurt, les transformations se font dans un même corps, de même il n'y a, de ce fait, aucune transmigration, l'âme, ou un quelconque résidu psychique, ne se déplace pas puisque le corps ne meurt pas. Le corps est modifié mais la conscience et la mémoire demeurent.

De plus, nous sommes confrontés à deux types de métamorphoses, l'une est volontaire, l'autre non. *Fintan* et *Tuan* subissent leurs transformations, ils font partie d'un plan divin qui vise à conserver l'histoire et la tradition de l'Irlande, alors que dans le *Hanes Taliesin*, *Gwion Bach* et *Ceridwen* utilisent leur pouvoir afin de se métamorphoser. Dans les deux cas, les personnages sont loin d'être ordinaires et cela a son importance. Dans le *Hanes Taliesin*, *Gwion* obtient des pouvoirs à la suite de sa surveillance du chaudron de *Ceridwen*, qui

est, elle, une magicienne confirmée. Donc, seuls ceux qui possèdent la connaissance peuvent avoir ainsi accès à des états différents de l'état humain, et ces états sont symbolisés par des animaux. Cette observation est aussi valable pour *Fintan* et *Tuan*, étant tous deux des druides admirés pour leur sagesse.

Sans vouloir trop nous éloigner de notre sujet, nous ferons remarquer que les animaux mythiques totémisés par les Amérindiens sont considérés comme symboles d'états antérieurs à notre cycle d'humanité, avant que le monde ne durcisse, de même la tradition taoïste enseigne que les hommes de l'Âge d'Or avaient des os mous. Ils n'étaient pas encore prisonniers de la matière. Il semble donc vraisemblable que les druides mythiques aient eu ce pouvoir de métamorphose, libérés des limitations de la nature humaine par leur connaissance.

En dehors de ces suppositions invérifiables, et qui paraîtront sans doute hors de propos à certains, ces récits nous apprennent que les druides connaissaient la théorie des états multiples de l'Etre. Ils connaissaient aussi, et cela est sans conteste, un vaste système de symbolisme lié aux animaux.

Nous rappellerons, pour mémoire, que le fait de représenter des animaux ne signifie pas que l'on adore ces animaux pour leurs qualités intrinsèques, pour eux-mêmes. De même, tout symbolisme animal ne se rapporte pas nécessairement et obligatoirement à un culte de fertilité ou à une fonction reproductrice.

Ces animaux sont souvent mythiques, et représentent des qualités ou des fonctions divines.

B. Le sanglier

Le sanglier est un symbole sacerdotal par excellence. L'irlandais *triath* signifie «sanglier» mais aussi «souverain» et «vague». Tout cela se rapporte parfaitement au symbolisme sacerdotal du druide qui est le détenteur réel de la Souveraineté. Quant à la vague, souvenons-nous que tout ce qui est lié à la mer, à l'océan, et à ce qui provient d'au-delà, appartient au monde de la sagesse, à l'Autre Monde. Nous rappellerons, par ailleurs, juste pour mémoire, à titre de comparaison, le rôle attribué au sanglier dans la *Taittirîya Samhitâ*. Dans ce récit, le sanglier soulève la Terre au-dessus des eaux primordiales (VII, 1, 5, 1), mais il est aussi dit plus haut (VI, 2, 4, 2-3) qu'il garde le Trésor des titans au-delà des sept montagnes. Il est comparé au sacrifice ainsi qu'à la Mort.

C. Le saumon

Le saumon est lui aussi lié au sacerdoce. Il symbolise la science et la connaissance, tels, dans la description de la source dans *L'aventure de Cormac au Pays de la Promesse*, les saumons qui se nourrissent des noix qui tombent des coudriers plantés alentour.

Le conte gallois *Kulhwch et Olwen* contient un épisode des plus intéressants concernant le symbolisme du saumon.

Kulhwch, accompagné des chevaliers d'Arthur, parti en quête des objets et des êtres fabuleux requis par le géant *Yspaddaden* en échange de la main de sa fille *Olwen*, rencontre le Saumon, dernier des animaux primordiaux qui jalonnent cette recherche de *Mabon*, fils de *Modron*. Le Saumon de *Llynn Llyw*, en remontant le courant, conduit deux des compagnons de *Kulhwch* vers la prison où est enfermé *Mabon* (qui n'est autre que l'un des noms de l'Apollon celtique, qui n'était pas en Gaule considéré dans son aspect solaire mais bien dans celui de médecin, lié au rôle guérisseur des eaux souterraines).

Le symbolisme lié au saumon a peut-être aussi quelque chose à voir avec sa capacité à remonter le courant.

«D'ici, le monde céleste est en quelque sorte à contre-courant.»^[29]

C'est bien en nageant à contre-courant que le saumon de *Llynn Llyw* permet aux compagnons de *Kulhwch* de retrouver *Mabon*. En outre, le saumon est le seul animal qui possède la connaissance nécessaire à la découverte de la prison dans laquelle est retenu *Mabon*.

D. Le taureau

Le taureau, symbole de force, est lié à la fonction royale. Le mot irlandais *tarb*, «taureau», est souvent utilisé pour désigner métaphoriquement le roi. L'élection royale telle qu'elle est décrite dans le récit *La maladie de Cuchulainn et l'unique jalousie d'Emer*, comporte le sacrifice rituel d'un taureau. Par

contre, nous ne savons pas quel était exactement le rôle du sacrifice des taureaux dans la description de Pline concernant la cueillette du gui.

De plus, il existe en Gaule de nombreuses représentations d'un taureau à trois cornes. Deux autres représentations, provenant de Lutèce et de Trêves, montrent un taureau accompagné de trois oiseaux et dénommé *Tarvos Trigaranus*, «le taureau aux trois grues». Il existe plusieurs interprétations de ce thème figuré, mais aucune ne semble vraiment satisfaisante. Néanmoins, à Trêves, le *Tarvos Trigaranus* est associé au dieu *Esus*, abattant un arbre. (À propos de cette scène, voir chapitre VI. 3.)

