

LES ARTICLES EN LIGNE

KADATH

Tradition celte : le druidisme

Myriam Philibert

Avril 2021

Tradition celte : le druidisme

Myriam Philibert

Introduction

La civilisation celte, au-delà des siècles, continue à fasciner. Un regain d'intérêt prend appui sur des découvertes archéologiques, qui alimentent une saga pleine de verve et d'impétuosité. Elle a un côté échevelé, barbare et déroutant. Une grande cohésion sociale, une langue commune et un courage sans faille ont été mis à mal, inexplicablement, par les troupes de César. Cette conquête a permis d'amorcer la déliquescence d'un groupe sociopolitique qui avait, en son temps, régné sur une large part de l'Europe. D'aucuns aimeront à vanter les qualités celtes en matière d'agriculture ou d'artisanat, voire dans les techniques sophistiquées d'édification des systèmes défensifs, car sur le plan purement militaire, seule l'indomptable fougue faisait force de loi. Vercingétorix avait, pourtant, fait ses classes auprès du futur empereur romain... Le génie celte semble se nicher dans d'autres approches plus éloignées d'un quotidien banal, rythmé par les travaux saisonniers ou les batailles enragées que se livraient les tribus voisines.

Cependant, ce qui subjuguait davantage le public demeure ce qui est le moins connu, faute de textes, le côté intellectuel, littéraire et artistique, ou philosophique (et religieux) de la pensée celte. Un mot canalise toutes les attentes : druidisme. C'est à tel point que les siècles de lumière ont tenu à remettre au goût du jour tout ce pan du passé qui s'était lentement estompé dans le roman médiéval, sous une forme certes enrichie des apports du christianisme, mais décalée par rapport à une tradition authentique. Une mystérieuse quête du Graal, inaugurée par « l'empereur » Arthur, masquait des souvenirs évanouis ou ensevelis dans quelque vague conscience commune. Aujourd'hui, le néo-druidisme a ses adeptes, héritiers de cette patiente reconstitution d'un passé révolu. De grands pans d'ombres demeurent, que l'archéologie actuelle n'est pas toujours apte à dissiper. Et pour céder aux caprices du moment et des chercheurs de vérité, nous évoquerons le druidisme, la poésie et la mythologie, la métaphysique, les écoles à mystères, l'Autre monde, le plus ancien alphabet irlandais des arbres, le calendrier controversé, l'axe cosmique et autres symboles, et pourquoi pas les lieux de culte et la forêt sacrée.



Les racines du druidisme



Figure 1. Trois druides vêtus de la cape à cuculle, bas-relief trouvé en Grande-Bretagne. (DR)

Pourquoi ne parlerait-on pas, en premier, des racines du druidisme, le mot « druide » tirant son origine du chêne (*deruos* en langue gauloise) ? Dans les pays celtiques, une classe sociale jouit d'un grand prestige et d'un large pouvoir : la classe sacerdotale, dont les druides, selon le terme utilisé par César dans *la Guerre des Gaules* et qui semblerait ne pas être très ancien. Nombre d'étymologies fantaisistes ont été bâties à son propos. Certains exégètes penchent vers l'hypothèse « très, très savant ». Plus conforme à

l'étymologie se place la traduction « savant dans la science du chêne », ce qui autorise jeu de mots, dont les Celtes étaient friands, et « langage des oiseaux ». Sachons que les auteurs latins avaient pour habitude de transcrire ce qu'ils entendaient. En réalité, les prêtres, si l'on se fie à la reconstitution qui peut être faite aujourd'hui de la langue gauloise, ne se limitent pas au ternaire de composition que l'on prête aux Indo-Européens, en règle générale, ici les druides, les bardes et les vates (ou ovates) que l'on croit chargés de la médecine et qui sont prophètes au départ.

La classe sacerdotale se révèle plus riche et plus complexe, si l'on prend en compte un vocabulaire échappé à l'oubli du temps et des hommes. Différents termes rendent compte de cette richesse :

- Adganatios : le philosophe ;
- Adgarios : l'invocateur ;
- Bardos : le barde, celui qui donne de la voix.

Pour leur part, les bardes sont les poètes (lyriques ou épiques), indispensables sur le champ de bataille pour dynamiser les troupes et forcer le destin. Tout en ne participant pas directement au combat, ils ont pourtant droit à une part du butin. Au départ, le terme de vate englobe celui de barde, et probablement celui de druide. La distinction semble avoir été faite à une date récente, peu avant notre ère. L'art de la poésie et de la musique se révèle l'un des plus difficiles, car dans tous les festins et assemblées, les joutes oratoires étaient usuelles. Tous se disputaient la suprématie. Il ne suffisait pas de savoir par cœur des œuvres interminables, il fallait être capable d'en composer soi-même et surtout de glisser des énigmes que seuls les plus futés pouvaient découvrir. La musique tenait également une grande place. Si l'on peut retrouver, par les fouilles, les instruments, on ignore les mélodies.

En Irlande, il n'y a pas eu de colonisation romaine, si bien que l'héritage bardique a pu se transmettre au moins jusqu'au moyen âge, moment où l'influence chrétienne s'insinue profondément. La classe sacerdotale y apparaît divisée en trois fonctions :

les druides, les bardes chargés de composer des poèmes épiques à la gloire des souverains, et les *filid*. Ces derniers jouissent de nombreux avantages à la cour des princes, pendant un certain temps. Ensuite, ils ne sont plus désormais considérés que comme des sorciers ou des rebouteux. Une large part de l'art bardique a pu nous parvenir, dans son essence, à travers la poésie médiévale, galloise, irlandaise ou même française. Un même canevas sert pour toutes les épopées. On se contente de changer les noms et de rajouter des détails susceptibles d'actualiser les faits, et le tour est joué. La prose est scandée et pour rompre le rythme, des vers ou de petits refrains sont insérés. Certains bardes sont excellents et d'autres médiocres. Tous copient les uns sur les autres et se disputent âprement les faveurs des princes et une place au sommet de la hiérarchie. Le duel entre Merlin et Taliesin a su alimenter la chronique. Des œuvres écrites ou copiées par les moines ont pu être sauvegardées. Elles livrent des données d'un intérêt capital, mais il faut être capable de les lire à plusieurs niveaux. Si l'on s'arrête aux noms de lieux et de personnes, on se perd dans une actualisation et on occulte la portée symbolique et intemporelle du récit. Mais si l'on fait abstraction des détails anecdotiques, on retrouve l'essence du mythe, et on remonte à l'âge du bronze si ce n'est à une date plus ancienne encore.

Poursuivons la liste des prêtres, que donne la langue gauloise :

- Cassidamos : le prêtre, juriste ;
- Comrunos : l'initié, celui qui est tenu au secret - cela suppose-t-il l'existence d'écoles à mystères (comme en Grèce) ?
- Druides : en langue gauloise, druide se dit *druuis* ou *deruis*, ce qui a trait à la science du chêne. Faut-il considérer l'espèce ou le pilier cosmique ? Toute la finesse du sens se glisse dans l'interprétation que l'on peut faire de chaque mot. Les druides forment le groupe prépondérant de la fonction sacerdotale. Ce sont les savants, les scientifiques ou les sages. Le mot « druide » ne semble pas antérieur au I^{er} siècle avant notre ère et, en ce qui concerne prérogatives et fonction, il tend à se substituer à celui de vate (dévalorisé). Des changements ont eu lieu dans les attributions, au cours du temps. Au début, les prêtres confèrent l'initiation royale au chef de tribu. Cette pratique a disparu en Gaule au temps de César, mais elle s'est maintenue ou a été réintroduite dans l'Irlande du haut moyen âge. Lors des grandes cérémonies tribales, les druides participaient aux sacrifices humains ou animaux. Plus habituellement, leur rôle était lié à la divination et à l'interprétation des présages. Ils avaient également des obligations juridiques, ce qui leur conférait des privilèges substantiels, ainsi qu'une mission d'éducateurs. Les druides se regroupaient en collèges, avec un sanctuaire et une école. Ainsi, l'assemblée des Carnutes est mentionnée dans les écrits de César.

Leurs idéaux semblent se rapprocher de l'Orphisme ou du Pythagorisme, si l'on suit l'analyse de ceux qui ont redonné vie au druidisme. Rappelons qu'en 1717 a été fondé l'*Ancient Druid Order*, à l'instigation de l'Irlandais John Toland (auteur de *History of the Druids*). À cette époque, des bosquets (regroupements d'initiés celtisants) tentaient de maintenir le flambeau d'une tradition révolue, semble-t-il. Vérité ou image folklorique ? Leurs doctrines ont longtemps été transmises oralement. Les textes dont on dispose

à leur propos sont soit tendancieux car rapportés par les auteurs latins, soit tardifs. Dans ce cas, il y a interprétation indubitable du barde qui transcrit. Cependant la foi en la réincarnation et/ou en la transmigration des âmes est à porter à leur crédit, bien qu'elle remonte en fait au néolithique. L'opposition sur ce point aux autres religions antiques contemporaines est trop évidente.

Sur le plan historique, la conquête romaine affecte d'abord la Gaule cisalpine où les traditions druidiques sont rapidement occultées. On n'a aucune idée de l'impact de centres comme Valcamonica une fois la colonisation latine instaurée. Quelques graffiti sont postérieurs à l'âge du fer. Mais une désaffection progressive du haut-lieu semble nette. Il perd son aura de montagne sacrée.

Dans la Gaule transalpine, l'élite se plie aisément à la romanisation. Les dieux, auxquels croit le commun du peuple, perdent leurs noms indigènes au profit d'équivalents du panthéon impérial. Selon les empereurs, la situation des druides est plus ou moins acceptable. Sous Auguste, on les tolère à condition qu'ils ne deviennent pas citoyens romains. En revanche, ils sont odieusement pourchassés au temps de Tibère ou de Claude. Un druide du nom de Maric tente, vainement, un soulèvement contre l'opresseur. Au III^{ème} siècle, le

clergé gaulois fait une réapparition marquée, car il a le mérite de livrer des prophéties qui influencent les empereurs Maximin et Constantin. Ce dernier, ayant eu la vision de son sort glorieux dans un temple dédié à Belenos, accorde beaucoup de foi en la doctrine druidique, jusqu'au moment où il se convertit, pour des raisons politiques, au christianisme. Ce fait, décisif, signe la fin du druidisme en tant que fonction. La question demeure : est-il une religion ou plutôt une institution ? Pour leur part, les îles britanniques sont plus faiblement colonisées par les Romains et le druidisme peut continuer à œuvrer ouvertement. Les collèges s'y maintiennent. Seul le christianisme et le pouvoir royal viennent vraiment concurrencer l'antique religion affaiblie. Les bardes adhèrent aux nouveaux idéaux, deviennent moines et retranscrivent des épopées sans âge, en tentant un syncrétisme entre leur tradition et ce qu'ils apprennent dès lors.



Figure 2. Guerrier de Valcamonica, Brescia, Italie. (Selon E. Anati)

La classe sacerdotale se caractérise encore avec les fonctions suivantes :

- Gutater : un autre prêtre chargé des invocations (*ater* signifie père, *gutu* a trait à la voix, à la parole) ;
- Liciata (Lidsatia) : la sorcière (*liciata* est celle qui s'abandonne, la femme médium) ;
- Le médecin (*leagacito/leagieula* = médecine) : on ignore le nom des prêtres ayant en charge la médecine. Dans la grotte de la Baume di Niu, à Glanum, ils apparaissent vêtus d'une cape à capuchon, sur une gravure. On ne sait rien des pratiques

médicales très anciennes, si ce n'est que les Celtes vouaient un culte profond aux forêts et aux eaux. Les médecines naturelles (cures d'eau et médications à base de plantes) n'avaient aucun secret pour ces « hommes - médecine », qui avaient derrière eux un héritage millénaire fondé sur le chamanisme. Tout était transmis, sous le sceau du secret, de maître à disciple. Cependant, ce savoir s'est altéré au fil du temps bien que l'on retrouve parfois des pratiques occultées. Ainsi, l'if si prisé par les druides et qui apparaît, à première vue, comme un poison peut guérir certaines maladies. Pour leur part, les documents d'époque gallo-romaine sont précieux. On découvre des trousseaux de chirurgie, ce qui implique un savoir-faire dans ce domaine. L'archéologie livre également les ex-voto ou les statuettes que les personnes guéries ont offerts en témoignage de reconnaissance à la déesse des eaux ou à Bormo, Apollon guérisseur. Ils révèlent une foi simple dans les puissances de la nature.

Viennent enfin d'autres spécificités de la classe sacerdotale :

- Pritios : le poète (*pritu* = forme, *qriti* le poète) ;
- Trigontia : l'ensorceleuse ;
- Uatis : le devin (ovate) ; le mot *vate* ou *ovate* sert à désigner primitivement le prophète ; dans la graphie romaine de l'alphabet, U et V ne se distinguent pas – vaticiner vient de là ; au temps de la conquête de l'Italie par les Gaulois, la fonction correspondait à ce que l'on désigne aujourd'hui comme « druidisme » ; avec le temps, s'est produite une altération du sens et actuellement, on considère, sans preuve, qu'au temps de César, les vates avaient en charge la médecine ;
- Uelda : la voyante, la visionnaire ;
- Uelet : le voyant, le prophète ; voici le terme qui a donné *filid*, le barde en irlandais ;
- Uidlua : la sorcière, réputée, en fait probablement la druidesse (*uid* = savoir).

Le druidisme est une institution s'inscrivant dans une hiérarchie de fonctions sociales. Ses antécédents les plus archaïques sont à rechercher auprès du chamanisme. L'économie de production, née avec le néolithique, sonne le glas des pratiques issues de la préhistoire la plus lointaine. Ainsi, le chaman a cédé le pas à un roi-prêtre-dieu, à l'instar du pharaon en Égypte. Puis avec l'âge du bronze et la naissance de la métallurgie, la fonction sacerdotale s'est lentement étoffée, en même temps que le panthéon. C'est à ce point que naît le druidisme, classe sacerdotale qui occupe le sommet de la hiérarchie et inféode désormais le roi. Quelle religion pour ce corps ayant en charge les rites officiels et les sacrifices, l'établissement des oracles, des fêtes et du calendrier, mais également la gestion de la communauté, un de leur rôle étant celui, immémorial, de conseil des Anciens ?

Métaphysique des druides

Reconstituer la métaphysique des druides se révèle une gageure, au vu de la pauvreté des sources. Faut-il suivre l'approche qu'en ont les premiers néo-druides de Grande-Bretagne, au XVIII^{ème} siècle et leur concept d'un dieu unique (peut-être un peu trop proche de celui du christianisme) ? Faut-il adhérer à la statuaire gallo-romaine et à ses

multiples représentations de dieux et déesses en stricte imitation du panthéon romain ? Le mystère reste entier. Une seule source, antérieure, le chaudron de Gundestrup nous livre une approche du propos, avant tout symbolique, donc interprétative. Combien de débats savants ont dû animer les assemblées des druides anciens ? Toutes ces questions concernant les plans supérieurs sont toujours d'actualité dans les cercles philosophiques. Pourquoi n'auraient-elles pas agité l'élite d'une société ancienne ?

Très connu et remarquable, le chaudron de Gundestrup est une pièce en argent trouvée dans une tourbière au Danemark, en 1891. D'aucuns ne la considèrent pas comme celtique, bien qu'elle livre indubitablement une page de mythologie de cette civilisation. Elle date, semble-t-il du II^{ème} siècle avant notre ère. L'objet est entièrement décoré au repoussé, avec sept plaques à l'extérieur et cinq à l'intérieur – il en manque une. En outre, une plaque de fond ornée du taureau, objet du sacrifice et principal mets du festin des dieux, s'ajoute à l'ensemble.



Figure 3. Le chaudron de Gundestrup, argent, h : 42 cm, ø : 69 cm, II^{ème} siècle AEC. (G : Musée national du Danemark de Copenhague, Malene Thyssen, <http://commons.wikimedia.org/wiki/User:Malene> ; D : DR)

L'iconographie extérieure propose les quatre « dieux » des saisons et les trois aspects de la déesse. Tous les personnages masculins sont barbus et affectent la posture de l'orant, les bras levés. Quant à la Triple déesse, elle témoigne des âges de la vie. Ce sont :

- 1) le dieu Taranis, dieu de l'Orage, roi des hommes, régent de la partie estivale de l'année, accompagné d'hommes portant des sangliers (en équivalence avec Zeus le Tonnant) ;
- 2) le dieu Cernunnos le Couronné, serein, tenant des cerfs par les pattes. Roi des dieux, il règne sur le monde d'en bas et sur l'hiver ;
- 3) Leucetios, dieu de la lumière blanche, accompagné d'un cavalier et de deux géants (automne) – il se dénommera dans le mythe irlandais Lug-longue-main ;
- 4) Belenos, le Puissant, dieu vainqueur des dragons (printemps) ; son nom évoluera vers Bel ou Beli ;
- 5) la jeune nouvelle lune, un bras levé et l'autre replié, flanquée d'une vieille femme qui la peigne et d'une autre plus jeune qui pose une main sur son ventre ; des grues veillent sur la scène ;

- 6) la déesse au visage de pleine lune, les deux bras repliés ; ses deux « époux » sont auprès d'elle, l'adolescent imberbe à gauche et le plus âgé à droite ;
- 7) la vieille déesse, les bras croisés sur la poitrine pour retenir l'énergie vitale, et les êtres qu'elle a initiés, dont un héros terrassant un lion.