E.L'ours

Irlandais *art*, gaulois *artos*, gallois *arth*, le nom celtique de l'ours se retrouve de façon particulièrement frappante dans le nom du roi Arthur, mais il y eu en Irlande un roi suprême nommé *Art*. Le mot *art* semble aussi se confondre avec le nom de la pierre ou du rocher, ce qui ne fait que renforcer le caractère royal du symbolisme. En effet, en Irlande, la Pierre de *Fal* apportée des îles au nord du monde par les *Tuatha Dé*, poussait un cri lorsque celui qui devait devenir roi l'enjambait. De même, c'est en retirant une épée d'un roc qu'Arthur fut reconnu comme roi. Le symbolisme est aussi polaire, car l'ours peut désigner l'étoile polaire, symbole de stabilité et d'immuabilité.

F.Le cheval

Un rituel d'intronisation qui comprend le sacrifice d'un cheval blanc est attesté en Ulster au XII^e siècle par le moine gallois Giraud de Cambrie. Le cheval fait partie des symboles royaux et guerriers. Il existe en Gaule des représentations d'une déesse chevauchant, qui est nommée *Epona* ; son nom est apparenté à celui du cheval. Il est possible qu'elle soit un aspect de la déesse de la guerre.

G. Les cygnes

Les cygnes sont les animaux les plus fréquemment rencontrés dans les récits épiques irlandais. C'est presque toujours sous la forme de cygnes qu'apparaissent les messagers de l'Autre Monde. Le héros de l'Ulster *Cuchulainn* sera sévèrement puni pour avoir blessé deux cygnes qui n'étaient autres que deux envoyés du *sid*. Alors que le dieu *Oengus* retrouvera la jeune fille dont il était éperdument amoureux sous la forme d'un cygne, c'est d'ailleurs sous cette forme qu'ils passeront leurs premières heures ensemble. C'est encore sous forme de cygne que les enfants de *Lir* sont condamnés à errer par leur marâtre. Ils resteront sous cette forme primordiale durant neuf cents ans, jusqu'à la christianisation de l'Irlande. Cette métamorphose indique un retour à un état antérieur et supérieur à celui des humains, qui est celui des dieux.

Une des particularités des oiseaux divins est leur chant qui efface toutes souffrances et toute notion de temps, ainsi les oiseaux de *Rhiannon* qui chantent pour Bran et ses compagnons dans le récit gallois *Branwen*,

fille de Llyr.

H. Les corbeaux, la corneille

Ces oiseaux sont associés à la guerre, en particulier à la déesse de la guerre, la *Bodb*, dont le nom signifie justement «corneille». Il existe un théonyme gaulois, *Cassibodua*, qui signifierait «corneille de combat» et qui pourrait être l'équivalent gaulois de la *Bodb*, qui est parfois appelé *Bodb catha*, «corneille de combat».

Les corbeaux apparaissent aussi dans le récit mythique de la fondation de *Lugdunum*, où leur vol est interprété comme un signe favorable. Cette histoire semble lier les corbeaux au dieu *Lugus*, dans son aspect solaire.

Il existe un autre texte qui fait mention d'une curieuse pratique juridique. Il s'agit d'un texte de Strabon :

«Il y a encore quelque chose de plus fabuleux dans les récits d'Artémidore ; c'est l'histoire des corbeaux. Il raconte qu'il y a sur la côte de l'Océan un port dit “des deux corbeaux”, qu'on y voyait en effet deux corbeaux ayant l'aile droite blanchâtre, que ceux qui avaient quelque contestation venaient en cet endroit et plaçaient sur un lieu élevé une planche avec des gâteaux dessus, chacun ayant à part les siens, que les oiseaux s'abattant sur ces gâteaux mangeaient les uns et dispersaient les autres, que celui-là était vainqueur, dont les gâteaux avaient été dispersés.»

Sans vouloir démesurément extrapoler, nous proposerons à titre de comparaison un passage de la *Mundaka Upanishad* :

«Deux compagnons aux ailes splendides, ensemble éternellement, perchent sur le même arbre. L'un se nourrit de fruit délectable. L'autre, sans manger le regarde.»

Voici ce qu'en dit le docteur Coomaraswamy :

«Pour Celui qui comprend, ces deux oiseaux sont un ; l'iconographie les représente, soit sous la forme d'un oiseau à deux têtes, soit sous la forme de deux oiseaux aux cous entrelacés. Mais, de notre point de vue, il y a une grande différence entre la vie de celui qui regarde et de ceux qui participent à l'action. Le premier est sans entraves ; le second, écrasé par la nécessité de manger et de nicher, souffre de son manque de seigneurie (*anîsha*), jusqu'à ce qu'il aperçoive son Seigneur (*îsha*), et reconnaisse en Lui et dans Sa majesté son propre Soi, dont les ailes n'ont jamais été rognées.»

Jusqu'à quel point la comparaison est-elle valable ? Nous ne pouvons l'étudier en détail ici. Néanmoins, il n'est pas improbable que nous nous trouvions, une fois encore, avec le texte de Strabon, en face d'une image symbolique, mal comprise, ou transmise tardivement. La coutume juridique peut dériver d'un ancien enseignement religieux.

I. Le serpent

Il n'y a pas trace de serpent en Irlande, excepté peut-être dans la légende qui dit qu'ils furent tous chassés d'Irlande par saint Patrick, et que, depuis lors, pas un seul ne fut vu sur l'île. Par contre, nous avons eu l'occasion de voir que cet animal semblait très important en Gaule. En particulier, le serpent à cornes, une espèce qui ne peut être que mythique, ce qui est d'autant plus intéressant. Le serpent criocéphale apparaît sur des monnaies, des poteries ou des statues, notamment sur celles de Mercure. Il est aussi présent sur de nombreuses représentations de *Cernunnos*, comme, par exemple, sur le chaudron de Gundestrup. Nous avons vu grâce au texte de Pline de quel mythe cette figure peut être rapprochée.

2. Le symbolisme végétal

A. Le *Kat Godeu* ou le combat des arbrisseaux

Le *Kat Godeu* est un poème attribué au barde gallois Taliesin. Il semble, en fait, qu'il ait existé un *Taliesin* historique qui vécut à la fin du VI^e siècle, et un *Taliesin* mythique qui transmet le *Hanes Taliesin*, l'histoire de *Taliesin*, et le *Kat Godeu*. Le texte qui nous intéresse ici pose un certain nombre de problèmes car le sens de certains vers demeure incertain, mais aussi parce que de nombreux celtomanes ont usé et abusé de ce texte afin de corroborer la soi-disant croyance des Celtes en la réincarnation. C.-J. Guyonvarc'h a produit une traduction de ce poème, dans son ouvrage *Les Textes mythologiques irlandais*, en

annexe à *L'histoire de Tuan fils de Cairell*, dont nous avons déjà évoqué le sens profond. En effet, le *Kat Godeu* juxtapose deux thèmes qui peuvent être résumés ainsi : les états multiples de l'Etre (métamorphose animale) et magie guerrière végétale. Le premier thème ayant déjà été abordé plus haut, nous nous arrêterons évidemment sur le second dans les lignes qui suivent.

Le *Kat Godeu* propose une description d'une bataille dont les combattants ne sont autres que des arbres, mais une phrase du texte laisse supposer qu'il s'agit en fait d'une métamorphose magique. Une armée composée d'arbres se retrouve aussi dans le récit irlandais de *La mort violente de Cuchulainn*. Dans ce texte, le héros, voué à la mort par la reine *Mebd* du *Connaught*, voit se dresser contre lui une armée qui, en fait, n'est constituée que de buissons et d'arbres.

Faut-il interpréter dans ce sens l'histoire rapportée par Tite-Live concernant la défaite de Postumus dans la forêt gauloise qui s'appelait *Litana*, c'est-à-dire «la large» ? L'historien romain nous raconte comment les Gaulois ont vaincu une troupe de 2 500 hommes, en sciant les troncs, à droite et à gauche du chemin, juste assez pour ne plus avoir qu'à les pousser lors du passage de la troupe. Mais il semble bien qu'une fois de plus, l'esprit rationnel des Romains ait pris un fait religieux pour une donnée concrète. Comme l'explique fort bien Pierre Le Roux, dans son article *Les arbres combattants et la forêt guerrière*^[30], toute forêt était, pour les

Celtes, un lieu sacré, ce que César avait, semble-t-il, mieux compris que Postumus, lui qui ne conduisit jamais ses légions dans la forêt des *Carnutes*. En effet, les Gaulois qui, malheureusement pour eux, ne furent jamais de grands stratèges, n'auraient vraisemblablement pas eu l'idée de mettre en œuvre un tel piège. Il est plus sûr, même s'il semble difficile pour beaucoup aujourd'hui d'accepter cette idée, de considérer que les arbres furent les vrais combattants, châtiés ainsi eux-mêmes les profanateurs.

Comme nous le voyons plus bas, le bois est en rapport constant avec la religion celtique et avec l'autorité et la connaissance des druides. Les forêts et les bois étaient les sanctuaires principaux des Celtes, et que les druides aient eu un grand pouvoir sur les arbres est un fait qui ne doit pas surprendre. C'est dans cette optique et dans ce cadre que doit être compris le *Kat Godeu*. En un sens, ce texte est fondamental, car il exprime deux conceptions très importantes: le pouvoir de ceux qui détiennent la connaissance sur le monde sensible ainsi que leur parfaite maîtrise de la doctrine des états multiples de l'Être.

B. Le chêne

Selon une assertion de Maxime de Tyr (*Dissertationes* VIII, 8), le chêne est, pour les Celtes, la «représentation visible de la divinité». Pour qui s'est peu ou prou intéressé à la religion celtique, le chêne est invariablement relié au nom des druides, à la suite de l'étymologie hasardeuse de Plinie, qui fit dériver le nom des druides de celui de cet

arbre. Finalement, il est aujourd'hui couramment accepté que l'étymologie exacte se déduirait du nom du «savoir», celtique **vid-*, Néanmoins, il est tout à fait possible d'accepter l'existence d'une ancienne étymologie analogique qui porterait non sur le préfixe **dru-* et le nom du chêne **dervo-*, mais bel et bien sur le rapport entre le nom du savoir, **vidsu-* et celui du bois, **vidu-*. Le bois était donc, dans la conception celtique, le support naturel de la science, du savoir et de la connaissance. Le symbolisme du chêne réside bien là.

S'il est souvent perçu, de nos jours, comme un emblème de la force et de la longévité, nous devrions nous souvenir que la force première et hiérarchiquement supérieure fut, pour les Celtes, celle du savoir druidique. Le chêne fit certainement partie des essences utilisées dans les sanctuaires naturels des Celtes. Faut-il rapprocher ce fait de ce qui est dit au chapitre II de la *Volsunga Saga* :

«Le roi *Volsung* fit construire un édifice conçu de manière à comprendre un grand chêne dont les branches s'épanouissaient magnifiquement sur le toit, tandis que plus bas le tronc se dressait à l'intérieur de l'édifice ; et les hommes appelèrent le dit arbre *Branstock*.»

Sans doute pas de façon aussi directe, car nous ne possédons pas de description écrite aussi nette des sanctuaires celtiques, mais il semble toutefois que la tradition celtique ait, comme de nombreuses autres, conçu l'arbre comme un pilier cosmique reliant le ciel et la

terre.

De plus, si nous en revenons à la phrase de Maxime de Tyr, il est alors possible, dans un cadre plus général, de la comparer avec ce que nous enseigne le *Rig-Veda* (X, 31, 7 et X, 81, 4) :

«Quel fut l'arbre, à partir duquel ils façonnèrent le Ciel et la Terre ?»

et avec la réponse qu'apporte le *Taittirîya Brâhmana* (II, 8, 9, 6) :

«Le bois était *Brahma*, et *Brahma*, était l'arbre, à partir duquel ils façonnèrent le Ciel et la Terre : je tiens à le dire, gens de compréhension, là se tient *Brahma*, qui supporte le monde.»

Nous retrouvons bien ici la «représentation visible de la divinité» ainsi que la signification de l'axe du monde.

C. Le gui

C'est aussi à Pline l'Ancien que nous devons la description de la cueillette du gui, qui pose plus de problèmes qu'elle n'en résout. En effet, il semblerait que l'auteur ait, soit mêlé plusieurs éléments rituels, soit omis un certain nombre d'informations, d'où résulte notre incompréhension du sens de la cérémonie.