Quant à l'iconographie de la zone intérieure, elle offre des sujets eux aussi typiquement celtiques :

- 1) Taranis, revêche, roi des hommes que l'on retrouve, entouré de griffons, de chiens monstrueux, d'un serpent à tête de bélier et d'un géant porteur de la roue qui est l'attribut de sa fonction ; il renvoie au monde d'en haut ;
- 2) Cernunnos, imberbe, coiffé de bois de cerf, tenant le torse du mariage et le serpent de la vie éternelle, assis en lotus et entouré des animaux de la forêt ; il appartient au monde d'en bas et correspond au dieu solaire hivernal ;
- 3) l'unique déesse, flanquée d'animaux fantastiques tels que taureaux, griffons, chien infernal, et de deux roues ; elle évolue dans le monde du milieu ;
- 4) une scène de taumachie répétée trois fois, ce qui souligne l'importance fondamentale du ternaire ;
- 5) le chaudron d'immortalité, avec sur le registre inférieur, dix combattants se dirigeant vers la gauche et la mort, arrêtés par le chien des enfers ; un géant plongeant le onzième guerrier dans la cuve d'immortalité. De celle-ci part l'arbre de vie qui sépare ce registre de celui du haut où les quatre dieux saisonniers s'en vont à cheval vers l'éternité. Ce sont Belenos, coiffé d'une sorte de disque, lié au printemps et à l'air ; Cernunnos, couronné des bois de cerf, qui régit l'hiver (eau) ; Taranis (ou Teutatès), chef de l'automne et surmonté d'un sanglier, en signe d'abondance (terre) ; Leucetios dont l'attribut est le noir corbeau (feu et été). Un serpent ouvre la voie. Enfin, la plaque du fond se voit ornée d'un splendide taureau couché. Symbole d'opulence et de fécondité, cet animal demeure le héros d'une épopée celtique (*La razzia des bœufs de Cualngé*), où l'Irlande est mise à feu et à sang par la reine Mève, pour la possession du plus beau taureau de l'île. Celle-ci, qui porte le nom charmeur d'« Ivresse de l'hydromel », tient à l'emporter, en possessions et suprématie – être le chef de famille –, sur son époux Ailil et ruse pour parvenir à ses fins. À l'issue d'un conflit effroyable, où périssent des milliers d'hommes, les deux taureaux, le Beau Cornu et le Brun de Cualngé, s'entretuent.

Que déduire de ce document anépigraphique ? Trois « déesses » et quatre « dieux » se partagent le devant de la scène. Plus exactement, deux aspects du calendrier s'y manifestent : le cycle lunaire illustré par la Triple Déesse et le cycle annuel, par les quatre dieux des saisons. Par ailleurs, le couple primordial connaît une représentation ternaire, sous les traits de la Déesse et de deux dieux régnant sur la moitié obscure et sur la moitié claire de l'année. Si l'on va au bout de la réflexion à propos de ce schéma, la Déesse inféode les dieux, ou occupe la place centrale, mais dans un système calendaire. Sont valorisés les nombres un avec l'unique déesse, deux avec Taranis et Cernunnos, trois avec la triple déesse ou le « couple ternaire », quatre avec les quatre dieux saisonniers. L'autre point fort, en dehors du temps festif illustré par le taureau, met en évidence la croyance en l'éternel retour, et en l'immortalité ou la réincarnation.

Certes, ce témoignage est en lien avec le plein épanouissement de la culture celtique. Il n'a aucun poids sur les possibles dérives théologique et/ou métaphysique qui seront susceptibles d'intervenir après la conquête romaine. Sur le plan historique, les noms de dieux et de déesses apparaissent après celle-ci et il y a assimilation entre un dieu romain et un dieu gaulois, proche par la fonction, et souvent une divinité féminine entre dans une dyade, ou trois aspects du dieu dans une triade. Des surnoms celtes, pour la plupart, affublent les noms romains. Ainsi, Mars a trente-huit surnoms, Apollon onze ou Mercure seize. Cet état de fait fausse totalement la perception du panthéon celte. Taranis, Cernunnos, Leucetios ou Belenos ont survécu comme dénominatifs dans la mythologie ultérieure.

Une conception du monde peut-elle être dégagée de cette pièce exceptionnelle qu'est le chaudron de Gundestrup ? À l'autre extrémité du processus évolutif, dans la tradition qui s'est forgée à l'époque médiévale – la première Triade bardique, galloise, date du XII^{ème} siècle – et ultérieurement, un vocabulaire et des idées peuvent être mis en correspondance avec ces différentes scènes, fondamentales pour la compréhension de la pensée celte. Ces divinités semblent assises autour de la table du festin, où le taureau demeure la pièce de choix. Taureau et Déesse sont liés depuis le néolithique, en tant que couple primordial, avec l'animal voué au sacrifice, assurant la pérennité de la vie des hommes et des cycles cosmiques. Participent-ils à la sphère d'Abred ou d'Annwm, voire à Gwenwed ? Ces termes, pour leur part, apparaissent dans les publications vers 1848 et se réfèrent indubitablement au néo-druidisme (gallois). Notons cependant, dans les Triades bardiques, des croyances profondes, qui s'éloignent singulièrement du christianisme. La croix celtique, qui est leur expression graphique, n'a aucun lien, sur les plans vibratoire et symbolique, avec la croix chrétienne. Ainsi, la tradition celtique s'est effectivement maintenue au fil des âges, en dépit de la pression exercée par le christianisme. Force est d'admettre raisonnablement que la conception du monde, énoncée dans les *Triades de l'île de Bretagne*, remonte à une haute antiquité. Le seul point litigieux concerne la foi affichée en un seul Dieu, élément qui pourrait trahir une volonté de ne pas se marginaliser totalement face au dogme officiel.

Nous retiendrons donc les trois/quatre cercles ou sphères qui définissent le monde des vivants, selon l'acception galloise. De l'intérieur vers l'extérieur, ce sont :

- Gwenwed, le monde blanc, l'équivalent du paradis dans le christianisme ;
- Annwm ou l'abîme de la vie inconsciente, proche du néant ou de la mort ;
- Abred, la sphère de nécessité, le monde des épreuves, l'équivalent du Karma en Inde ;
- Keugant ou l'absolu inconnaissable.

De son côté, le chaudron de Gundestrup met en avant les trois mondes (monde d'en bas, terre du milieu, et monde d'en haut) d'une part, et de l'autre, l'image des trois cercles, telle qu'elle se manifeste sur la croix celtique et dans la culture galloise. Le cœur intérieur du chaudron pourrait correspondre à Gwenwed – l'objet est en argent. Ne confère-t-il pas l'immortalité, si l'on en croit le légendaire ? Les quatre dieux des saisons appartiennent au cercle intérieur, à Abred peut-être. Si les dieux révèlent leur intimité, les hommes sont soumis à la dure loi mort – réincarnation ou mort – immortalité. La

ronde diffère de celle qui se déroule sur la paroi externe. Celle-ci et le fond du récipient parlent indubitablement du monde des dieux, étranger aux vicissitudes de la vie terrestre. La scène du festin englobe l'entièreté de ce qui peut exister ici-bas et au-delà.



Figure 4. Maquette de l'autel (ou pilier) des Nautes, 1^{er} siècle EC. (Musée de Cluny, Musée national du Moyen Âge, photo Marsyas)

Faut-il parler d'un dieu ou de dieux ? Dès que l'on aborde les structures complexes comme l'autel des Nautes à Paris, on saisit la difficulté d'une mythologie où les divinités foisonnent, et interagissent, au moins en apparence. Dans le domaine gallo-romain, les déesses de la Nature s'affichent, nombreuses et débordantes de vie. Quant à appréhender l'état du panthéon au début de la civilisation celte, cela demeure plus délicat. Si l'on suit un cheminement inverse et si l'on part du néolithique, on se doit de constater qu'une Grande Déesse a la mainmise sur tout, maîtresse de la fécondité et de la fertilité. Puis, elle s'octroie un parèdre (humain ou animal – le taureau), l'hiérogamie se dessine et la dyade fait son apparition. Troisième temps, l'année s'incruste dans le canevas. Un roi des hommes immolé au printemps et un roi des dieux, immortel, se partagent les faveurs de l'unique Déesse, devenue triple à l'image de la lune, alors que l'année reste partagée entre lumière et obscurité. Cette approche se dévoile, sur le plan de l'historicité, avec les âges des métaux. Les Celtes héritent de cette tradition et apprécient les triades ou groupe de trois aspects divins. Celles-ci évoluent au cours du temps. Le chaudron de Gundestrup propose la déesse flanquée de ses deux héros. Dans l'art gallo-romain, le tricéphale du cabinet Lucas à Reims ou le vase du musée de Mons avancent une nouvelle thématique : un dieu barbu montre ses trois visages, tournés vers le passé, le présent et l'avenir (comme Odin). Il faut y voir un seul dieu. Est-il unique ? En fait, à l'instar de la Grèce archaïque, les Celtes développent un panthéon. Ce type de croyance sévit au sein d'une population simple, qui ne s'intéresse sans doute qu'à son devenir après la mort.

Dire que les druides eux-mêmes adhèrent à ce schéma qui se complexifie au fil du temps, serait faire preuve de présomption. Nous devons avouer notre ignorance en

matière de métaphysique. Une mythologie complexe peut paraître simpliste à des personnes douées d'une grande capacité d'abstraction et versées dans la symbolique. Le chaudron de Gundestrup n'apporte-t-il pas la preuve d'une recherche analogique poussée ? Des pièces comme le tricéphale de Reims invitent à supputer la foi en un seul dieu, se substituant à la déesse originelle. Cependant, les autres témoignages sculpturaux incitent à admettre la présence d'un panthéon. Il pourrait y avoir un culte populaire fondé sur des divinités ayant chacune leurs attributions et une métaphysique

où un seul dieu, triple dans son essence, relèverait de l'initiation druidique. Toujours est-il que le ternaire a un impact puissant. Se dégage un monisme fondamental – le chaudron correspond à la totalité du monde. Les Celtes n'ont jamais été marqués par le dualisme.

Figure 5. Bas-relief tricéphale, pierre, 37,8 x 64,8 cm, milieu du II^{ème} siècle EC. (Reims, musée Saint-Remi (inv. 978.20182), photo © Tatin Didier)

Reste la question des géants et des guerriers héroïsés. Une hiérarchie se dessine, si l'on en croit l'iconographie. Le chaudron de Gundestrup dévoile une triade sommitale, la présence de géants et celle de simples humains. De manière

conventionnelle, les divinités sont représentées en buste ; les Géants, vêtus d'un justaucorps et d'un casque à crinière ou à cornes, ont une taille moyenne et les hommes sont minuscules. Y aurait-il des demi-dieux ou des hommes héroïques, qui appartiendraient à un monde intermédiaire entre les cieux et la terre ? La Grèce propose le modèle d'une race de « héros ». Ici, les Géants apparaissent comme des assistants des dieux, faisant tourner la roue des cycles, ou participant à la régénération des combattants morts sur le champ de bataille. Dans un autre contexte, les « héros divinisés » du Midi méditerranéen dévoilent une analogie à cette problématique. Objets d'un culte, ils ont une position particulière entre l'humain (les piles de têtes coupées) et le divin. Ne sont-ils pas assis dans la posture en lotus parfaite, celle-là même qu'adopte Cernunnos, le dieu du monde d'en bas, ayant en charge le passage de l'humanité vers le monde Blanc et sa transcendance.

Les druides et la science du chêne

If, noisetier, pommier, et pas seulement le chêne, entrent dans le domaine de compétence de druides versés dans la botanique. Ou dans la métaphysique ? Il est question de science et tout devient hautement symbolique. Rappelons que la civilisation celte apparaît en civilisation du bois. Chaque arbre est sacré et peut devenir l'objet d'un culte. On dit que le chêne représente la divinité suprême, Taranis, le dieu de l'Orage gaulois. Le mot tonnerre et le mot chêne ont une racine commune. Des relents de cette antique sacralité subsistent avec l'arbre à vœux de l'ancienne capitale celte irlandaise de Tara, couvert de rubans pieux, à l'heure actuelle.

Figure 6. Autre déclinaison de l'arbre à vœux, le chêne de Herchies en Belgique, connu sous la dénomination d'« arbre à clous ». (Photo © Jacques Gossart)

L'arbre est représenté parfois par une idole, une colonne, un pilier (*bilio-bilia*, en langue gauloise). À titre comparatif, les Perkunas, que l'on trouve en Lituanie, entrent dans cette problématique. Ce sont des piliers à quatre faces, en lien avec les quatre dieux des saisons. Le lituanien étant une langue indo-européenne, le mot « perkunas » se

rapproche de *percus* (ou *ercus*), un arbre feuillu, un chêne en gaulois ou de *quercus*, le chêne en latin. Est-ce dire que les fagacées (chêne, hêtre, châtaignier, etc.) sont les détenteurs de la science ? Ainsi, les druides seraient les fils du chêne, nourris de glands – le chêne sessile produit une variété comestible. Toujours est-il que le chêne s'avère prolifique et connu par de multiples espèces. Son rayonnement a conduit à le couronner « roi des Arbres ». Comme tel, on peut l'appeler simplement « Arbre ».

Peut-être y a-t-il un peu de folklore en ce qui concerne les liens entre les druides, les arbres et la forêt ? L'imagerie romantique des prêtres, vêtus de blanc, une serpe d'or en main et cueillant le gui, a su enflammer l'imagination et donner une part de poésie à la culture celte. Pline, dans *Histoire naturelle*, s'enthousiasme sur la cueillette du gui :

Il est très rare de trouver ainsi le gui et, quand on le trouve, on le cueille dans une grande cérémonie religieuse, le sixième jour de la lune, car c'est par cet astre que les Gaulois règlent leurs mois et leurs années, de même que les siècles de trente ans.

Ce gui « rare » est probablement la loranthé, que les druides ont récolté jusqu'à ce que la plante – parasite pourtant – finisse par s'éteindre. Actuellement, il faut aller en Chine pour la retrouver.

Indubitablement, dans la pensée druidique, l'Arbre revêt une importance prioritaire, un rôle fondamental, avec des valeurs spécifiques. Ensuite, certaines essences interviennent soit dans la pharmacopée, soit dans la mythologie, soit dans un alphabet à consonance calendaire. Il est naturel qu'il soit le symbole de leur art. N'a-t-il pas une incidence cosmogonique ? N'est-il pas synonyme de Connaissance ou de Vie ?

Science et connaissance sont deux concepts différents. Si les druides sont « savants », car ils ont fait des recherches ou des études, ils n'ont pas pour autant accès la Connaissance. Celle-ci est un savoir inné que les voyants et peut-être les bardes perçoivent sans en être toujours pleinement conscients. Tout l'art naît dans le jeu de mot. Il est le seul à ouvrir la voie. À ce propos, trois termes, aveline, *aballo*, amélanche ont une même origine, troublante. *Aballa* correspond au pommier en langue gauloise, essence de la famille des rosacées et produisant le fruit préféré des Celtes. S'il existe des pommiers sauvages en Europe, il faut savoir que les Galates, vivant en Asie mineure, ont apprécié ce fruit au point de le rapporter jusque dans les brumes des îles britanniques. N'en ont-ils pas fait le fruit de la Connaissance ? L'amélanchier, lui aussi de la même famille (*aballinca* en gaulois), apparaît bien comme une essence originaire d'Europe et donnant un fruit comestible (cru ou cuit). Quant à l'aveline (*abellana* en latin), voici le fruit du *corylus avellana*, plus communément appelé noisetier. Notons que le mot latin semble issu du gaulois cisalpin. Les Irlandais vont rester fidèles à la noisette de connaissance, qui nourrit le saumon, tout en lui insufflant la sagesse. Si l'on ajoute que la noisette est l'un des trois fruits que produit l'if de Mugna, né en un lieu secret au cœur de l'île verte, on égare définitivement l'apprenti dans les méandres d'une pensée tortueuse, où les faits ne sont jamais ce qu'ils semblent être.

Peut-être convient-il d'évoquer cet arbre prodigieux. S'agit-il d'un if ? S'agit-il de l'arbre

de Vie ? Que sait-on de lui ? Selon les récits mythiques, *il produit trois averses de fruits à travers le brouillard*. Ainsi, l'if de Mugna se définit comme l'un des plus stupéfiants phénomènes que la terre ait porté. Nul ne sait, au juste, à quelle essence il appartient puisqu'il donne trois fruits différents selon les saisons. N'est-ce pas curieux ? On raconte que Fintan, un personnage étrange qui traverse les âges en s'incarnant à chaque moment clé de l'histoire irlandaise, a planté une baie rouge (ou plutôt un arille) en son domaine. Nul ne sait où exactement. Voilà l'if sacré et caché. Quant à ses fruits, ce sont des glands bruns, des noisettes rouges, des pommes blanches. Ne nourrit-il pas le corps et le sanglier, l'esprit et le saumon épris de connaissance, l'âme grâce au don du Sidh (c'est-à-dire du tertre qui permet la communication avec l'Autre monde) ? Il pose en arbre primordial qui existe de toute éternité et avant même la création du monde. Issu du fond des océans, il émerge des eaux et la terre s'ordonne autour de son axe ; il devient aussi la cause première de toute manifestation. La terre d'Irlande l'environne et le protège. Et l'on dit que Menvo le Vieux, le premier homme serait le dernier de ses fruits. Bref, cela confère à l'if l'image d'une ferme et droite divinité. On conçoit dès lors l'extrême sacralité de cette espèce, ses vertus médicinales n'étant qu'un épiphénomène, bon pour les fabricants de potions (plus ou moins magiques).

J'ai été un arbre dans un fourré. (le Combat des arbres) Voilà ce que proclame celui dont l'âme transmigre d'apparence en apparence. Pour les Celtes, les humains peuvent s'incarner en arbre et/ou sont issus des arbres (Menvo), ce qui implique que ceux-ci sont des êtres magiques, gardiens de la Terre, portes ouvertes sur le monde des esprits. Ne dit-on pas, justement, que l'if veille aux abords des cimetières, permettant aux défunts gisant dans les lieux souterrains de remonter jusqu'à la lumière inextinguible du monde Blanc ? Tout arbre a la capacité de relier les mondes inférieurs et supérieurs. Est-il arbre de vie ? Est-il pilier cosmique ? Toujours est-il qu'il représente, à lui tout seul, les trois étages du monde. Avec l'if de Mugna, planté au centre du monde, l'omphalos se voit ancré dans l'espace-temps. Lors du défrichement radical des forêts, à l'instigation de saint Patrick, un seul arbre a pu rester au centre : l'arbre de vie. Pour sa part, l'if de Mugna s'est trouvé occulté. Tout arbre symbolise également la renaissance, dans les cycles de la vie. En automne, il perd ses feuilles, au printemps, elles signent le renouveau, riche en promesses, donnant un aperçu de l'éternité du processus vital. Il entretient des liens avec la force, la sagesse, la longévité. L'ensemble des peuples nordiques adhère à cette interprétation.

Il reste difficile de distinguer cosmogonie, pilier du monde et arbre de vie, car les valeurs s'entremêlent. N'est-il pas la représentation du monde, plongeant ses racines dans le monde d'en bas, haussant son tronc dans le monde du milieu, où vivent les hommes et étageant ses frondaisons à la limite du monde des dieux ? La société celte s'érige à son image, avec les producteurs (artisans et paysans), les guerriers impliqués par force dans le destin de l'humanité et les sages, les pieds encore sur terre et la tête dans les nuages. Comme signe de souveraineté, c'est au pied de l'arbre que la justice doit être rendue. On y tient des assemblées, on le place au cœur des rituels d'oblation ou de sacrifice ; on suspend les suppliciés à ses branches ; on danse autour de lui lors des festivités printanières. N'est-il pas au sein de la communauté celte ?

Gland, noisette et pomme sont les fruits de l'arbre de vie (et de mort – l'if). Le chêne attire le druide et lui confère son pouvoir. Pour sa part, le noisetier, soumis au secret, ne livre qu'à bon escient les trésors de son savoir caché. Reste le pommier (et la pomme). *Quert* (à rapprocher de *quercus*, le chêne en latin) est le nom du pommier en Irlande. Par on ne sait quel tour de passe-passe, l'Arbre, royal, a transmis son pouvoir du chêne séculaire au pommier nourricier, donnant tout crédit à une espèce alimentaire. Introduit tardivement, l'espèce, robuste, a su se plaire et fructifier dans les îles britanniques.

C'est alors qu'il convient de fantasmer sur la pomme. Les Gallois en font le fruit de l'Autre monde, c'est-à-dire le fruit d'éternité. À l'envi, les héros qui voyagent en toute impunité dans celui-ci, comme Conlé le beau ou Cormac, rapportent des fruits merveilleux du Sidh ou de l'île lointaine où ils se sont égarés. Le premier, fils de Conn aux cent batailles, est envoûté par une belle qu'il est le seul à apercevoir. Inquiet, le père fait appel à son druide pour rompre le charme, ce qui est fait promptement. Mélancolique, le jeune homme reste sur la grève, une pomme à la main. Pendant des mois, il se meurt de consommation. Au bout d'un an et un jour, une frêle embarcation de cristal revient au même point, avec la même jeune fille, divinement parée. Cette fois-ci, les druides usent en vain de leur art, Conlé, fou de joie, saute dans l'esquif et s'en va sur la mer sans retour, dans les feux rutilants du couchant...

Dans le légendaire, le Sidh représente le tertre funéraire de chaque groupe. Ce lieu sert à la communication entre les morts et les vivants lors des fêtes de Samain ; il est la porte entre le monde du milieu et celui d'en bas. « L'île aux femmes », paradisiaque, représente le but à atteindre – la perspective d'une félicité sans égale (le monde d'en haut). Nul ne sait où elle se localise et tous ceux qui y vont en incarnation, soit n'en reviennent pas, comme Conlé, soit subissent une terrible épreuve initiatique, pour avoir l'opportunité d'en cueillir les fruits. Cormac, le neveu de Conlé, doit accepter de perdre sa fille, son fils et sa femme pour recevoir une branche du pommier sacré. *Il est venu le temps que dans l'île d'Avalon j'aie panser mes lourdes plaies : et si tu ne devais plus jamais entendre parler de moi, prie pour mon âme*, aurait dit le roi Arthur, juste avant de sombrer dans l'inconscience et d'être emporté sur l'île d'Avallon (ou l'île aux Pommes), à l'instigation de la fée Morgane, pour y dormir pendant des siècles. Une prédiction veut qu'il revienne un jour. Avallon que l'on localise à Glastonbury tire sa substance de son étymologie. Ce verger de pommes, jadis situé dans un marais brumeux, rend justice au fruit qui offre un lien avec l'âme ou le cœur humain et confère l'immortalité aux privilégiés qui ont l'heur de parvenir dans ce jardin paradisiaque.

Ivresse, bardes et poésie

*Doux pommier, au riche feuillage,
J'ai combattu à ton pied pour plaire à une fille,
Le bouclier sur l'épaule et le glaive sur la cuisse.
J'ai dormi seul dans la forêt de Kelyddon. (...)
Puisse la mort impitoyable venir à moi...
À la bataille d'Arderyd, j'ai obtenu un torque d'or*

Et maintenant, je suis méprisé par celle qui est blanche comme un cygne.
(*Les Pommiers*, poème attribué à Merlin)

Fou et poète à ses heures, Merlin fut-il le plus grand barde de tous les temps ? Il disputa, à ce propos, avec son confrère Taliesin. Et il contribua à consolider la réputation des bardes dans un registre décalé et souvent incongru. Taliesin n'a rien à envier au fameux enchanteur. Ne prétend-il pas *être une merveille dont l'origine est inconnue* ? Un poète de ce nom a eu une existence historique et serait mort en 599. Cependant, la légende a embelli son cursus et la poésie lui donne un destin d'exception. Dans la lignée des êtres hors du commun qui se réincarnent d'âge en âge, il raconte un périple rocambolesque où se mêlent inextricablement histoire religieuse chrétienne et tradition véritablement celtique. Il avoue avoir *été dans un fauteuil inconfortable au-dessus de Caer Sidi* [le château en spirale], *et la roue qui tourbillonne entre trois éléments*. Voilà une belle allusion au temps cyclique, à l'éternel retour, et au passage par le tertre (Sidh) qui confère à celui qui emprunte cette voie, une initiation, et le fait entrer dans la pérennité des orbes célestes. Sous une versification extravagante, il fallait pouvoir glisser l'essence du message druidique traditionnel, à savoir la foi inébranlable en la réincarnation et en l'immortalité de l'âme. Pour mieux égarer son auditoire, il ne tarit pas d'éloges à son encontre et prétend même être Merlin lui-même :

*Le principal des chefs des bardes d'Elphin, c'est moi ;
Et mon pays d'origine est la région des étoiles d'été.
Idno et Heinin m'appelaient Merddin [Merlin],
À la fin tous les rois m'appelleront Taliesin.*
(*Le Chant de Taliesin*)

Dans un autre conte, il se manifeste comme le fils de la sorcière Kerridwen, laquelle fait bouillir la marmite pour réparer les erreurs de la nature. Il est engagé par celle-ci, sous le nom de Gwion Bach pour surveiller le régime du feu, mais il s'endort à la tâche. Le chaudron déborde, éclate et l'enfant se trouve éclaboussé par des vapeurs de la science sacrée. Aussitôt, en prémonition, il voit la mégère le prendre en chasse sous des vêtements divers. Tour à tour, lièvre, petit poisson, oisillon et grain d'orge, le héros se métamorphose. La transmigration se voit mise à l'honneur, mais également la mutation des saisons et le cycle annuel. Enfin, il naît de la Déesse qu'il a fécondée en tant que grain d'orge. Initié, il devient Taliesin.

Lyrisme débridé, héroïsme tonitruant sont les qualités maîtresses de la poésie celtique médiévale (galloise ou irlandaise). De la même veine, *le Combat des arbres*, fleuron de la littérature galloise, développe les mêmes thèmes, sous le couvert d'une titanesque bataille agitant arbres, arbustes et arbrisseaux. Ici, se dévoile une joute oratoire entre une poétesse et un barde, l'enjeu étant de découvrir le nom caché des deux divinités qui protègent les deux clans rivaux. Celui dont la devinette, dure à découvrir, requiert une patiente recherche se voit déclaré vainqueur. Ce texte, succession de bribes rimées placées dans un ordre aléatoire, débute par une phrase énigmatique : *j'ai revêtu plusieurs aspects avant d'atteindre ma forme naturelle*. Renaissance et transmigration

demeurent indubitablement les approches favorites de la littérature bardique galloise, qui tient à affirmer son identité face à la religion chrétienne.

Au sein de cette poésie celtique médiévale, plusieurs courants sont à noter. Dominent les empreintes galloise et irlandaise. Des recoupements existent, tant dans les noms (Llyr en gallois et Lug en irlandais), que dans le canevas des aventures, ce qui leur confère une valeur hors du temps. La quête arthurienne, pour sa part, offre quelques traits foncièrement originaux, mais la trame quotidienne reste issue d'un passé sans âge. Ainsi, les chevaliers coupent les têtes de leurs ennemis tout comme les Salyens, les Arvernes ou les Belges du temps de César. Quelques héros ont le privilège de finir leurs jours dans le château en spirale (*caer sidi*), gagnant l'immortalité, au prix d'épreuves initiatiques, dans une colline-labyrinthe dont l'origine se situe au néolithique et que la butte de Glastonbury Torr réactualise de manière admirable.

La littérature irlandaise chante et vante ses héros, toujours en lutte, toujours alertes sur le champ de bataille. L'ivresse du sang et des combats se lit dans chaque vers, dans chaque mot. *Et Lug chanta ce poème : il se lèvera une bataille (la Seconde bataille de Mag Tured [ou Moyturra]).* Voici la Bataille des pierres levées. Immense œuvre épique, ce texte narre les exploits des Thuata dé Danann, peuple venu depuis les îles du Nord du monde pour un destin guerrier. Ils sont confrontés à des autochtones peu amènes pour ne pas dire malfaisants et détestables. L'un des temps fort demeure l'arrivée de Lug, le polytechnicien, dans la forteresse de Tara, où il vient se mettre au service de la communauté. Malgré ses talents multiples, charpentier, forgeron, héros, poète, sorcier, etc., il se fait rembarquer. En désespoir de cause, il propose au roi Nuada une partie d'échecs. Entré dans la place il se soumet donc à diverses épreuves dans chacune des disciplines où il excelle. Ogme (ou Ogma) lui propose de déplacer Lia Fail, la pierre de royauté et Lug, sans le moindre effort, lance le menhir comme un simple caillou. N'est-il pas d'essence divine ? Finalement, de l'avis de ses pairs, il reçoit le commandement général des troupes et il demande à chacun de se surpasser dans le talent qu'il développe.

Effrayant en vérité était aussi le tonnerre qu'il y avait dans la bataille, par les cris des guerriers et le heurt des boucliers, l'éclat et le sifflement des glaives et des épées à garde d'ivoire, le bruit et le sifflement des carquois, le son et le vol des flèches et des javelots, et le choc des armes.

(La Seconde bataille de Mag Tured)

Totale est la déroute des adversaires, qui se jettent à la mer, ou rejoignent les tertres funéraires ancestraux, dans un juste retour vers la Terre mère originelle. C'est alors que s'élève le chant de la Morrigan, déesse de la Mort et des combats, prédisant la fin du monde :

*Je verrai un monde qui ne me plaira pas :
Été sans fleurs,
Vaches sans lait,
Femmes sans pudeur,*

*Hommes sans courge,
Captures sans roi,
Arbres sans fruits,
Mer sans frai...*
(Ibid.)

Une dernière anecdote met en scène le valeureux Ogma. Sur le champ de bataille, il découvre le glaive « Orné », le sort de son fourreau et le nettoie. Touché de cette marque de respect, l'arme merveilleuse se met à parler et narre les hauts faits dont elle a pu être le témoin, initiant Ogma à une langue elfique. Arrêtons-nous sur ce personnage intrigant. Usuellement, on donne Ogmios ou Ogma comme le dieu de l'éloquence, et l'on remonte, dès lors, à un passé sans âge. Mais éloquence est-elle poésie ? Curieux se révèle l'Ogmios gaulois, si l'on en juge par la description de Lucien de Samosate. Pour lui, voici l'Hercule gaulois, vieillard affublé de longs cheveux blancs qui retient des hommes par des chaînes d'or. Celles-ci sont attachées à sa langue d'une part et aux oreilles des autres, d'autre part. Inutile de dire que les exégèses sont allées bon train au sujet de ce dieu, pour le moins étrange, et sans vrai point de comparaison dans l'univers de l'antiquité gallo-romaine. Que nous dit l'étymologie ? *Ogmio* signifie lien magique ; *ogmon*, entaille ; *ogmos*, chemin ou orbite. La mythologie, pour sa part, propose deux êtres illustres. En Gaule, Ogmios est un dieu dont le nom pourrait vouloir dire « champion » ou le « Conducteur ». Et le personnage décrit par Lucien a valeur de héros valeureux, ou s'attribue des qualités d'éloquence, mais également un rôle psychopompe. Ne détiendrait-il pas les arcanes d'un savoir occulte, qu'il distille sous le sceau du secret absolu et que seuls ceux qui sont prêts peuvent entendre ? Dans le mythe irlandais, il a un homologue, nommé Ogma, qui a vertu de dieu de la guerre, de dieu lieur et qui aurait inventé les fameux Ogham, écriture énigmatique, dont le décryptage a été dû à la ténacité de chercheurs avertis, doués pour cette quête.

Mystères druidiques

Ogmios est-il le dieu de la magie ou des Mystères druidiques ? Succède-t-il à Cernunnos dans la conduite des âmes vers les mystérieuses contrées du monde souterrain, conférant à celui qui en est digne l'initiation suprême, celle de la Mort elle-même ? Il convient de distinguer enseignement et initiation, même si les druides étaient versés dans les deux aspects de la tradition, exotérique et ésotérique. À l'instar de Lug-longue-main, tous dévoilaient de multiples capacités. La question des écoles à Mystères, soulevée jadis par Alexandre Bertrand, est-elle toujours à l'honneur dans les recherches actuelles ? Il semblerait que l'on oublie un peu Pythagore et les obscures supputations de liens, voire d'échanges, entre le druidisme et les brillantes fraternités grecques se livrant aux mathématiques, aux spéculations et à la philosophie. Pourtant, les débats et confrontations de ces divers savants ont dû être analogues. L'image du Celte, barbare et bagarreur, influence trop nos esprits et pervertit, parfois, notre appréciation.