Le plus important reste la mention de Pline concernant le nom celtique du gui, qui signifierait selon lui «celui qui guérit tout». Dans son livre *Magie, médecine et divination chez les Celtes*, le professeur Guyonvarc'h nous apprend que les langues néo-celtiques ont

conservé la trace de cette expression, comme par exemple le gallois *oll-iach* ou l'irlandais *uille-iceadh*.

Quelle fut sa fonction médicinale exacte, nous l'ignorons, tout comme nous ignorons la valeur symbolique que lui attribuaient les Celtes. Toutefois, l'importance qui semble accordée à la cueillette, ainsi que son rapport avec un sacrifice qui a toutes les chances d'avoir été lié à l'élection royale, nous laisse songer qu'il faut peut-être rapprocher la boisson, obtenue par pressurage du gui, du breuvage indien de souveraineté que fut le *Soma*.

D.L'if

Nous savons, par le biais des textes irlandais, que les baguettes d'if étaient utilisées pour graver les *ogam* qui servaient à la divination. En ce qui concerne la Gaule, nous ne possédons aucune mention de l'if dans les incantations à notre disposition, et seul un court passage du *De Bello Gallico* nous apprend que le roi *Catuvolcus* fut empoisonné en en absorbant.

L'if était utilisé à la fois par la magie druidique et pour fabriquer des armes, hampes de lance et boucliers. Son symbolisme est donc double, à la fois sacerdotal et guerrier, ce que confirme l'un des noms du *Dagda* : *Eochaid*, qui signifie «qui combat par l'If». On peut donc voir dans ce bois un symbole de la Souveraineté dont il sert les deux aspects.

L'If de *Mugna* était un arbre primordial

dont les fruits, en tombant dans une source, nourrissaient un saumon (animal qui symbolise la science). Nous retrouvons ici la conception traditionnelle de l'arbre de la connaissance et du pilier cosmique. L'if a peut-être remplacé le chêne pour les Celtes insulaires.

E. La pomme

La pomme est par excellence le fruit d'immortalité, de science et de sagesse. Elle symbolise l'Autre Monde ; pour s'en convaincre, il n'est que de lire *Les aventures de Cormac dans la Terre de Promesse*. En effet, dans ce récit, le roi *Cormac* rencontre un étranger, un grand guerrier qui «avait à l'épaule une branche d'argent avec trois pommes d'or» et qui lui dit qu'il venait «d'un pays où il n'y a que la vérité et où il n'y a ni âge, ni déclin, ni obscurité, ni mal, ni envie, ni jalousie, ni haine, ni méchanceté ». Le guerrier était *Lug* et le pays, l'Autre Monde, le *sid*. *Lug* offrira, au terme d'une alliance, la branche au roi *Cormac* qui, en l'agitant devant ses gens, les endormit.

Ce fait est typique de l'Autre Monde. Nous ne devons pas oublier non plus que le nom de l'île d'*Avallon* est directement lié à celui de la pomme dans les langues d'origine celtiques (gallois *afal*, breton *aval*). *Avallon* est une île et un pays des pommes où le roi Arthur se retire lorsque son temps sur terre est révolu.

F. Les noix et les glands

Les noix, les glands et les noisettes sont traditionnellement considérés comme des

fruits de connaissance et de sagesse. Dans *Le voyage de Cormac au Pays de la Promesse*, il est dit que les neuf coudriers de *Buan* laissaient tomber leurs fruits dans une source où cinq saumons les saisissaient, puis jetaient les coquilles dans cinq ruisseaux dont le bruit était plus doux que toute mélodie.

Le saumon symbolise la connaissance, et la source qui se trouve dans l'Autre Monde est bien évidemment la source primordiale, la source de toute vie. Extraite du *Dindshenchas* métrique, cette strophe est sans aucun doute plus évocatrice qu'un long discours :

«Du suc des noix, ce n'est pas une chose
vulgaire, furent faites les coquilles
d'inspiration qui descendent à tout
moment des ruisseaux au flot vert.»^[31]

Conclusion

Nous pouvons conclure en affirmant que la mythologie celtique est loin d'être entièrement connue et analysée. Finalement, seuls les textes irlandais peuvent être considérés comme appartenant réellement à un cycle mythologique, les contes gallois ne comportent plus beaucoup d'éléments mythiques, ou bien ceux-ci sont noyés dans des récits qui dépeignent des mœurs appartenant au Moyen Âge, et nous avons pu constater ce que les auteurs classiques nous ont laissé savoir de certains épisodes mythiques gaulois.

Les textes irlandais restent donc les seuls

points d'étude sérieux, car ils permettent une analyse comparative des faits gaulois et gallois. Il est donc quelque peu fallacieux de parler de mythologie celtique car, finalement, nous ignorons à peu près tout des mythologies des peuples celtes qui habitèrent la Gaule et la Grande Bretagne. Toutefois, nous avons pu constater, au cours de ce livre, ce que l'analyse comparative des faits mythiques indiens pouvait avoir de précieux.

Nous tenons néanmoins à rappeler ici ce que nous avons déjà signalé *supra*; à savoir que, lorsque nous proposons de mettre en parallèle la mythologie ou la métaphysique indienne et les faits religieux celtiques, nous n'affirmons pas leur identité, mais simplement leur parenté. Même si certaines de nos hypothèses peuvent paraître à certains incongrues, nous insistons sur le fait que nous ne croyons pas à un yoga celtique. Nous avons trop de respect pour l'une et l'autre de ces formes traditionnelles pour nous permettre ce genre d'inepties.

De même, nous ne pouvons que mettre en garde les lecteurs de cet ouvrage contre ce qu'il est convenu d'appeler la «celtomanie», et que d'aucuns appellent pompeusement «néo-druidisme». Chacun sait ce que peuvent valoir les résurgences et tous les «néos». Cela est malheureusement le fait de personnes qui, malgré des capacités intellectuelles certaines et une bonne dose d'érudition, semblent incapables d'accepter la réalité, et lui préfèrent une nostalgie bien entretenue.