*Mer poissonneuse,
Pays plein de fruits,*

*Jaillissement de poissons,
Poissons sous la vague
Comme des nuées d'oiseaux,
Mer rude !
(Livre des conquêtes)*

Le Celte sait aussi adhérer aux charmes de la poésie comme l'exprime cette incantation, prêtée au poète Amorgen. Son nom signifie « Naissance du chant ». Sans doute est-il le premier des aèdes irlandais. Il profère ces paroles à l'arrivée, un 1^{er} mai, des fils de Mil sur l'île qui allait devenir leur patrie. Ces immigrés constituent la quatrième vague d'occupation de la terre verte. Son souhait concerne la prospérité de ses proches et s'inscrit en opposition aux dires eschatologiques de Morgane, dont le chant clôt une phase antérieure de l'histoire irlandaise, celle des Tuatha dé Danann. Leur sort, funeste, fut de faire retraite dans la profondeur silencieuse et obscure des tertres.

Longue est la liste des druides et bardes fameux dont le nom a passé à la postérité. Dans un tout autre registre se signale le druide Mog Ruith. On peut traduire son nom par « Serviteur de la roue » et considérer le personnage comme un avatar du Dagda – « le bon dieu », dieu suprême des tribus celtiques irlandaises – ou de Taranis. Tout indique qu'il a la maîtrise des cycles et malgré sa cécité, il détient des pouvoirs phénoménaux, qu'il met au service du roi du Munster, en conflit pour un sombre litige juridique avec Cormac, le roi suprême du pays. Toujours est-il que la maîtrise des éléments, eau, feu, vent ou terre n'a aucun secret pour lui. Il surpasse en prestige tous ses confrères et les résultats qu'il obtient vont au-delà des espérances du demandeur.

*Mog Ruith prononça cette rhétorique en cherchant l'eau : "Salut, flot délicieux, etc."
Lorsqu'il eut terminé, l'eau brisa l'écorce de la terre avec fracas et tous eurent grand
peine à s'en protéger.
(Le Siège de Druim Damhghaire)*

Ce récit narre les exploits d'un être de légende. Ici, il n'est pas question de refaire le Déluge. Bien au contraire, l'eau doit redonner vigueur aux combattants, quelque peu somnolents. Cependant la réputation de Mog Ruith finit par outrepasser les limites convenables. Au bout du compte, il subit quelque malédiction, tant il a donné vigueur et force ténébreuse à son don. Son nom sera même effacé des tablettes de l'histoire. Le premier « mystère » des druides tient-il en la magie ? Toutes les traditions anciennes ont recours en cette pratique, dans laquelle le druide Mogh Ruith excellait, à l'instar des dieux. Elle impressionne les foules candides, mais entre le mage et le charlatan, un fossé s'instaure.

Le registre de compétence des druides, en ce qui concerne l'enseignement, touchait à des domaines très variés, mais aucun document n'a pu nous parvenir. On sait seulement que les études étaient très longues et duraient une vingtaine d'années. Outre cette charge usuelle, ils avaient pour mission de guider les candidats à l'initiation. Peu d'éléments, à ce propos, ont filtré. Mircea Eliade distingue cinq étapes initiatiques qu'il pense

commune à nombre de civilisations. Le néophyte est d'abord séparé des siens. Ensuite, il vit un certain temps reclus dans une cabane (ou la forêt). Ce type d'approche existe également dans le chamanisme, antérieurement. Suivent des pratiques de mutilation rituelle et/ou la mort initiatique. Souvent, le secret est de rigueur, en particulier quand un rituel spécifique interfère. Enfin, le futur initié reçoit l'injonction de tuer (un homme ou un animal). Indubitablement, le meurtre sacré et cérémoniel fait partie intégrante de l'initiation héroïque. Cuchulainn ne se prive pas d'occire ses adversaires au cours de sa geste. Peut-il avoir eu cours dans la transmission initiatique druidique ? Ce domaine, où l'individu s'extrait du groupe pour vivre une expérience particulière, aux marges de la raison et de la réalité ordinaire, n'a pas laissé de témoignages. Et l'on demeure enclin à la supputation et aux hypothèses.



Qu'en est-il dans ce que l'on peut reconstituer de la tradition celtique ? Il semblerait que les relents les plus archaïques, remontant au néolithique, fassent encore recette. Opportunément, le fils du Dagda, Oengus (ou Mac Oc) nous invite dans le tertre de Newgrange, nommé, pour l'heure, Brug na Boinne. Nul ne sait quand le mythe autour de ce site prestigieux a réellement été généré. Cependant, la succession des générations a su conserver, au-delà des millénaires, une aura mystérieuse et sacrée, laissant planer l'ombre de cérémonies étranges qui se seraient déroulées au sein même de ce tertre archaïque. Voici venu le temps des jours alcyoniens et du soleil rasant, au plus bas, sur l'horizon hivernal et brumeux. La nuit précédente – elle englobe le jour – le jeune candidat est entré pour une méditation solitaire dans les tréfonds de la terre sépulcrale, avançant pas à pas le long d'un interminable couloir où une forêt de symboles se dessine, tremblante, à la lueur de la torche qu'il porte. Il lui faut aller jusqu'au bout sans se laisser aller à la terreur que les fantômes suggèrent. Et s'effondrer au bout du tunnel. Va-t-il ou non survivre à une très longue nuit d'horreur ? Lentement, les heures s'égrainent, dans l'obscurité grandissante et le néant envahissant. Peut-être s'endort-il au lieu de veiller ? Soudain, un rai de soleil fuse dans la « chambre de lumière », instant prodigieux d'une révélation. Il illumine une vasque de pierre sculptée – chaudron d'immortalité ou Graal en puissance.

Figure 7. Le tumulus de Newgrange, comté de Meath, Irlande : • vue générale, • le couloir d'accès, • la chambre centrale. (Photos © Jacques Gossart)

L'initiation royale dans le cairn est-elle un fantasme ou un mythe remontant aux fondements de tels monuments ? Est-elle toujours d'actualité à l'époque du druidisme classique ? Dans le mythe irlandais, Oengus, indûment privé de sa part d'héritage par le Dagda, réclame à son père la possibilité de jouir pendant la nuit de Samain du tertre familial. Annihilée, cette nuitée hors du temps équivaut à l'éternité. Le jeune homme se réfugie en ce lieu à la fois réel et fictif avec la conquête de son oncle Midir, dieu de l'Autre monde, quand l'épouse de ce dernier a transformé la jeune femme, nommée Etain, en une vulgaire mouche. Il se languit d'amour pour elle...

Y a-t-il d'autres faits ? Conn aux cent batailles, roi et héros de *l'extase du héros*, s'égare dans un brouillard suscité par une brillante magie, que ses druides ne peuvent dissoudre, et il marche aveuglément. Un cavalier se porte à sa rencontre et l'invite chez lui. Sur le seuil se dresse un arbre d'or et l'hôte, le dieu Lug lui-même, ici régent de l'Autre monde, le conduit dans une splendide salle de réception, où une jeune fille, belle à ravir, lui offre une coupe de bière rouge, à la condition qu'il mange une côte de bœuf (prospérité) et une de porc (éternité) auparavant. Conn se plie aux exigences et peu à peu, se sent gagné par une ivresse délicieuse. Ne sachant plus trop les limites des mondes, il sombre dans une douce rêverie... Il reçoit en songe la révélation de son lignage, grâce à des bâtonnets prophétiques (les Ogham), et surtout la prestigieuse coupe de souveraineté. Au petit matin, Conn aux cent batailles émerge du sommeil et du brouillard tenace, à l'endroit même où il y était entré. Il tient une coupe d'or à la main, et il est allongé aux portes de Tara.

Ce type d'initiation passive, très chamanique de conception, laisse peu de place à l'intervention d'un guide. Gwion Bach, suçant son doigt après avoir été brûlé par une éclaboussure, a accès à une révélation fulgurante, l'intuition conduisant à l'initiation. Pour Finn mac Cumail (ou Find), ce n'est pas la mixture de la déesse-sorcière, mais le saumon de Connaissance qui lui ouvre la voie de la science sacrée. Le jeune Deimné, pour parfaire son éducation, se rend auprès du druide Fingias, qui vit seul au bord d'une rivière poissonneuse, avec le but de s'emparer de Fintan, le saumon savant. Ce jour-là même, il parvient à ses fins et confie à son apprenti le soin de faire cuire la pièce sur le grill. En retournant le poisson, le garçon se brûle et l'avoue à son maître. Celui-ci s'exclame : « c'est à toi qu'est destiné le saumon de connaissance, désormais tu te nommeras Finn. » Ultérieurement, ce héros sera le chef d'une confrérie guerrière, les Fianna, qui se livrait tout autant aux assauts de poésie qu'aux duels sur le pré. En bref, l'initiation est, avant tout, une question d'élection, un cheminement individuel, une expérience personnelle. Il ne semble pas que les druides y prenaient vraiment part.

Arcanes et symboles

Les voies de la Connaissance passent par l'intuition et la symbolique s'impose, langue cachée derrière les mots, les objets, les graphismes. Il y a ce que l'on voit ou sent et ce qui se dissimule derrière chaque terme, objet, ou concept. Méprisant l'écriture, les druides et l'ensemble des Celtes se devaient d'offrir des messages passant uniquement par le canal de l'expression symbolique. Tout devient prétexte à symbole.

Aujourd'hui, dans un riche foisonnement, il convient de retrouver des repères pour une interprétation fiable d'éléments allant du concret à l'abstrait.

Immédiatement accessible, ce qui appartient à la vie quotidienne paraît facile d'abord. Ainsi, la baguette, instrument du sourcier, du sorcier ou du druide, évoque la maîtrise des éléments, des forces occultes ou de la science secrète. Depuis la lointaine préhistoire, elle confère le pouvoir à son possesseur et le lie avec le sacerdoce. Ambivalent, le maillet (la massue ou le marteau) entre dans une dynamique double. Instrument du démiurge pour la création et/ou la transformation de la matière, il devient l'emblème du sorcier-forgeron, comme le laisse présumer une scène gravée de Valcamonica. Par ailleurs, le maillet devient arme entre les mains du Dagda. Ordonner et détruire sont les deux aspects des divinités suprêmes. Peut-il représenter la classe guerrière ? Ce rôle semble plutôt dévolu à la lance ou à l'épée, d'essence solaire. Si l'on prend un instrument plus en rapport avec la vie quotidienne des Celtes, comme la charrue, on obtient une réponse elle aussi complexe. L'araire, qui écornait à peine la terre et demandait des efforts intenses, était pourtant l'héritière de la houe dont se servaient les premiers agriculteurs. Figurée au néolithique par l'association d'une crosse et d'une hache, celle-là évoquait la fécondation de la terre, à l'issue d'une hiérogamie fondatrice. Aboutissement d'une technologie affinée au cours du temps, la charrue gauloise conserve les valeurs de son passé lointain, objet rituel de la cosmogonie, et plus humblement, emblème de la classe des agriculteurs. Il est vain de multiplier les exemples. Le char symbolise la quête initiatique, le torque, les liens, etc.

Dans le domaine des vivants, animaux et végétaux ont, tous, une valeur symbolique spécifique. Ils interviennent dans une mythologie, issue du fond des âges et dont les traces persistent avec force. Comme cela a été souligné, le taureau apparaît en signe de fécondité et il est le parèdre de la Terre mère, dans un passé aboli. Le merveilleux cochon, que l'on mange à satiété et dont on ne laisse que la carcasse, renaît, dans le conte, chaque matin pour nourrir ceux qui en ont besoin. Qui vantera les mérites du saumon de la connaissance ? On a beau le découper, le partager, il demeure là, imputrescible, inaltérable, intact, vantant la vie éternelle, l'immortalité. Malheureusement, plus personne ne sait où il gîte aujourd'hui, trésor de science, égaré dans la trame d'une mythologie à laquelle on ne croit plus. Que dire du cheval ? Psychopompe, il embarque son cavalier dans une aventure qui le conduit aux portes de l'Autre monde. Le cerf, attribut de Cernunnos, a une valeur analogue et il tisse un lien entre animal et végétal, grâce à la couronne de ses bois. Oiseaux et serpent répondent aussi à l'appel, les premiers évoluant dans le monde d'en haut ; le second se terrant dans les profondeurs souterraines et muant au printemps pour signifier à tous la puissance vitale, le renouveau des ans, la pérennité des cycles. L'ours, pour sa part, parle de royauté polaire. Ne donne-t-il pas son nom au roi Arthur ? Dans la littérature, tous témoignent des divers états de l'être, puisque des héros savent, comme au temps du chamanisme, se métamorphoser, au gré des tribulations du mythe, et de leur propre cheminement. À ce titre, un long poème, aride à déchiffrer, *le Chant d'Amorgen*, empreint de la foi en la transmigration et en l'immortalité, vante les prouesses et les divers aspects que le héros a revêtus :

*Je suis un cerf ;
Je suis un flot ;
Je suis un vent ;
Je suis une larme ;
Je suis un faucon ;
Je suis une épine [blanche ou aubépine] ;
Je suis la plus merveilleuse – des fleurs ; (...)
Je suis un saumon ;
Je suis un leurre ; (...)
Je suis la tombe.*

Tant d'autres symboles fleurissent dans la tradition celtique, que nous ne pourrions aborder. À plusieurs reprises a été mentionné le nombre 3 et le ternaire (ou triade) qui en découle. Georges Dumézil en faisait, à juste titre, la base de son approche des civilisations indo-européennes. Or, ce type d'appréhension du monde a l'antiquité pour elle. Déjà, le chamanisme se fait fort de partager celui-ci en deux, l'obscurité et la lumière, sans qu'il y ait une connotation forcément dualiste ; ensuite il le subdivisait en monde d'en bas, souterrain et terrifiant, monde du milieu (celui de l'existence terrestre) et monde d'en haut accessible aux oiseaux et aux chamans de renom. Cette même division prévaut toujours chez les Celtes. Un axe cosmique, voire cosmogonique, se met en place, illustré par les piliers de bois ou de pierre, érigés à l'omphalos du monde. L'if de Mugna, dont les racines plongent sous l'océan primordial et les frondaisons abondent en fruits miraculeux, apporte son témoignage. Le ternaire gouverne aussi le temps, avec passé, présent et avenir. Cela se révèle patent dans la mythologie scandinave surtout, avec Odin et ses deux corbeaux, car les Celtes sont quelque peu fâchés avec ces notions-là. Le temps cyclique suppose, certes, ce concept, mais l'éternel présent de la vie dans l'Autre monde semble l'emporter. La Déesse correspond à cet état de l'être, puisqu'elle confère l'immortalité. Pourtant, elle se dévoile tout à la fois en mère, fille, ou épouse. Et dans le temps, tout s'embrouille et les héros peuvent se prévaloir d'être en même temps fils ou grand père d'un autre personnage. Toujours est-il que les dieux (et la déesse) savent se montrer sous un triple visage. Toujours est-il que les triades, que ce soit dans l'art ou dans la poésie, s'affichent avec ardeur. Toujours est-il que les classes sociales sont également au nombre de trois – classe sacerdotale, classe héroïque et classe laborieuse. En revanche, la tripartition corps – âme – esprit, usuelle dans le chamanisme, est plus difficile à mettre en évidence. Le nombre 3, cher aux Indo-Européens, fait recette dans le monde celte. L'unité demeure limitée, le nombre 2 n'a d'attrait que s'il aboutit, par hiérogamie, à la dynamique du nombre 3, source de vie. Ou il intervient dans un duel cosmique pour un retour à l'Un.

Issu d'un héritage néolithique, le nombre 4 bénéficie d'un assez large succès. Il définit l'espace et ses points cardinaux, ou les saisons dans la zone tempérée. La rouelle qui précède la croix celtique en manifeste l'esprit. Ô combien pleine de sens se dévoile la roue du temps ! Pour ce qui est des couleurs, les Celtes hésitent quelque peu, entre divers référents. Une tradition purement indo-européenne verse dans le schéma à trois couleurs du déroulement de la journée : la noire nuit précède l'aurore sanglante, puis

le jour baigné de lumière blanche. Une autre subdivision l'emporte parfois, quand une palette plus large oblige à reconsidérer les faits dans une réalité plus objective. Quatre, voire cinq couleurs s'imposent. Ainsi, s'élabore un autre tableau (plus archaïque ?) :

- Blanc en lien avec la fonction sacerdotale, et surtout le monde Blanc ou l'île des bienheureux ; cette couleur symbolise la Connaissance car elle rend visible ce qui est caché ; synthèse de toutes les autres couleurs du spectre, elle renvoie à l'unité, à la vie ; en langue gauloise, *uindos* est le blanc du bonheur sans partage ; Thierry Jolif ajoute que l'argent pare le roi.
- Rouge et fonction héroïque ; voici la couleur de l'ardeur guerrière, du sang et (symboliquement) du feu ; pour les Celtes irlandais, elle caractérise la beauté – Conlé le Rouge ou Conlé le Beau.
- Vert/bleu devient la troisième couleur (*glas* = bleu-vert ; Glastonbury ou l'île verte des bienheureux en témoigne ; elle caractérise la troisième fonction, vouée à la production des biens de consommation ; l'arbre vert, en lien avec la féminité et l'Autre monde, y puise sa substance ; si l'on va au bout, le bleu très sombre s'apparente au noir et l'on retombe sur le ternaïre.
- Noir correspond à l'absence de couleur ou à la non-couleur ; il sert de livrée à la mort, au chaos, aux forces négatives ; ici se noue un lien avec les Fomoiré, ces géants un peu bruts des temps lointains qui ont fini par s'enfermer dans la profondeur enténébrée du monde souterrain ; mais tout est relatif et les Tuatha dé Danann qui ont rivalisé avec eux en un passé immémorial, ont, un jour, accepté le même sort ; ainsi, les lumineuses ténèbres d'un monde Blanc ont révélé la vérité suprême, aux termes d'un passage de roue.
- Jaune, solaire et central, en cinquième couleur, a un grand attrait pour les Celtes ; dès la fin du néolithique, l'or natif rappelle le lumineux rayonnement de l'astre diurne ; l'orfèvre, quelque peu magicien, s'empare de ce don divin pour réaliser des parures simples d'abord, puis de plus en plus sophistiquées et tarabiscotées ; si les bijoux de l'âge du bronze sont sobres, ceux des Celtes d'Europe centrale vont atteindre les sommets techniques et une virtuosité incomparable dans l'enchevêtrement de motifs symboliques.

Restent les symboles graphiques. Peu nombreux au départ, ils deviennent entrelacs et arabesques dans les pièces d'orfèvrerie, mettant en lumière l'art consommé des Gaulois dans ce domaine. Basique et issue de l'âge du bronze, la rouelle apparaît comme l'un des signes symboliques les plus anciens, mais elle n'envie rien à la spirale qui s'enroule sur elle-même ou au labyrinthe pétaloïde. La première renvoie à la roue des cycles et sert d'emblème au principal dieu de la mythologie ; la spirale, elle aussi en lien avec les cycles et la vie, évoque le serpent lové et prélude au graphisme du labyrinthe ; quant à ce dernier, il témoigne du périple difficile du candidat à l'initiation dans les méandres du « château en spirale » (*caer sidi*). Autre élément, le svastika s'impose, interprété communément comme image solaire¹. La triple enceinte naît à l'âge du fer, apparence d'une forteresse inexpugnable. En revanche, la triscèle (ou triskel) qui fait fureur dans

¹ Sur le svastika, voir GOSSART Jacques, « La longue marche du svastika », *Kadath* n° 89 & 90, 1997, 1998 et *La longue marche du svastika : Histoire connue et inconnue de la croix gammée*, Paris : Éditions Dervy, collection Les lieux de la tradition, 2002. (N.D.L.R.)

les cercles celtisants actuels, se développe en tant que graphisme seulement au VI-VII^{ème} siècle en Irlande. Notons deux exemplaires antérieurs. Cet ornement tend, actuellement, à symboliser le celtisme dans son essence. Un apport oriental apparaît dans les palmettes, les lotus (qui figurent déjà sur le chaudron de Gundestrup). Enfin, la statuaire gallo-romaine dévoile de nouveaux indices à connotation symbolique, avec les esses et le foudre, attributs de Taranis (avec la roue). Les nœuds tissent quelque lien avec la magie. Quant aux entrelacs, ils appartiennent au monde celtique médiéval.

Art sans parole et littérature proluxe

Les prémices de l'art celte se situent-ils dans le site grandiose et rupestre de Valcamonica. Si l'écriture est taboue, en référence à la parole sacrée, il existe d'autres manières de transcrire le mythe. L'art rupestre et la statuaire viennent précéder une littérature qui ne verra le jour que pendant le haut moyen âge, dans les monastères. Cependant, on a parfois oublié le sens du message transmis. Symboles et mythes s'y entrelacent en un jeu si savant que le néophyte a bien du mal à le décrypter. La densité du contenu effare les commentateurs, qui étalent des clichés sans oser faire l'analyse des tableaux représentés.

Figure 8. Exemple de composition « géographique » de Valcamonica, Parco di Seradina e Bedolina, Brescia, Italie. (Luca Giarelli / CC-BY-SA 3.0)

Avouons-le, l'art anépigraphe déroute le chercheur. Quels en étaient les auteurs ? L'art pariétal préhistorique, mais cela doit rester vrai pour les gravures rupestres, suppose mise en condition et rites. Il est mis en œuvre par de véritables artistes (chamans). Ultérieurement, la technique de réalisation perd beaucoup de sa fluidité et le résultat s'ancre dans un schématisme, peut-être voulu (?). Les plans d'ensemble supposent cependant une maîtrise qui ne peut être le travail que de spécialistes. S'il y a des druides musiciens, pourquoi n'y en aurait-il pas qui aient la charge d'inscrire sur la roche les étapes d'une cosmogonie ?

Débutons avec Valcamonica, dans les Alpes italiennes, et des milliers de gravures rupestres, dont le déchiffrement et la datation interpellent. Art brut et souvent sommaire, peut-il apporter sa contribution à la compréhension du celtisme ? D'aucuns rejettent cette expression artistique, alors que des scènes mettent en œuvre une mythologie vraiment celtique. Le professeur Anati lui-même n'ose pas se prononcer et préfère classer les manifestations rupestres en plusieurs strates de civilisation. Ici, l'emprise va du néolithique à l'âge du fer tardif. Parmi les quelque 300 000 graphismes, il distingue des représentations abstraites, figuratives et de grandes compositions, s'étalant sur de vastes pans de roche et livrant des scènes mythiques et/ou rituelles. Lesquelles sont à rapporter à notre propos ? Parmi les premières, citons un ensemble de dizaines d'orants, tous alignés les uns près des autres ; ailleurs ce sont des poignards ; ou encore une composition « géographique » avec des lopins de terre carrés et piquetés, des huttes à pignon et des hommes. Et l'on passe à la vie courante, avec les labours, la chasse, les attelages, le forgeron ou le guerrier à cheval. Mais ces images se

limitent-elle seulement à ce qu'elles représentent ? Quand on remarque un cavalier brandissant un disque solaire, chevauchant près d'un autre qui tient une lance et une *cateia* (boomerang gaulois), on se demande s'il s'agit d'un simple jeu ou si le propos est plus subtil et plus élevé. Les dieux aussi savent s'amuser – ballet ou drame. Ils s'invitent d'ailleurs, à ces ébats. Taranis se montre, brandissant une massue gigantesque et une *cateia* de l'autre main, tandis qu'un levier et une roue gisent à ses pieds. On ne peut s'empêcher de rapprocher ce portait de celui du Dagda. Cernunnos, couronné, brandit un serpent et un torque, sous les yeux d'un petit humain. Un indubitable élan sacré imprègne cette montagne sainte depuis des temps immémoriaux. Chaque génération y a apporté son empreinte et les Celtes n'ont pas manqué à cette tradition.

Les spécialistes préfèrent leur rapporter la sculpture et l'orfèvrerie, plus en harmonie avec une civilisation qui devient de plus en plus raffinée au fil du temps. Pour la première, qu'elle soit sur bois ou sur pierre, elle livre souvent un résultat fruste, proche de l'ébauche, et donc dans la lignée des gravures rupestres. L'art figuratif s'épanouit en un foisonnement local, chaque région se révélant dans un registre qui lui est propre. Parfois, l'expression demeure sobre, en particulier dans la statuaire antérieure à la conquête romaine. Un autel votif, provenant de la villa de Montnaurin, porte pour tout décor une rouelle et un svastika. Ici, le symbole prime. La statuaire du Midi méditerranéen, elle aussi, bien qu'au contact d'ateliers de sculpteurs grecs, préfère la concision, l'essence du message à transmettre, à une figuration trop réaliste. En revanche, la sculpture gallo-romaine se révèle plus expansive. La plupart des thèmes se rapporte à la métaphysique – les héros et les dieux, ou l'Autre monde, principal sujet de préoccupation du Celte.

Figure 9. Reconstitution de la cruche de Brno, bois et garnitures en bronze, h : 48 cm, ca. 285-280 AEC. (Brno, musée Morave, photo Jan Sapák)

Inversement, les orfèvres font preuve d'une créativité époustouflante. Les bijoutiers, artisans de l'or, ou les bronziers donnent libre court à leur imagination en une verve exubérante et dans des œuvres d'une somptuosité fantastique. Dans leurs réalisations, d'une finesse admirable, les premiers restent dans le domaine de l'abstrait. Quant aux forgerons-orfèvres, ils font preuve d'un talent inégalable, livrant des pièces où symboles et mythes sont si inextricablement mêlés en des ornements extravagants que le rêve prime sur la réalité. Ce résultat, d'une ardeur débridée, trahit l'âme celte dans toute sa complexité. Le travail des situles est devenu une référence alpine de premier ordre. Ces récipients à anse, souvent pansus avec un col, servaient aux Romains à recueillir l'eau lustrale. Le corps du vase se prête à un décor mythologique. Sur l'une d'elles, un personnage de haut rang assis sur un sofa, portant une coiffe à cornes festoie allègrement sous le regard attentif de ses serviteurs. Une autre propose une course de

char, sur un registre et plus bas, un combat autour d'un trépied. On songe à l'Odyssée d'Homère et aux jeux funèbres donnés en l'honneur des combattants morts. Cette pratique avait également lieu parmi les Celtes. Enfin, appliques et fourreaux d'épée se prêtent aux décors fantastiques, où évoluent des dragons, des créatures mythiques ou des êtres mi-humains, mi-animaux. La cruche de Brno en donne un modèle.

Certes, cette mythologie figurative ne nous livre que des instantanés, des bribes d'un canevas figé sans son déroulement circonstancié. Elle nous conforte dans la conviction que l'Autre monde, et partiellement, les univers parallèles, où évoluent des entités étranges se doivent de figurer sur les chefs-d'œuvres que sont les bijoux, les armes, la vaisselle rituelle. Toujours est-il que les artisans, qu'ils soient potiers, forgerons, bronziers, sculpteurs ou orfèvres, tous sont pétris de leur mythologie.

La fougère déplumée,

Les genêts avec leurs rejets. (Le Combat des arbres)

Si l'art est anépigraphe, la poésie et la littérature celtiques médiévales se révèlent flamboyantes, allant parfois jusqu'au verbiage sans retenue. Un poème tel que *le Combat des arbres*, verse justement dans la démesure et la déraison. On conçoit que Merlin ou Suibné aient pu passer pour fous, car leur art les habitait au-delà de toute expression. La virtuosité, la grandiloquence parfois, devaient forcer le respect et il importait de se faire une place à la cour du roi. Roman et prose supposent une verve différente dans son expression. Tous les standards du mythe doivent recevoir quelque acception. L'Autre monde envahit ce legs celtique. Il est le fil conducteur allant du pictural au littéral. En Irlande, la *Navigation de Bran*, fait état de périple parmi des îles. Si certaines peuvent se rapporter à une géographie concrète, les autres appartiennent à des dimensions imaginaires. Quant au cycle gallois, il a pour point de départ et pour centre le terte. Dans deux textes, *Pwyll, prince de Dyved* et *Manawydan, fils de Llyr*, tout se déroule alentours, mariage, passage dans des univers parallèles. Pwyll échange son royaume avec celui du roi de l'Autre monde. Il y gagne titre et prestige. Quant à Manawydan, il erre sans fin dans des contrées étranges et dépeuplées, victime de l'enchantement d'un sorcier redoutable. Cependant, ces deux nations excellent dans la poésie épique et le combat y est érigé au rang d'art de vivre. Cuchulainn en apporte le témoignage, entrant dans un mythe sans âge. Arthur, également, dans un autre contexte. L'art bardique a su transcrire l'essence de l'âme celtique.

Dernier point, le conte développe des spécificités que l'art figuratif est impuissant à suggérer. Ainsi la magie. Math, dans *la Quatrième branche du Mabinogi* (ou *Math, fils de Mathonwy*), passe pour l'un des rois-sorciers les plus illustres de tous les temps. Il se voit opposé et forcé de contrer les malédictions d'Arianrhod, « la belle à la ceinture dorée », proférées contre son propre fils. Elle lui avait dénié tout nom, refusé toute arme, alors qu'il appartenait à la classe héroïque, interdit de prendre une épouse de la race des hommes. Or, Math se révèle maître en matière de subterfuges, assisté par son ami Gwydion. Pour le premier interdit, l'enfant, sans nom mais d'une adresse redoutable, parvint à immobiliser avec une flèche un oiseau sans le tuer. La mère (indigne) s'exclame

« Lleu à la main ferme », lui donnant ainsi un qualificatif nominal. Pour le second, Math suscite une armée fantôme et une bataille magique. Le fracas en est si terrifiant et horrible que, dans la panique, Arianrhod confie une épée à son fils. Il faut, cependant, réussir un exploit encore plus grand avec le troisième sort. Un peu de terre et neuf essences de fleurs font merveille. Voilà Blodeuwedd, la « femme-fleur ».

*Je fus enchantée par Gwydion
Le premier des enchanteurs bretons,
Lorsqu'il me forma de neuf fleurs.
(Chant de Blodeuwedd)*

Magie des Ogham : l'alphabet irlandais des arbres

Figure 10. Une partie du cercle de Brodgar avec son fossé à l'avant-plan, cromlech situé sur l'île de Mainland, archipel des Orcades, Écosse. Néolithique, ca. 2700-2500 AEC. (Photo © Jacques Gossart)

Femmes-fleur et arbres enchantés, courant au combat ou se livrant des assauts de poésie, les surprises abondent dans la poésie celtique. Le mythique (et mystique ?) alphabet des arbres est-il l'œuvre d'Ogma, inspiré par la dague nommée Orné, ou a-t-il d'autres sources plus secrètes encore ? Quel est-il ? Un moment historique et/ou une énigme lancée dans le vent de la renommée. Rendons à Robert Graves le mérite d'avoir exhumé cet étonnant alphabet, lequel se révèle un calendrier à treize lunaisons. Les cercles de pierres ou cromlechs du nord de l'Angleterre ou de l'Écosse révèlent indubitablement un culte

lunaire. Et les populations indo-européennes ou pré-indo-européennes antérieures aux Celtes utilisaient, comme eux-mêmes, un calendrier basé sur les phases de la lune. Stonehenge, grand temple cosmique, semble avoir souscrit à cette base.

Que dire de plus ? Dans le temps, deux systèmes se sont succédé. Le premier ou alphabet B-L-N offre treize consonnes (et treize lunaisons) et cinq voyelles qui servent à indiquer les portes de l'année : les équinoxes, les solstices et le jour de l'An. Cependant, les Celtes introduisent en Occident le pommier... Et changent la donne du calendrier. Une nouvelle formulation voit le jour, le calendrier B-L-F, avec quinze consonnes au lieu de treize. Une nouvelle dynamique s'instaure, mais la symbolique se voit bafouée, avec le pommier et le roseau. Voici d'abord les consonnes du premier alphabet dédiées à la Lune :

- 1 - **B Beth** – Bouleau (*betullla* en gaulois) : Arbre maître ou arbre mère, issu des temps préhistoriques ; initiateur de toute vie, lien entre les mondes, axe vertical ; premier Arbre de sa science ; Belenos, le fort, le patronne ;
- 2 - **L Luis** – Sorbier (*luis* en gaulois) : Arbre lié à la lumière diurne ; aube de temps nouveaux ; il se voit gouverné par Leucetios, devenu Lug au cours des âges, qui arrive en premier sur le chaudron de Gundestrup ; l'alisier se révèle comme arbre des sorciers ;

- 3- **N Nion** – Frêne (*onna* ou *onno* en gaulois) : réputé indestructible, il correspond à l'image de la force souveraine ; de son bois, les combattants tiraient la hampe des lances ; est-il pour autant un guerrier ? Comme le sorbier, il ne figure pas dans l'inventaire des belligérants du *Combat des arbres* ; il aurait des vertus thérapeutiques ; des rois forts – Nuada et Necht le Féroce – ont la mainmise sur lui ;
- 4- **F Fearn** – Aulne (*uerna*, *uernos* en gaulois) : lié au marécage de la vie première, il s'élance en première ligne dans la bataille et se lie avec le géant Bran (Vran) ; en réalité, l'arbre magique gouverne la lettre U, F étant absent de la langue gauloise ; le héros Finn (*Uindos*, blanc) peut se réclamer aussi de l'aulne mythique et guérisseur, gardien des voies vers l'Autre monde ;
- 5- **S Saille** – Saule (*salico* en gaulois) : il tisse un lien avec les fantômes et les sorciers ; son écorce et ses feuilles ont vocation vulnérable ; il scelle l'union du feu et de l'eau ; la divinité solaire Sulis de Bath gouverne cette lettre ;
- 6- **H Uath** – Aubépine : elle a plusieurs noms en langue gauloise ; le vocable Uath est à rapprocher du mot gaulois Vate (*uate*), qui désigne les prêtres en charge de dévoiler l'avenir ; cet arbuste est l'une des composantes de la femme-fleur, concoctée par les enchanteurs Math et Gwydion ; jadis, l'épine blanche était consacrée à Merlin le fou ; elle aurait une valeur phylactique ;
- 7- **D Duir** – Chêne (*deruos* chêne pédonculé en gaulois) : voici le roi des arbres, il fait référence au dieu suprême, Toutatès ou Taranis ; magnifique, il se comporte en chef de troupes dans le *Combat des arbres* ; il est lié aux druides et au divin d'une façon occulte par la racine du mot ; le Dagda ou « bon dieu » hérite de ses prérogatives souveraines ; quant à Dana, la Mère irlandaise, elle régit l'Année ; roi des dieux, Cernunnos est son garant.