La réalité est pourtant fort simple. Les

druides, qui furent les seuls à pouvoir administrer le sacré, n'ont plus eu d'existence, et surtout de raison pour exister, lorsque l'administration romaine ou le christianisme remplacèrent le système de gouvernement celtique, entièrement basé sur le principe de l'Autorité Spirituelle et du Pouvoir Temporel. Que certaines conceptions aient persisté, survécu, cela est tout à fait concevable et même certain, mais l'institution druidique, qui, en tant que telle, est liée au gouvernement de peuples ou de «pays» de langue celtique et surtout dont la religion est celtique, est d'elle-même inadéquate et inutile, dans un environnement qui ne correspond plus aux conditions définies ci-dessus.

Notre description des dieux apparaîtra peut-être, quant à elle, succincte mais nous ne considérons pas qu'il soit possible, ni très souhaitable, de proposer des fiches descriptives des divinités celtiques. Ce serait méconnaître la façon dont celles-ci furent conçues par les Celtes eux-mêmes, de même que diffuser des images anthropomorphiques, qui plus est, modernes, c'est faire bien peu de cas de la leçon que nous donnent *Brennus* et ses guerriers lors de la prise de Delphes :

«*Brennus*, le roi des *Galates*, quand il entra dans le temple ne vit aucune offrande d'or ou d'argent, mais se saisissant des statues de bois et de pierre, il se prit à rire de ce que les dieux soient montrés avec une forme humaine et soient dressés là en bois et en pierre.»^[32]

Les dieux ne peuvent être encartés ou

fichés, qu'ils soient d'origine celtique ou pas.

Notre propos était de proposer un état des lieux des connaissances actuelles et de proposer dans une optique pérennialiste certaines hypothèses d'exégèses métaphysiques des mythes celtiques.

Bien sûr, de plus amples études et de longs travaux d'analyse s'avéreront nécessaires afin de proposer, peut-être un jour, une exégèse complète de ces récits mythiques, mais, pour l'heure, il est tout à fait possible de se faire une vision assez claire de ce que fut la Tradition qui nous les a légués. Les soupçons de totémisme, de zoolâtrie, de chamanisme sont écartés, et la religion celtique éclairée par la tradition indienne peut apparaître, dans sa plus belle réalité, comme ayant été une forme de pensée d'une hauteur insoupçonnée.

Il est certain que la mythologie celtique ne pourra jamais être comparée à celle de la Grèce ou de l'Inde, même les récits germaniques sont plus nombreux et mieux connus, mais la richesse de la mythologie celtique demeure peut-être justement dans ses zones d'ombre, sûrement dans sa complexité. Tout le problème de son interprétation vient, sans doute, du fait qu'on lui a longtemps refusé le droit à être l'expression d'une pensée religieuse et au-delà d'une pensée métaphysique, et surtout parce qu'elle est, d'une certaine manière, irréductible à notre trop moderne façon de penser.

On a trop longtemps cru les Celtes incapables de faire autre chose que de mal raconter leur histoire à travers les mythes, or,

il n'en est rien, c'est rarement l'histoire qui se mêle au mythe. Si les Grecs et les Romains ont pensé historiquement leurs mythes, les Celtes ont pensé leur histoire de façon mythique.

Aujourd'hui, grâce aux travaux de nombreux historiens des religions, de linguistes et de philologues acharnés, nous sommes en mesure d'utiliser les textes irlandais. Ils sont traduits, normalisés, étudiés, analysés, souvent interprétés, en un mot comme en cent, utilisables, pour qui veut se donner la peine de les utiliser. Il ne reste donc plus aujourd'hui qu'à retrouver leur valeur première, primordiale, leur réalité métaphysique.

Si toute résurgence du «polythéisme» celtique est impossible, et inutile, les mythes et les conceptions religieuses dont elle témoigne ne doivent pas être rejetés, car le mythe n'est ni d'hier ni d'aujourd'hui, il est réellement et pleinement éternel. Ce qu'il peut nous enseigner est toujours valable et toujours vivant.

Glossaire

Andarta : le nom de cette déesse signifie «grande ourse» ; elle serait une déesse de la victoire mais son nom la relie aussi au principe de la Souveraineté et à l'axe du monde. La Grande Ourse symbolise la stabilité, la fixité, le principe immuable, le «clou de l'univers». Sous une forme évoluée, *Andrasta*, elle, est la déesse de la guerre pour les Bretons de la reine

Boudicca.

Arianrhod : «roue d'argent», mère de l'équivalent gallois du dieu *Lug*. Elle apparaît dans le récit intitulé *Math*, fils de *Mathonwy*.

Atepomaros : grand cavalier, surnom divin de Y Apollon gaulois.

Balor : *Fomoiré*, race titanique du cycle mythologique irlandais. *Balor* est le grand-père du dieu suprême *Lug*. Il mourra de la main même de son petit-fils lors de la Seconde Bataille de *Mag Tured*.

Bel : surnom de *Lug* sous son aspect de lumière.

Belenos : surnom de l'Apollon gaulois sous son aspect lumineux.

Belisama : «la très brillante», surnom de la Minerve gauloise.

Boand : de «*bo vinda*», la vache blanche ; sous ce nom, la déesse *Brigit* est la femme d'*Elcmar*, autre nom de *Ogmios*. Elle commet l'adultère avec le *Dagda* et donne naissance à un fils, *Oengus* (choix unique) ou *Mac Oc* (fils jeune). Pour se purifier, elle se baignera dans l'eau lustrale, mais mortelle, de la source de la *Segais*, l'eau la mute et la poursuit ; dans sa course, la source donne naissance à un fleuve qui portera le nom de *Boand*. C'est cette rivière qui aujourd'hui est appelée *Boyne*, elle coule non loin du tumulus de *Newgrange*, qui est aussi nommé *Brug na Boinne*, l'auberge de la *Boyne*, et qui fut la demeure du *Dagda*.

Bodb : ce nom signifie «corneille» et désigne la déesse de la guerre irlandaise. Voir

Morrigan.

Bran : héros de la seconde branche des *Mabinogi*. *Bran* est un géant, dont la tête fut enterrée au pied de ce qui est aujourd'hui la tour de Londres. Il était appelé *Bendigeit Vran*, «Bran, le béni».

Branwen: sœur de *Bendigeit Vran*, c'est pour la secourir que Bran et les Gallois déclencheront une guerre contre l'Irlande, où elle était mariée au roi *Matholwch*.