*Le chêne se déplaçait rapidement,
Devant lui tremblaient le ciel et la terre,
Rempart solide en face de l'ennemi,
Son nom est resté célèbre dans tous les pays.
(Le Combat des arbres)*

- 8- **T Tinne** – Houx (*tanno* le houx et *tannos* l'yeuse en gaulois) : cet arbre ne manque pas de piquant ; en magie, il sert à neutraliser tout maléfice ; il se réclame des dieux souverains, Taranis le tonnant ou Teutatès le chef de toutes les tribus ; avec Duir, il illustre les querelles de préséance sur les deux moitiés de l'année ; il en gouverne la partie obscure mais terrestre ; enfin, il incarne la solidité, la force, la massivité de *taruos* le taureau ;
- 9- **C Coll** – Noisetier (*cosla* le coudrier, *coslo* le noisetier en gaulois) : cet arbre à fruits secs, très prisé à partir du postglaciaire, a rapport avec la connaissance et la science sacrée ; ne donne-t-il pas ses noisettes (*abellana*) au saumon ? Il offre un lien puissant avec 9, le nombre occulte de la lune ; Kerridwen, la sorcière, puise à sa source les potions magiques qu'elle mitonne dans son chaudron ;
- 10- **M Muin** – Vigne (*uinon*, le vin en gaulois) ; d'aucuns préfèrent la ronce ; Merlin, Medb ou Morrigan ont M pour racine ; si le vin confère l'ivresse au fou, à la reine amatrice

d'hydromel ou à la déesse vautreée dans le carnage, c'est pourtant vers la lettre U, celle des savants qu'il faut chercher des lumières ; ivresse et immortalité sont la clé de ce signe ;

- 11- **G Gort** – Lierre (*gortia*, la haie ou le buisson épineux en gaulois) ; cet arbuste accrocheur et solaire fait preuve d'une ténacité hors normes ; il tient son caractère de Grannos, attribut du dieu lumineux et chaleureux qui apporte vie et graines ; virilité, appétit gargantuesque de vivre, foi en l'éternité sont ses atouts ;
- 12- **P Peith** – Tilleul ; s'il y a plusieurs candidats pour la lettre P en irlandais, lequel choisir ? La langue gauloise ne nous apprend rien : *peltos* correspond au guéret et *percus*, à l'arbre feuillu ; la fin de l'alphabet connaît quelque faiblesse et p et q ont été interverti dans l'alphabet lépontique comme dans l'abécédaire irlandais. Du coup, Quert le pommier, qui appartient à l'alphabet B-L-F, s'invite ici, nouveau dépositaire de la connaissance immémoriale ; *pritti* ou *qritti* signifient « poète » ! Plénitude et réalisation sont ses dons ;
- 13- **R Ruis** – Sureau (*ruscia* le sureau en gaulois) ; notons le pouvoir curatif des fleurs et de l'écorce ; ses tiges servaient, jadis, à transporter les brandons ; Rigantona ou Rhiannon, la grande reine, participent de cette finale royale et couronnée ; en fin d'année, le temps cyclique reprend ses droits ; la roue des mondes appelle et entraîne le renouvellement.

Viennent ensuite les cinq voyelles, associées aux portes de l'Année :

- **A Ailm** – Épicéa ou conifère en règle générale ; on recherche en vain la souche : *alaus*, le pin ou *atilion*, le sapin en gaulois n'offrent qu'une vague consonance ; le pin s'engage dans *le Combat des arbres* et il inaugure la première porte annuelle ; le solstice d'hiver est tout trouvé ; Ana la grande déesse ouvre une voie, mais le Père revendique quelque primauté ;
- **O Onn** – Ajonc ou genêt (en réalité *onno* est le frêne en langue gauloise) ; Ogma, le dieu lieur inaugure la suite, l'équinoxe de printemps, où une lumière toute solaire s'unit à l'eau de la vie ; O et or riment pour mieux enchanter les cœurs et satisfaire l'esprit ;
- **U Ur** – Bruyère ; ici la langue gauloise trahit la cause de l'Arbre : *uera* signifie herbe, clôture, enceinte et *ura* a un sens incertain : orchis ou olive ; qu'importe ! Voici la couronne du solstice d'été et le gui ou simplement l'arbre (*uidion*) s'invite ici à la fête, entre les deux rois du chêne ; le gui confère l'immortalité ; sa racine s'attache à la connaissance ;
- **E Eadda** – Peuplier, tremble (en langue gauloise, *elto* est le peuplier) ; cet arbre, axial, se situe à l'équinoxe d'automne. Il peut jouer la fonction de porte des enfers ; l'élément Air lui confère puissance ; Epona montée sur sa jument et le cerf éternel se réclament de cette lettre ;
- **I Idho** – If (*iua*, *iuos*, if) ; dans l'Europe entière, l'if s'associe à la mort et aux funérailles. Il se devait de clore l'alphabet et l'Année ; en revanche, *le Combat des arbres* l'occulte en conscience ; sans doute portait-il malheur ? En Irlande, l'if de Mugna a valeur cosmogonique ; comme arbre de vie, il est donateur de la nourriture d'éternité ; enfin, il permet le retour et le renouveau de l'année.

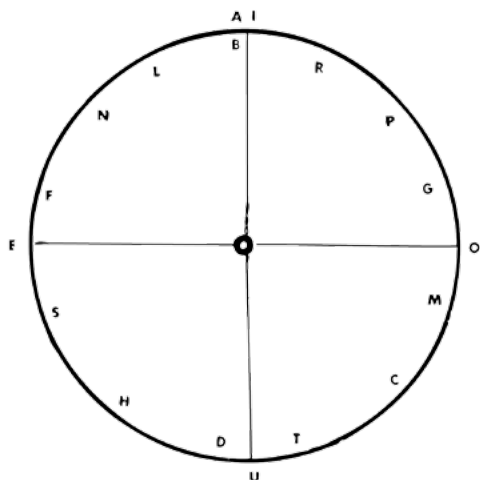
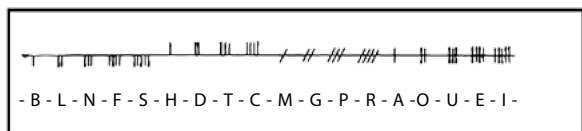


Figure 11. L'alphabet B-L-N, à treize consonnes.

Ce calendrier perpétuel, si on l'inscrit dans un cercle, remonte probablement au temps des premiers agriculteurs. Il se serait transmis d'âge en âge. L'apport du monde celtique consiste en une graphie appropriée, faite de petites encoches, au départ sur du bois, ce qui n'a laissé aucune trace. Ensuite, au cours du haut moyen âge, des piliers ont pu être gravés avec des inscriptions vantant les mérites de personnages illustres ou de défunts. Ainsi, un alphabet à part entière a vu le jour, suscitant la vocation d'experts engagés dans le décryptage de textes archaïques. Les Ogham avaient encore d'autres usages. Inscrits sur des bâtonnets, ils servaient à la divination. Nul n'aurait pu aller au combat si, auparavant, le druide n'avait tiré des

présages édictant s'il fallait ou non se lancer dans l'entreprise. Reste le rapport entre cet alphabet magique et un poème à la gloire de l'éternité des cycles, *le Combat des arbres*. Des versets disparates, de la même veine que *le Chant d'Amorgen* évoquent métaphysique et combat cosmique. Il est dommage qu'un vernis de christianisme vienne ternir des élans proprement celtiques.

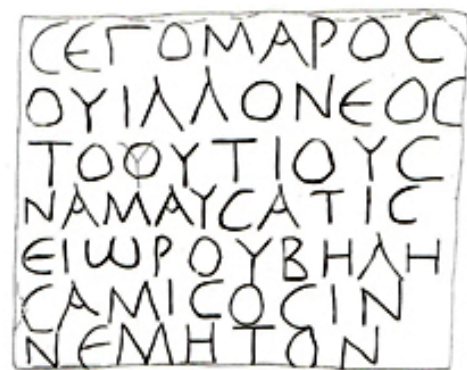


Figure 12. Dédicace sur pierre de Vaison-la-Romaine (Vaucluse, France), en écriture gallo-grecque : « Segomaros, fils de Villū, citoyen de Nîmes, a offert à Belesama cet enclos sacré. », trad. P.-Y. Lambert. (Source : RIG I, G-153 – <http://mnamon.sns.it/index.php?page=Esempi&id=61&lang=fr>)

Druide magicien

Le sorbier est arbre des sorciers, comme l'if et le noisetier. Il suppose objets magiques et talismans, et pourquoi pas le rituel pour consacrer ou maudire. Ici, se dévoile un pan plus obscur du druidisme. Femmes et hommes rivalisaient et la réputation des sorcières gauloises n'est plus à faire. Divers plombs incantatoires ont été découverts depuis le XIX^{ème} siècle. Avant même de se dévoiler sur les piliers oghamiques irlandais, l'alphabet des arbres ou les bâtonnets divinatoires révélaient le destin. On jetait des fragments encochés sur une peau de veau blanche ou sur un drap immaculé. On ne révélait pas l'avenir, seulement l'acte à accomplir pour être dans la démarche d'une cause opportune. En réalité, tous les arbres, ceux de l'alphabet et les

autres, avaient quelque vertu, tant en médecine qu'en sorcellerie. L'if était prisé, lui aussi, sur les tortueuses voies de la magie. Notons une fibule avec une tête humaine couronnée par trois arilles, chef d'œuvre de finesse dans sa réalisation. Appartenait-elle à quelque druidesse de grande renommée ?

Il est inexact de dire que les druides se refusaient à écrire, car justement, tout ce qui est du domaine de la magie usait de ce support, probablement pour ancrer l'action à exécuter dans une matérialité terrestre. D'innombrables dédicaces ont été mises au jour lors de fouilles en milieu gaulois et gallo-romain, vantant les bontés des dieux ou les mérites de dédicataires.

En moindre nombre ont été découverts des textes d'exécration. Ils sont souvent gravés sur du plomb, en référence au noir Saturne. Citons celui du site de la Source des Roches à Chamalières, une tablette rectangulaire. L'inscription débute ainsi : *j'invoque Maponos d'Auvergne, par la force des dieux d'en bas ; que tu les tortures par la magie des êtres infernaux, etc.* Suivent les noms des personnes qui subissent les méfaits d'abominables jeteurs de sorts.

Les quatre villes où ils [les Tuatha dé Danann] apprenaient la science et le savoir magique étaient Falias et Gorias, Murias et Findias. De Falias fut apporté la pierre de Fál qui était à Tara ; elle criait sous chaque roi qui gouvernait l'Irlande. De Gorias fut apportée la lance qu'avait Lug ; on ne gagnait pas de bataille sur elle ou sur celui qui l'avait en main. De Findias fut apporté le glaive de Nuada ; personne ne lui échappait quand il était tiré de son fourreau et on ne lui résistait pas. De Murias fut apporté le chaudron du Dagda ; aucune compagnie ne s'en allait sans lui être reconnaissante. Il y avait quatre druides dans ces quatre villes.

(La Seconde bataille de Mag Tured)

Le début du fameux texte de *la seconde bataille de Mag Tured* nous introduit, d'emblée, dans le monde des talismans et objets magiques, qui ont, ici, une valeur taboue et sanctifiée. Voilà les objets précieux qui forment le bagage de tribus venues d'un nord non pas géographique mais mythique. Tous entretiennent une valeur symbolique, même si Lia Fail – la Pierre de royauté – a une consistance tangible et si elle trône, aujourd'hui, dans l'enceinte de Tara. Éléments et orients donnent la perspective d'une géographie sacrée qui place les Tuatha dé Danann hors du temps. Quatre villes en définissent des bornes, devenant le modèle de l'organisation irlandaise. Un cœur, fictif et réel, le centre (approximatif) de l'Irlande, devient dès lors le cinquième élément. Quatre druides sont les garants de cet ordre cosmique impermanent : Morfesa, Esras, Semias et Uiscias. Voici le résumé des données :

- Lia Fail (ou Pierre de Fál) et la Terre se situent au Nord, fondement de toute réalité ;
- l'épée de Nuada, à l'orient, parle d'air et de printemps (*Esras* signifie printemps en langue gauloise) ;
- la lance de Lug, dieu de la lumière blanche, se positionne dans le feu de midi ;
- le chaudron du Dagda recèle l'eau de la Vie, il avoisine l'occident et la mort souveraine ; peut-être le monde Blanc.

Figure 13. Lia Fail, pierre dressée sur la colline de Tara, comté de Meath, Irlande. Granite, h : ca. 1,0 m. (Photo © Jacques Gossart)

Lia Fail se présente comme une sorte de menhir. Elle a vocation de pilier marquant à la fois le centre spatial et les trois étages du monde. Cependant, elle offre un côté magique, dans le sens où elle « crie » chaque fois qu'un futur roi d'Irlande passe à proximité d'elle. Dans cette acception, elle fait référence à la royauté (pouvoir masculin) et à la souveraineté, vertu féminine que la Déesse confie à la reine pour qu'elle la confère, à son tour, à son époux, sous la forme d'une coupe. Épée et lance sont armes, tant dans la sphère des dieux que dans celle des humains et des héros.

Une conjoncture en lien avec le nombre 4, autre que celle du chaudron de Gundestrup, apparaît ici. Le temps a passé et les références sont autres. En lien avec le nombre 3, sachons que le Dagda, toujours dans la même épopée, s'octroie trois talismans : le fameux chaudron magique, une massue colossale et une harpe merveilleuse. Entrent en jeu les trois classes sociales dans ce ternaire celtisant : la fonction production-reproduction, la classe militaire et le sacerdoce, puissant, maître de la magie. Les spécialistes considèrent le Dagda comme le dieu-druide des Tuatha dé Danann, bien qu'il ait également une fonction de roi suprême. Ils l'opposent, en cela, à Ogma, son frère qui a en charge la magie. Rappelons que le Dagda hérite de Taranis. Le dieu gaulois a, pour sa part, quatre attributs : la roue du temps, le foudre de l'orage, le maillet (ou le marteau) comme arme et les essés, en signe de résurrection (et de vie éternelle).

Admirable chaudron, voici un ventre pansu dans lequel la ménagère fait cuire légumes et viandes – les Celtes adorent celles-ci ainsi cuisinées. De la marmite indispensable à toute maisonnée – la sorcière Keridwen y faisait bouillir des postions magiques –, on passe au récipient que le défunt emporte dans la tombe pour son dernier repas. Le cratère de la princesse de Vix témoigne d'un autre usage – il recelait du vin, boisson des rois. Prosaïque, l'objet affirme ses liens avec la terre en tant que matière et l'eau comme contenu.

Figure 14. Le cratère de Vix (détail), bronze, hauteur totale : 164 cm, ca. 510 AEC. (Musée du Pays châtilonnais, domaine public)

Significatives se révèlent les trois fonctions du chaudron :

- au niveau matériel, il vante les mérites d'une nourriture inépuisable et/ou ceux des boissons d'éternité : le vin pour les rois, l'hydromel pour les druides, la bière pour les braves ;
- au niveau intermédiaire, il confère l'inspiration aux bardes, le don de voyance aux vates et la magie au druide ;
- au niveau spirituel, il est désormais question de quête de l'immortalité – la

navigation de Bran et/ou le monde Blanc (*Gwenwed*) sont à l'honneur, pour ceux qui sont sortis vainqueurs d'épreuves initiatiques.

Héroïque, la massue reprend les valeurs du maillet ou du marteau antiques, plus aisés d'utilisation. Sa symbolique s'enrichit. Il ne faut pas voir un vulgaire gourdin que l'on brandit pour apeurer l'adversaire – il s'agit d'un monument, qui plus est, extraordinaire. Son bout le plus large tue dans ce monde-ci. L'autre extrémité, plus mince, ressuscite les défunts dans l'Autre monde. Un récit plaisant en narre l'origine. Le Dagda venait de perdre l'un de ses enfants. Sur sa route, il croise trois vagabonds qui portent péniblement une massue énorme. La conversation s'engage et les trois benêts vantent les mérites de leur bien. Rusé, le Dagda demande à voir. Il ressuscite effectivement son fils et tue, pour leur donner à réfléchir, les trois malheureux, qu'il fera revivre ensuite, pour contenter son enfant. Il faut huit hommes pour porter cet instrument hors du commun, qui, lorsqu'on le traîne, laisse un sillage qui sert de séparation entre les mondes.

Viens, Table-de-Chêne ;

Viens, Air-aux-quatre-coins ;

Viens été, viens hiver ;

Bouches de harpes, de musettes et de tuyaux.

(La Seconde bataille de Mag Tured)

Ainsi, le Dagda invective sa harpe. Merveilleuse, elle peut jouer toute seule trois mélodies, que le dieu a lui-même initiées. Ici, il s'octroie des dons non seulement de musicien, mais aussi de magicien. Même dans la bataille, cet instrument fabuleux sait se montrer exceptionnel. Le premier air qu'elle joue, sur simple injonction et sans que personne ne la touche, fait pleurer l'assistance jusqu'à l'anéantir ; le second prête à rire jusqu'à en avoir le souffle coupé, et demeurer sans réaction ; quant au troisième, il endort l'auditoire, ce qui donne un indéniable avantage. « Air-aux-quatre-coins » et « Table de Chêne » sont ses deux noms. Elle n'obéit, particularité intéressante, qu'à son maître. Grâce à elle et à ses trois airs, le Dagda réussit à vaincre les Fomoirs ennemis, lors de la seconde bataille de Mag Tured.

Après la déroute et le nettoyage du champ de carnage, Morrigan partit annoncer cette bataille et la grande victoire qui était survenue aux royales collines d'Irlande, aux troupes de fées, aux grandes eaux et aux embouchures.

(Ibid.)

Combat cosmique

Les Celtes sont des belligérants aguerris et de solide réputation auprès d'autres peuples contemporains. Ils prêtent volontiers, à leurs dieux, leurs propres qualités ou défauts. Tout mythe abonde en combats déchaînés, en batailles mémorables allant jusqu'au carnage et à l'ivresse du sang versé. Sont-ils œuvre des hommes ou sont-ils œuvre des dieux ? Les humains se surpassent et les dieux se battent comme des chiffonniers. Le roi-dieu Nuada n'a-t-il pas eu un bras tranché lors de la première bataille de Mag Tured,

perdant du même coup la royauté, car tout invalide cesse d'être apte à régner ? Il faudra user des subterfuges de médecins-magiciens et destituer son remplaçant, pour qu'il puisse à nouveau monter sur le trône. Que sont ces combats ? De simples guerres fratricides dont Gaulois et Celtes sont coutumiers ? S'agit-il d'enjeux d'ordre cosmique et d'équilibre des forces en présence, dans l'immense roue des cycles ?

Les armées se jetèrent dans une grande clameur en allant au combat... (Ibid.) Dans ce texte, ce sont les dieux eux-mêmes qui montent au front. D'autres, et ceux qui vantent la geste de Cuchulainn ou celle de Finn, en viennent à des relations plus « humaines » et ces derniers peuvent être qualifié de « champions » ou de « héros ». Ils évoluent, certes, dans un univers où la magie a le beau rôle, où les époques se télescopent parfois, mais ils appartiennent à une terre qui conserve des relents matériels. Une évolution se lit depuis le roi-prêtre-dieu néolithique jusqu'au roi, chef des armées et garant de son peuple, qui doit la souveraineté à la reine et la préséance au druide. Ce second état caractérise l'époque celtique et l'entrée de ces populations dans l'histoire.

Redisons-le : les Celtes sont une confédération de peuples avant tout guerriers. Cependant, le dualisme ne fait pas partie de leur culture. Nombre de faits d'armes sont la conséquence de simples querelles viriles pour une suprématie ou une préséance. Pourquoi parler de combat cosmique ? En fait, il est usuellement question de ronde des saisons, de « duel » entre la moitié claire de l'année (ou de la journée), illustré par Taranis et ses successeurs, et la moitié sombre, où Cernunnos et les entités ténébreuses du monde d'en bas l'emportent. Comme nombre de concepts, la guerre demeure un symbole, un affrontement avec jeu des héros ou champions. Qu'importe la cause ! Qu'importe l'issue ! On rivalise avec des mots et *le combat des arbres* arrive à point nommé. On rivalise avec des armes. Sont-elles magiques et fictives, sont-elles réelles ? Rappelons un autre mythe, illustré à Valcamonica. Deux cavaliers se dressent, côte à côte, l'un armé d'un boomerang lunaire et d'une lance, et l'autre d'un disque solaire. Sous une apparente dualité, il est question de la marche des astres dans le ciel. Certes, l'absence d'un texte correspondant atténue la perception des faits. Le duel, cependant, se définit, ici, comme un jeu céleste.

*La couleur verte éclate sur chaque herbe,
Le fâite du grand chêne devient bourru,
L'été est venu, l'hiver est parti,
Le houx épineux griffe les chiens.*

Ce poème, récité par le fameux Finn, a le mérite d'explicitier la bataille des saisons. Finn mac Cumail (de *Camulos* dynamique, champion) peut se prévaloir d'une vie riche en errances et en exploits héroïques. Sa mère lui a donné pour nom Deimné et par crainte des meurtriers de son époux, elle envoie son jeune enfant dans la forêt avec deux nourrices pour veiller sur lui. Dans la nature, il s'aguerrit rapidement et devient apte à combattre des monstres. Ainsi, il vient à bout d'une truie monstrueuse, puis d'un géant. Ensuite, il a la chance de rencontrer le druide qui lui apprend la poésie et lui fait don du saumon de connaissance. Son périple le conduit auprès du haut roi Conn aux cent batailles, à qui il prête allégeance. En retour, il se voit chargé d'affronter une créature

Figure 15. La vallée de la Boyne, dans la région de Newgrange, Irlande ; un lieu chargé d'histoire et riche en mythologie. (Photo © Jacques Gossart)

diabolique qui sème la panique dans le château. Comme dans la pure tradition gauloise, il coupe la tête de cet être maléfisant. Toujours par monts et par vaux, il poursuit sa carrière aventureuse faisant, parfois, d'étranges rencontres auprès des tertres funéraires. Ainsi, il acquiert le don de voyance, en voulant entrer de force dans l'une de ces chambres, à la suite de quelque femme aussi féérique que merveilleuse – son pouce reste coincé dans l'huis. Peu à peu, il a constitué un groupe autour de lui, les Fianna. Ceux-ci l'accompagnent lors de l'une des plus terribles confrontations qu'il ait dû subir.

Un homme se prétendant le « roi du monde » aspire à asservir l'Irlande et son fils, Midac, attire les Fianna dans un piège, les invitant en son palais, le Palais des Frères. En fait de « palais », Finn et ses hommes se retrouvent enfermés, impuissants, dans un cairn mégalithique, surmonté d'un bouquet d'arbres. Avec ses compagnons il chante l'hymne des Fianna, ce qui alerte l'un de ses fils de Finn. Pour les délivrer il faut verser du sang dans une minuscule ouverture. Grâce à Diamaid, tous réussissent à sortir et ultérieurement à vaincre définitivement le roi du monde. Le soir de la vie de Finn se perd dans les tracas et les regrets. Finalement, il meurt, au terme d'une vie riche en péripéties, sur un gué proche de la Boyne, lors d'un ultime combat où les Fianna sont en infériorité numérique.

Finn devient l'exemple du roi-champion. Sa longue vie en fait un « vieux roi », trahi par sa dernière épouse. Ses troupes chevaleresques, les Fianna, ne perdent jamais le fil de l'alternance des saisons. L'été, ils se livrent à la chasse, qui a une allure cosmique, comme celles que l'on voit gravées à Valcamonica, ou à la guerre, offrant leurs services aux rois d'Irlande. Et l'hiver, ils s'affrontent en joutes poétiques, demandant l'hospitalité. De la même veine, l'épopée de Cuchulainn montre un héros, jeune qui meurt dans la fleur de l'âge. Ces deux témoignages ravivent le concept des royautés alternées saisonnières, que le Dagda et Mac Oc dévoilent trop partiellement. D'autres guerres sont purement dans le monde de la magie comme *le Combat des arbres*. Et comme aux temps archaïques, les têtes tombent, sacrifice au dieu de la Mort.

Aucune pointe faite de ma main ne manque son coup, s'exclame Goibné le forgeron, sollicité par Lug pour garantir le succès de cette terrible entreprise qu'est *la seconde bataille de Mag Tured*. Chaque belligérant vante les mérites de ses armes, toutes magiques. Avec cette geste irlandaise, retranscrite au moyen âge, les donnes changeraient-elles, le dualisme ferait-il son apparition et se dessinerait-il un antagonisme entre les forces lumineuses, les Tuatha dé Danann avec Lug à leur tête, et les forces régressives représentées par les Fomoiri ? La phraséologie nous incite à y croire. Peut-être, tout cela n'est-il qu'illusion comme la magie qui environne à tout instant l'univers changeant et brumeux des Celtes ? Il s'agit toujours d'une guerre où le noir de la nuit cède le pas à la blanche lumière. L'aube rougeoyante parle de sang. D'autres affrontements viendront et d'autres héros, également.

Mog Ruith vint avec son bouclier aux nombreuses couleurs et étoilé, au cercle d'argent blanc, avec une épée de héros à grande prise à son côté gauche, avec deux lances ennemies et empoisonnées dans les mains.
(Le Siège de Druim Damghaire)

Voilà l'équipement de l'excellent druide guerrier, opposé au haut roi Cormac. Tout druide, en Irlande, peut réveiller son âme belliqueuse. Cette panoplie fait état des trois types d'armes utilisées : arme défensive (bouclier), arme de poing (épée) et arme de jet (lance). Ces deux dernières ont fait la renommée de Nuada et de Lug. Lance, javelot, flèche témoignent d'une ardeur toute solaire. Dans une autre dynamique, glaive ou massue fendent l'air. Le frêne, pour sa part, sert à la confection de la hampe de la lance, symbole de la seconde fonction (système des trois classes sociales). Dans le siècle, la victoire au combat est-elle tributaire d'armes magiques – la symbolique devient magie – ou de pouvoirs surhumains de druides, tels Mog Ruith ? Enfin, d'autres duels se déroulent aux marges de l'Autre monde, surtout dans la geste arthurienne. Ils illustrent toujours le même mythe de l'alternance saisonnière des héros.

Le Sidh et l'Autre monde

*Inconnues sont ici la douleur et la trahison :
Ni chagrin, ni deuil, ni mort,
Ni maladie, ni faiblesse.
Tel est le signe d'Emain.
(La Navigation de Bran)*

La littérature irlandaise médiévale exalte le Sidh sous tous ses aspects. Tantôt tertre funéraire, tantôt île du bout du monde, nul ne saurait le décrire s'il n'a, un jour, fait le voyage ou forcé la porte de cet endroit mystérieux, ici dénommé « Emain ». Est-il lieu de repos éternel pour les défunts ? Est-il univers pleinement magique où évoluent d'étranges créatures, femmes-fées, femmes-cygnés. On ne sait s'il faut attendre d'elles commisération ou impitoyable dureté. Un roi aussi supervise cet obscur et surprenant domaine, Midir. Comme par hasard, il est frère du Dagda. Et il se distingue, au quotidien, par les péripéties de ses mariages successifs avec la plus belle fille d'Irlande, Emain. Ce nom évoque la souveraineté. Quant à Midir, il l'épouse, alors qu'il est déjà marié à une exécration mégère, qui métamorphose la malheureuse fiancée en une ridicule mouche. La seconde aventure s'avère tout autant rocambolesque que la première. Emain se réincarne, grandit en sagesse et en beauté, et se voit courtisée par deux prétendants, Midir et le haut roi d'Irlande, Eochaid. Les circonstances font qu'elle épouse le second, et que le premier ne désarme pas. Il a pour lui la ruse. Suite à une série de parties d'échecs perdues, Eochaid promet (faussement) de laisser Emain à son rival, au bout d'un an et un jour. Avisé, Midir arrive en la forteresse au jour dit. Bon prince, il prétend ne pas réclamer son dû et serrer dans ses bras sa promise, pour la dernière fois. Et dans un déploiement de sa cape, il ravit la jeune femme à la barbe de tous les gardes, s'envolant par le conduit de la cheminée. Que peut un roi face à un dieu, familier des subterfuges et de la magie ?

Cependant, entre l'Autre monde et le Sidh, demeure le monde médian, la terre où vivent hommes et bêtes. Peut-on passer de l'un à l'autre en toute impunité ? Il y a les vivants et il y a les morts. Les premiers entrent dans le domaine de compétence des médecins et pour les autres, les druides œuvrent sur la dépouille mortelle et le cérémoniel funéraire, tandis que les Héros ont en charge l'âme. Puis, la partie charnelle est déposée au sein du tertre familial, dans le fameux Sidh qui interpelle les plus valeureux braves. Une crainte atavique entache ces lieux, propices à l'évolution de fantômes suspects, voire inquiétants. Le tertre devient l'antichambre du monde d'en bas (*Annwm*). Et la nuit de Samain, les portes entre la terre et cet univers fantomal, ténébreux et souterrain s'ouvrent...

Ensuite, le luxe faramineux du tombeau pour les princes – celles de Vix ou de Glauberg en témoignent ; des sépultures satellites pour les guerriers, dans le giron du grandiose tumulus de leur chef ; des nécropoles pour les plus humbles. Et des stèles. Les stèles funéraires gallo-romaines évoquent volontiers la vie quotidienne. Quant aux piliers oghamiques d'Irlande, ils offrent des textes à la sagacité des chercheurs.

*Une lourde chaîne bleue retenait fermement le jeune homme,
Et pour les dépouilles d'Anwm, il chante tristement.
Et ainsi jusqu'à ce que la sentence continue à s'appliquer.
(Les Dépouilles d'Annwm)*

Selon les sources, les narrations diffèrent. Le curieux poème, *les Dépouilles d'Annwm*, qui appartient à la geste arthurienne, décrit les affres de cet antre, plus ou moins infernal, destiné à ceux qui ne sont pas prêts à vivre dans l'éternel présent, ou qui n'ont pas réussi l'héroïque passage initiatique. Beaucoup d'abattement se lit dans ce message, où éclatent la haine de Pwyll et Pryderi, et la rancœur envers Arthur. Conduits par la barque des morts, des hommes de renom croupissent dans un séjour désolant, et justement un poète de talent, auteur des vers cités plus haut. Le christianisme aurait-il laissé, ici, son empreinte malencontreuse ? Celui-là semble s'adresser au Seigneur.

Il est difficile d'en juger, car ce poème fait allusion également à un légendaire proprement celtique et gallois. Une effroyable bataille entre Irlandais et Gallois a eu lieu en des temps que l'on a peine à imaginer. Le roi Bran était alors parti défendre l'honneur de sa sœur, bafouée et réduite en esclavage par son époux irlandais. Au terme d'un carnage sans merci, il ne restait plus, sur le champ de bataille, que cinq femmes irlandaises et sept hommes gallois, dont le barde Taliesin. Ceux-ci s'en retournèrent en leur contrée, avec la tête coupée de leur héros, le géant Bran, trophée réputé imputrescible. Reprenant la mer, ils se retrouvèrent prisonniers dans une île tournoyante, avec pour seule perspective, l'éternité en la

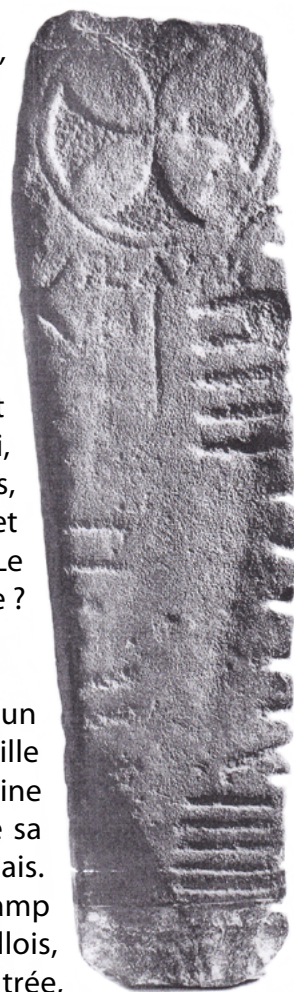


Figure 16. Une stèle oghamique. (DR)

compagnie des oiseaux de Rhiannon. Un jour, l'un d'eux, dans un acte de désespoir, ouvrit la porte du sépulcre *aux quatre angles* et tous se retrouvèrent propulsés dans le siècle, contraints de reprendre la vie qu'ils avaient eue avant la désastreuse guerre fratricide. Ici s'impose l'image du « chaudron de résurrection », même si, officiellement, il a été brisé, lors de ce mémorable et dramatique conflit.