Brigit : mère des trois dieux de *Dana*, fille du *Dagda*. Ce nom n'est pas très répandu, sans doute à cause de l'assimilation tardive à la sainte, chrétienne. Néanmoins le nom est suffisamment archaïque, et les recoupements assez nombreux pour que l'on puisse considérer ce théonyme comme l'un des principaux de la déesse unique des Celtes.

Cassibodua : théonyme gaulois qui signifie «corneille du combat», sans doute l'aspect de la déesse correspondant à la *Bodb* irlandaise.

Ceridwen : magicienne qui apparaît dans le *Hanes Taliesin*.

Cernunnos : théonyme gaulois attesté par le Pilier des Nantes parisiens ; signifie le cornu. De nombreux monuments représentent ce dieu, assis en tailleur, muni de cornes et tenant un torque. Il est aussi représenté sur le fameux chaudron de *Gundestrup*. Une analyse sérieuse des différents éléments que nous connaissons concernant ce dieu, permettrait de définir si oui ou non il peut exister, entre lui et les représentations du dieu cornu *Pashupati*

(un des aspects de *Shiva*, dont le nom signifie «maître du bétail»), un lien sérieux. Certaines études sembleraient confirmer cette hypothèse et tendraient à faire apparaître *Cernunnos* comme la représentation du Seigneur des Créatures.

Cessair : *Cessair* est la première occupante de l'Irlande selon le *Lebor Gaballa Erenn*.

Cian : *Cian* signifie «lointain» ; il est le père de *Lug*. Le récit intitulé *La mort tragique des enfants de Tuireann* raconte comment *Cian* fut assassiné par la faction rivale des *Tuatha Dé*, représentée par les trois dieux de *Dana*, *Brian*, *Iuchar* et *Iucharba*, et comment *Lug* vengea la mort de son père.

Credne Cerd : de *Credne* «bronze», et *cerd*, «artisan». Bronzier des *Tuatha Dé Danann*.

Dagda : de **dago-devo-s*, «dieu bon». Le *Dagda* est aussi *Eochaid Ollathir*, littéralement «celui qui combat par l'if, père de tous», et *Ruadh Rofhessa* «le rouge de la science parfaite». Souvent décrit ventripotent, vêtu d'un court manteau, l'air sauvage et armé d'une massue, il est le dieu-druide, qui commande aux éléments et maîtrise le temps donc l'éternité; il représente la Souveraineté. Dieu des contrats et de l'amitié, il est le possesseur du chaudron qui nourrit, ressuscite et rend immortel. Il est le plus important des dieux du panthéon irlandais après *Lug*.

Diancecht : dieu médecin; son nom signifie «prise rapide», sans doute à cause de la rapidité et de l'efficacité de sa magie médicinale.

Elcmar : autre nom de *Ogme* signifiant

«grand envieux».

Eochaid : «qui combat par l'if»; équivalent irlandais du nom *Ivocatus*. Théonyme qui évoque un pouvoir global à la fois sacerdotal et guerrier.

Epona : théonyme gaulois attribué à une déesse représentée montée sur un cheval. Sans doute un aspect de la déesse guerrière.

Esras : druide primordial régnant sur *Goirias* d'où provient la lance de *Lug*.

Esus : théonyme gaulois, de **veso-s*, qui signifie «le meilleur». Cela n'est sans doute pas sans rapport avec le nom du *Dagda*.

Etain : figure essentielle des récits intitulés *Tochmarc Etain*, «La courtoise d'*Etain*», dont il existe cinq versions. Épouse du dieu *Midir* dans l'Autre Monde et femme du roi *Eochaid* dans le nôtre, *Etain* est une déesse de la Souveraineté. Littéralement, *Etain* signifie «poésie».

Fal : la Pierre de *Fal* est la pierre de Souveraineté de l'Irlande, elle poussait un cri sous celui qui devait être légitimement roi. Elle symbolise le pouvoir et la légitimité de la royauté suprême de *Tara*. Elle était aussi l'*omphalos* réel de l'Irlande.

Falias : *Falias* est une des quatre îles au nord du monde; c'est d'elle que provient la pierre de *Fal* qui, contrairement aux autres talismans en provenance des îles, n'appartient à aucun des dieux en particulier mais à tous puisqu'ils sont tous souverains en tant que dieux.

Findias : nom d'une des îles au nord du monde qui signifie «blanche». De cette île provient le glaive de *Nuada*.

Fintan : un des trois hommes primordiaux de l'Irlande. Arrivé sur l'île avec les troupes de *Cessair*, il survécut au déluge jusqu'à l'arrivée de saint Patrick, en étant transformé successivement en différents animaux.

Fir Bolg : race qui, d'après le *Livre des Conquêtes de l'Irlande*, occupa l'île après la race de *Nemed* et avant les *Tuatha Dé Danann*, c'est-à-dire en troisième. Ils furent vaincus lors de la première bataille de *Mag Tured*.

Goibniu : le forgeron des *Tuatha Dé Danann*. Chef des artisans du métal.

Gorias : une des quatre îles mythiques au nord du monde. De *Gorias* provient la lance de *Lug*. Son nom vient de l'irlandais *gor*, « feu, inflammation, pus ».

Gwydion : magicien, héros du récit *Math, fils de Mathonwy*, qui forme la quatrième branche des *Mabinogi*. Il est celui par qui *Llew Llaw Gyffes*, équivalent gallois de *Lug*, obtiendra un nom, des armes et une femme. Il représente une image très diminuée du druide celtique.

Gwion Bach : c'est le premier nom du poète gallois légendaire *Taliesin*. *Gwion* est un nain qui sera pourchassé par la magicienne *Ceridwen* et qui, pour s'échapper, devra revêtir plusieurs formes animales.

Llew Llaw Gyffes : équivalent gallois évhémérisé de *Lug*, dont le nom signifie « à la main habile ».

Lug : dieu suprême de la mythologie irlandaise. Son nom est aussi attesté en gaulois, dans le nom de Lyon, *Lug(u)-*

dunum, par exemple, et aussi en gallois, *Lew*. Son nom signifie «lumière» et *Lug* est essentiellement solaire. Néanmoins, en tant que «dieu unique» (selon son surnom *Caendia*), il possède un aspect obscur, que le mythe explique par son ascendance, puisqu'il est dit que son grand-père maternel est *Balor*, un *Fomoir*. Il est surnommé *samildanach*, «aux arts multiples», ce qui exprime son caractère global, ainsi que *lamfhada*, «à la longue main», en rapport avec ses terribles capacités guerrières sur lesquelles insiste particulièrement la seconde version de *La Bataille de Mag Tured*.

Macha : théonyme irlandais signifiant «plaine». C'est l'un des noms de la déesse de la guerre.

Mac Oc : le *Mac Oc* est aussi appelé *Oengus*. Ces deux noms signifient respectivement «fils jeune» et «choix unique». Il est le fils du *Dagda* et de *Boand*. Équivalent de l'Apollon celtique, sous son aspect de jeunesse, il représente le Temps quand son père exprime l'éternité.

Mananann Mac Lir : nom qui signifie le Mannois, fils de l'océan. Il est le dieu souverain de l'Autre Monde, ce qui fait de lui un autre aspect de *Lug*. Ce que confirme le fait qu'il soit dit frère du *Dagda* et d'*Ogme*. Le fait qu'il soit fils de l'océan ne fait pas de lui un dieu marin mais, l'Autre Monde étant localisé par-delà la mer, il est logique que *Mananann* la traverse pour tous ses déplacements. De plus, la mer symbolise pour les druides un élément, une

source de vie, et le fait que le dieu soit appelé Mannois, suppose qu'il provient d'une île dont le symbolisme n'est plus à expliquer. Le caractère primordial du dieu est renforcé par le fait que les légendes galloises ont conservé la trace d'un personnage portant le même nom. *Manawyddan*, dans le *Mabinogi* de *Manawyddan Mac Lyr*, devra exercer plusieurs métiers artisanaux, souvenir sans doute des multiples arts de *Lug*.

Midir : frère du *Dagda* et dieu de l'Autre Monde, il est sans doute un des aspects du *Dagda*. Il tient un rôle très important dans les récits du *Tochmarc Etain*.

Mog Ruith : druide mythique dont le nom signifie «serviteur de la roue». Il est sans doute, comme son nom le laisse aisément supposer, un avatar du *Dagda*. Druides et guerrier puissant, il est toutefois aveugle, cela par surqualification de voyance, Son nom vient, dit-on, de ce qu'il réalisait ses augures à l'aide de roues. Plus sûrement, il fut en quelque sorte le *chakravartin* irlandais.

Morfessa : l'un des quatre druides primordiaux des *Tuatha Dé Danann*. C'est lui qui régnait sur *Falias*. Son nom signifie «grand savoir».

Morrigan : déesse de la guerre. Son nom signifie «grande reine». Elle incarne l'aspect guerrier, donc sombre, de la Souveraineté.

Murias : l'une des îles mythiques situées au nord du monde. Son nom s'apparente à celui de la mer. C'est de là que provient le

chaudron du *Dagda*.

Nantosuelta : parèdre du dieu gaulois *Sucellus*.

Nemed : nom du deuxième conquérant de l'Irlande selon le *Livre des Conquêtes*; signifie «sacré».

Nodons : forme brittonique de l'irlandais *Nuada*. Provient d'une dédicace du IV^e siècle à *Mars Nodens*.

Nuada : le roi des *Tuatha Dé Danann*. Il perd son bras lors de la Bataille de Mag Tured ; il lui en sera greffé un en argent. Il est l'aspect royal de la Souveraineté.

Oengus : voir *Mac Oc*.

Ogme : frère de *Lug* et du *Dagda*, il est l'un des dieux primordiaux. Champion, dieu de la guerre et inventeur de l'écriture sacrée : les *ogams*. Il représente l'aspect guerrier de la Souveraineté. Il forme une dyade avec le *Dagda*. Ses autres noms sont *Elcmar*, «le grand envieux», *Labraid*, «le parleur», et *Celtchar*, «le rusé».

Ogmios : théonyme gaulois correspondant à *Ogme*. Son nom n'est pas d'origine celtique mais provient sans doute d'une déformation du grec *ogmos*, qui signifie « chemin, sentier». *Ogmios* est le conducteur des morts. Sa fonction est terrible et sombre, ce que confirme l'apparition de son nom sur quelques tablettes d'exécration gallo-romaines.

Partholon : selon le *Livre des Conquêtes de l'Irlande*, il est le chef de la première race post-diluvienne à habiter l'île. Sa race crée des lacs, des rivières, des plaines, défriche et invente la pêche, l'élevage ou encore la

chasse.

Pryderi : c'est le nom d'un des personnages de la troisième branche des *Mabinogi*. *Pryderi* est le fils de *Pwyll*. Il est associé dans ce récit à *Manawyddan Mac Lyr*.

Pwyll : personnage central de la première branche des *Mabinogi*. *Pwyll* est prince du royaume de *Dyved*, il échangera sa place avec *Arawn*, roi de *l'Annwfn*, royaume qui n'est autre que l'Autre Monde. Il épousera une jeune cavalière nommée *Rhiannon*, dont le nom signifie « grande reine » et qui, quant à elle, n'est autre qu'une personnification de la Souveraineté.

Rigantona : théonyme gaulois qui signifie « grande reine ».

Sucellus : théonyme gaulois qui signifie « bon frappeur ». Sans doute un des aspects du Jupiter Gaulois. Armé d'un maillet, ses nombreuses représentations font penser aux descriptions du *Dagda*.

Taliesin : poète légendaire à qui on attribue la rédaction de plusieurs récits dont le *Hanes Taliesin* et le fameux *Kat Godeu*, « Le combat des arbrisseaux ».

Taranis : théonyme gaulois qui signifie « tonnerre, foudre ». Les quelques représentations désormais célèbres que l'on connaît de *Taranis*, le figurent armé d'esses ainsi que d'une roue. Il évoque le druide mythique *Mog Ruith* et représente certainement un des aspects du Jupiter gaulois. Il est le dieu du ciel, le *chakravartin* celtique en quelque sorte.

Tarvos Trigaranus : taureau aux trois grues, animal symbolique et mythique qui

semble lié à *Esus*, mais dont nous ignorons à quel mythe il fut associé.

Teutates : théonyme gaulois signifiant «chef du peuple». Il représente la *touta*, ce que César nommait la *civitas* gauloise.

Tuan Mac Cairill : l'un des hommes primordiaux de la mythologie irlandaise. *Tuan* connaîtra diverses métamorphoses animales jusqu'à l'arrivée de saint Patrick. Il sera alors baptisé et chargé de conter les conquêtes successives de la Verte *Eirin*.

Tuatha Dé Danann : ce terme, qui signifie «gens de la déesse *Dana*», désigne de façon générique les principaux dieux irlandais.

[1] Christian-J. Guyonvarc'h: *Le Dialogue des deux sages*, Payot, 1999.

[2] Ananda Kentish Coomaraswamy, *Hindouisme et Bouddhisme*, Gallimard, 1949.

[3] A. K. Coomaraswamy, *ibid*.

[4] A. K. Coomaraswamy, *ibid*. Voir aussi à ce sujet l'article de C.-J. Guyonvarc'h, « Imagination et imaginaire, le mensonge des mots et l'antitradition », in *Connaissance des Religions*, n°49-50, janvier -juin 1997.

[5] Christian-J. Guyonvarc'h, *op. cit*.

[6] Jules César, *La Guerre des Gaules*, traduction L.-A. Constans, Folio, 1999.

[7] Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, traduction de J.-L. Bruneaux, in *Les Religions gauloises*, Errance, 1996.

[8] Lucain, *La Pharsale*, traduction de J.-L. Bruneaux, in *Les Religions gauloises*, Errance, 1996.

[9] Lucien de Samosate, *Discours*, traduction de C.J. Guyonvarc'h, in *Magie, médecine et divination chez les Celtes*, Payot, 1997.

[10] Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, traduction de J.-L. Bruneaux, in *Les Religions gauloises*. Errance, 1996.

[11] C.-J. Guyonvarc'h, *Les Textes mythologiques irlandais*, volume 1, Ogam-Celticum, 1980.

[12] Jules César, *La Guerre des Gaules*, Folio Classique, 1999.

[13] *Chândogya Upanishad*, 3, 19, 1-2. Traduction A. Daniélou in *Mythes et dieux de l'Inde*, Champs, Flammarion, 1994.

[14] Ananda K. Coomaraswamy, *La Doctrine du Sacrifice*, Dervy, 1997, p, 108.

[15] «D'ici, le monde céleste est en quelque sorte à contre-courant.» *Jaiminīya Brāhmana*, III, 150, cité in A. K. Coomaraswamy, *La Doctrine du Sacrifice*, Dervy, 1997.

[16] Traduction Christian-J. Guyonvarc'h, *Le Dialogue des deux sages*, Bibliothèque scientifique Payot, Paris, 1999.

[17] *Shukranītisāra*, IV, 4, 159.

- [18] Ananda Kentish Coomaraswamy, «Anges et Titans», in *La Doctrine du Sacrifice*, Dervy, 1997.
- [19] *Bṛihadâraṇyaka Upanishad*, I, 2. Traduction Ananda Kentish Coomaraswamy, *Une nouvelle approche des Védas*, Arche, 1994.
- [20] De *tamas*, terme sanskrit qui signifie «obscurité». *Tamas* est une des trois «qualités» ou *guna* qui sont à l'origine de la manifestation. *Tamas* représente la force de destruction ou plus exactement d'expansion ; la divinité qui y correspond est *Shiva*.
- [21] Françoise Le Roux et Christian-J. Guyonvarc'h, *La Société celtique*, chapitre deuxième, Classes et fonctions, 2. *Tripartition et société*, p. 63-64, Éditions Ouest-France Universités, 1991.
- [22] *Rig-Veda*, 2, 38, 2.
- [23] Cf. C.-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, volume I, Ogam-Celticum, 1980.
- [24] *Kailâya-malai*, Ceylan National Review, janvier 1907.
- [25] *Shukranîṭisâra*, IV, 4, 159.
- [26] Ananda Kentish Coomaraswamy, «L'épouse hideuse», in *La Doctrine du Sacrifice*, Dervy, 1997.
- [27] Par exemple, il existe au Népal, une représentation d'un *Varuna* à sept capuchons de cobra, au centre d'un *nâgamandala*, un mandala des *Naga*.
- [28] Traduction extraite de Christian-J. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais*, I, volume I, Ogam-Celticum, 1980, p. 148.
- [29] *Jaiminîya Brâhmana*, III, 150, cité in A. K. Coomaraswamy, *La Doctrine du Sacrifice*, Dervy, 1997.
- [30] Pierre Le Roux, « Les arbres combattants et la forêt guerrière », in Ogam XI, fasc. 1-2-3, 1959. Voir aussi, à ce sujet, Christian-J. Guyonvarc'h, *Magie, médecine et divination chez les Celtes*, Payot, 1997, chap. V, *Magie et sorcellerie*, p. 209.
- [31] Traduction Christian-J. Guyonvarc'h, in *Les Druides*, Ouest-France, 1986, chap. troisième, II, 8, *Le chêne, le sorbier et le coudrier; l'if et le pommier*, p. 152.
- [32] Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, XIV, 115. Traduction J.-L. Brunaux, in *Les Religions gauloises*, Errance, 1996.

Table des Matières

Notice sur l'auteur	2
Sommaire	3
Introduction	5
Chapitre I : Les sources de la mythologie	11
1. L'Irlande	12
2. La Gaule	23
3. La Bretagne insulaire	30
Chapitre II : La Religion Celtique : Le Druidisme	37
1. Les origines polaires du druidisme	38
2. Les trois dieux de Dana	41
3. L'homme primordial et les anciens du monde	43
4. L'œuf cosmique et le mythe des origines	47
5. Le sid, demeure des dieux, et l'Autre Monde	50
Chapitre III : Le «Panthéon» celtique	52
1. Les difficultés de définition	52
2. AUX origines de la société divine	62
3. Structure de la société divine	69
Chapitre IV : Les Dieux Celtiques	74
1. Lug, dieu suprême et hors classe	75
2. La Souveraineté, déesse une et multiple	82
3. Le dieu-druide	90
4. Le dieu-roi	96
5. Le dieu de la guerre	98
6. L'Apollon celtique	103

Chapitre V : Le Symbolisme	108
1. Le symbolisme animal	108
2. Le symbolisme végétal	117
Conclusion	124
Glossaire	128