Ici, Annwm représente la mort sans appel et probablement l'impitoyable châtement, justifié ou non. On avoisine l'Enfer, sa sombre et irrémédiable déchéance. Y a-t-il quelque espérance ? L'état latent du minéral, pierre figée pour toujours ou limon en attente d'être fécondé, correspond originellement à cette sphère, proche du néant. Pour sa part, le chaudron entre dans une autre dynamique – il est question d'immortalité et/ou de réincarnation. Cette dernière se révèle fondamentale dans la mentalité celte. Qui saura vanter la force phénoménale de ce concept où la mort n'existe pas vraiment ? Certes, le corps, soumis à la putréfaction, « meurt » en tant qu'entité, mais l'âme (ou l'esprit) est éternelle. Voyageant d'apparence en apparence, elle traverse les siècles, à l'instar de la course infinie du soleil, de la lune et des astres dans un ciel qui change chaque jour, au rythme d'un calendrier, sans cesse renouvelé de saisons en saisons.

Pour le Celte, le terte se situe aux frontières du monde d'en bas qui n'est pas nécessairement infernal. Il arrive que des chevaliers parviennent jusque-là, pour une mission dont ils ignorent souvent la teneur, mais qui doit valider leur vaillance. Ce thème est fréquent dans la littérature arthurienne. En Irlande, Art l'Unique, fils de Conn aux cent batailles, lors d'une initiation héroïque, se retrouve auprès d'un enclos de bronze avec des piquets où s'alignent des têtes coupées. Pour le narguer, un seul pieu reste disponible. Il lui faut aller de l'avant et trancher des têtes, sauf s'il perd, lui, le duel. Plusieurs adversaires se présentent, un géant, le fils du roi de la « Terre des Merveilles », puis sa femme, monstrueuse, énorme, terrifiante. Art repousse l'attaque avec force, mais l'adversaire se révèle redoutable et d'une vigueur peu commune. Duel acharné. Impitoyable sentence. Art ôte la tête de la géante avant de la placer sur le dernier pieu vacant. Il lui reste à affronter le roi et à délivrer une ravissante princesse, retenue contre son gré, avant de rentrer auprès des siens.

Cette scène n'est pas sans rappeler les Celtes historiques, les têtes coupées et les héros divinisés, dont la puissance, statique et souveraine, transcende la mort. Ceux-ci ouvrent la voie aux âmes, charge qu'ils partagent avec Cernunnos, roi de l'Autre monde, et tous ses successeurs. Qui sont-ils ? Le guerrier (ou le roi ?) de Glauberg pose debout, avec une cuirasse et un bouclier protégeant sa poitrine et deux feuilles de

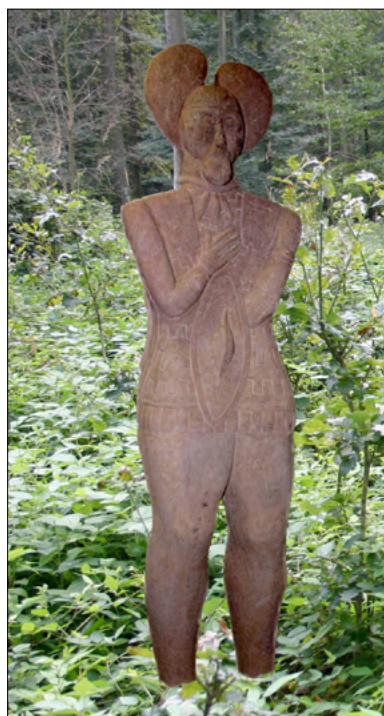


Figure 17. Le guerrier de Glauberg, Glauburg, Hesse, Allemagne. Grès, h : 1,86 m. (Photo Steschke)

gui comme couronne. Autre contexte, les héros du Midi méditerranéen sont assis en lotus, dans une attitude statique et figée. Fernand Benoît, dans un texte un peu vieilli,



Figure 18. Le Cernunnos d'Heidelberg. (DR)

propose pour celui d'Entremont une intéressante reconstitution, avec la main gauche appuyée sur une tête coupée et la droite tenant le foudre. Elle s'inspire d'une symbolique en harmonie avec le celtisme traditionnel. La sculpture provençale de cette époque offre le réalisme de visages tourmentés par l'effroi, ayant tous des expressions différentes. Quant à Cernunnos, que l'on voit porter une de ramure de cerf sur le chaudron de Gunsestrup, il a, le plus souvent, la feuille de gui pour attribut. Ainsi pose-t-il sur le fragment de statue d'Heidelberg, et sur d'innombrables ornements apposés sur la vaisselle rituelle ou les pièces d'orfèvrerie.

Le gui – plusieurs mots désignent, en langue gauloise, cette plante – symbolise le monde d'en bas, dans l'opportunité qu'il offre de l'immortalité des cycles. Il faut un passeur ou un guide, susceptible d'aller dans les univers souterrains, quêter l'âme en détresse et la hisser jusque vers les hauteurs ouraniennes, trait qui présente quelque relent de chamanisme.

Enfin, l'île blanche ou verte narre la douceur paradisiaque du monde d'en haut. Les parfums y sont suaves, les mélodies ensorceleuses, les fleurs d'une beauté charmante, les fruits d'une saveur exquise. Voici le monde des femmes-fées, des femmes-cygnés qui aguichent les guerriers valeureux jusqu'à leur faire oublier tout devoir. Nul n'est en mesure de rendre compte des splendeurs aperçues, si ce n'est à travers la poésie. Bran, fils de Febal, ayant goûté à cette joie, n'aura de cesse que de retourner vers cette île lointaine, dans un coracle ayant la forme d'un chaudron.

*Un bois de fleurs et de fruits
Où l'on sent l'odeur du vin
Bois sans défaut ni déclin
Où les feuilles sont couleur d'or.
(La Navigation de Bran, poésie)*

Les aléas du calendrier

L'éternité des cycles s'exprime à travers le calendrier. Il apparaît avec le néolithique et la nécessité d'avoir des points de repère pour définir l'année agricole. Entre les premières tentatives d'approche cohérente et le calendrier irlandais médiéval, nombre de remaniements ont eu lieu, que l'on ne peut pas toujours appréhender avec certitude. Primitivement et dans la zone arctique, deux saisons sont à l'honneur : l'été et l'hiver ou le jour et la nuit. Cette vision réductrice persiste, à l'état de traces, dans la tradition

celtique². Le nombre 3, en revanche, ne fait pas recette dans l'aire tempérée, et le nombre cher aux Indo-Européens est ici pris en défaut. Le nombre 4 découpe idéalement le temps aux abords du 45^e parallèle, ce qui séduit les agriculteurs néolithiques. Tenace en sera l'empreinte, puisqu'elle subsiste actuellement, avec quatre saisons de trois mois. La rouelle à rayons en croix, objet votif de l'âge du bronze et attribut de Taranis, symbolise le temps cyclique. Ce n'est qu'à partir du moyen âge que la triscèle chère aux Irlandais prend le relais, sans pour autant avoir une quelconque influence calendaire.



Figure 19. Le calendrier de Coligny, bronze, 1,48 x 0,90 m, II^{ème} siècle EC. (Musée gallo-romain de Fourvière, domaine public)

Le chaudron de Gundestrup livre cet idéal partage entre quatre saisons, des lunaisons ternaires et l'alternance de deux maîtres du temps. Une autre pièce doit être versée au crédit de ces questions : le calendrier de Coligny. Voici une grande table de bronze, retrouvée fragmentée et qui affiche, sur des colonnes, un calendrier sur plusieurs années. Il comporte douze mois et des périodes intercalaires. Il date du II^{ème} siècle, et propose donc la réalité officielle de la succession des mois à

l'époque incriminée. Cependant, l'interprétation demeure sujette à des variations. La place de Samain au 1^{er} novembre, actuellement, influence trop souvent quelques commentateurs, qui tendent à figer l'histoire.

Nous proposons ici notre propre vision, basée sur une recherche étymologique. La succession des mois est la suivante :

- *Samonios* : 1^{er} mois, fête de Samain (31 octobre - 1^{er} novembre en Irlande aujourd'hui) ; en fait il s'agit de l'été ; *samon*, en gaulois signifie semence, *samos*, été ; voici la fin du mois de juin, et le chêne, *Duir*, gouverne les saisons ; les *trinox samoni*, ou « trois nuits de Samain » se situent au solstice d'été (?) et le mois continue au début de juillet ;
- *Dumannios* : 2^{ème} mois (juillet-août) ; c'est le cœur de l'été, placé sous la sauvegarde de Tinne, le chêne vert, *alter ego* de son frère à feuilles caduques ;
- *Riurros* : 3^{ème} mois (août-septembre) ; voici le mois gras, de fête, à l'issue des récoltes, patronné par le noisetier, *Coll* ; *roiuros* a le sens de grande fête ; celle de Lug prendra place au début du mois d'août en Irlande ;
- *Anagantios* : 4^{ème} mois (septembre-octobre) ; le mot signifie inactif ; ce serait le mois où l'on ne voyage pas ; dans l'alphabet des arbres, la vigne, *Muin* est à l'honneur ;
- *Ogronios* : 5^{ème} mois (octobre-novembre) ; le mot désigne tout animal à sang froid, les reptiles en particulier ; éventuel lien avec le lierre, *Gort* ;
- *Cutios* : 6^{ème} mois (novembre-décembre) ; *cutios* signifie fougueux ; la relation avec le calendrier des arbres et l'hièble, *Pethboc*, s'estompe ;

² Sur l'origine arctique des Indo-Européens, voir RÉMY Jean, « Origines arctiques des traditions védiques », *Kadath* n° 39, 1980. (N.D.L.R.)

- *Ciallos* : mois intercalaire entre *Cutios* et *Giamoniss*, dans la troisième année du calendrier de Coligny : le mot a le sens de total, récapitulation ; *Ruis*, le sureau, aurait une relation avec le solstice d'hiver ;
- *Giamonios* : 7^{ème} mois (janvier) ; *giamios* veut dire hivernal et *giamos*, hiver ; après le solstice d'hiver, dans le calendrier des arbres, prend place le bouleau, *Betulla* ;
- *Simivisonnos* : 8^{ème} mois (février) ; *simiusonna* semble s'expliquer comme le demi printemps ; certes l'expression est bizarre, mais si l'on pense à la fête « printanière » irlandaise d'Imbolc, le 2 février, en hommage à la déesse, on relativise ; *uisonna* correspond au printemps, et peut-être à la lettre L de l'alphabet des arbres, le sorbier, *Luis* ;
- *Epos* ou *eqos* : 9^{ème} mois (mars), en rapport avec Epona, la déesse juchée sur une jument et accompagnée d'un poulain ; *epos* signifie cheval ; le frêne, *Nion*, s'accorde avec cette période où reprennent les activités belliqueuses ;
- *Elembivios* : 10^{ème} mois (avril) ; portons au crédit de celui-ci *elambos*, le faon et *elembios*, le cerf ; lien avec l'aulne, *Fearn* ;
- *AEdrinios* : 11^{ème} mois (mai) ; l'interprétation du mot demeure délicate ; *airu* signifie longévité, éternité ; d'aucuns proposent la racine *aidh*, allumer le feu qui donne le latin *aestas* puis été ; dans l'alphabet des arbres, arrive le saule, *Saille* ;
- *Cantlos* : 12^{ème} mois (juin) ; voici la période du chant (*cantlon*, le chant, *cantlos*, le satiriste) ; l'alphabet des arbres célèbre l'aubépine, *Uath* ;
- *Mid* : mois intercalaire avant Samonios ; *mid* veut dire mois redoublé, et *medo*, évaluer.

À côté de cet ensemble, les fêtes celtiques traditionnelles, parfois mises en lumière sur certains sites archéologiques sont :

- les équinoxes et les solstices, en mars et septembre, en juin et décembre, célébrés antérieurement et manifestés dans la rouelle originelle ;
- Samain : fête des morts, aujourd'hui fixée à la veille du 1^{er} novembre ;
- Imbolc : au début février ;
- Beltaine : au début mai, lié à Belenos et/ou Belissama ; notons *Belatu* avec le sens de mort/renaissance ; évoquons aussi Walpurgis, fête des morts des Celtes d'Europe centrale et orientale, ce qui revient à avouer que les Celtes ont eu deux temps où morts et vivants passaient les portes des tertres ;
- Lugnasad : au début août fête des moissons et du dieu Lug, le Brillant.

Une curiosité notable se voit dans le décalage voulu des fêtes principales proprement celtiques par rapport à un découpage régulier des saisons. Aucune explication satisfaisante n'a été donnée. On constate qu'à l'âge du fer, des sites comme Goloring, Ouessant ou Corent adhèrent à ce schéma quelque peu étonnant. Quelle est, dans ce canevas complexe, la position chronologique du calendrier des arbres, cité plus haut ? Il représente à la fois une strate ancienne du déroulement des saisons, avec la lune comme référent, et une phase tardive, remise à l'honneur dans l'Irlande du haut moyen âge. Son charme, désuet, est accentué par l'emploi des Ogham.

Le druidisme comprend encore nombre d'aspects, que nous ne pourrions évoquer.

Dans l'ensemble de cette institution, la médecine occupe une place à part, même si les prêtres en charge de cette discipline n'ont pas laissé d'appellation pour les désigner. La réputation de la médecine gauloise n'est plus à faire. Elle a ses titres de noblesses, tant en phytothérapie qu'en chirurgie. Tous les guerriers ne mouraient pas au combat. Dans l'épopée irlandaise, le roi Nuada perd un bras lors de la première bataille de Mag Tured, dont il ne subsiste aucune trace littéraire. Le roi du clan ennemi, Bress, lui succède. Cependant, il est tellement odieux qu'il est contraint d'abdiquer et de rendre la couronne, mais seulement au bout de sept ans. Pendant ce temps, il y a branle-bas et rassemblement chez les druides à la recherche d'une parade. Dans un premier temps, Diancecht, druide-orfèvre lui confectionne un bras d'argent : Nuada retrouve l'usage de sa main droite et n'est plus infirme. Puis, Miach, plus talentueux encore que son père, chirurgien à ses heures, réalise une greffe. Le roi peut reprendre les rênes du pouvoir.

Autre aspect de la médecine, les ex-voto des sources de la Seine et autres établissements thermals, parlent d'eux-mêmes, renseignant sur la maladie dont souffrait le patient et sur la reconnaissance envers les divinités qui ont favorisé la guérison. Si les sculptures sur bois ou sur pierre paraissent frustes, elles traduisent une piété exemplaire. Enfin, la science des plantes (et des arbres) replace le druidisme dans son contexte originel, la forêt tutélaire.

Clairières et bois sacrés

Bois sacré : est-ce un fantasme suscité par César et entretenu par les Romantiques, ou une réalité ? Certes, la forêt est primordiale dans tous les sens du terme, sinon le druidisme ne tirerait pas du chêne, sa racine et sa substance. Des Celtes, aussi chevelus que leurs forêts, vénérant les arbres déifiés, telle pouvait être l'opinion de Romains urbanisés et méprisant les Barbares. Au XVIII^{ème} siècle, Irlandais et Gallois renouent en profondeur avec leurs origines, et leurs réunions deviennent « bosquets ». Que dit l'archéologie à propos des espaces temps sacrés et des sanctuaires celtiques ? Indubitablement, les peuples néolithiques et de l'âge du bronze ont une prédilection pour les montagnes saintes qu'ils couvrent de graphismes quand c'est possible et pour les aires funéraires qui canalisent le culte familial et ancestral. Cette constante va demeurer dans le monde celte, surtout au 1^{er} âge du fer. Ensuite, la population augmentant, de grandes aires sacrales et des édifices cultuels font leur apparition. Une différenciation régionale se manifeste.

Ces dernières années, la recherche a pu faire des avancées significatives, bien que certaines régions demeurent encore peu documentées. Une image plus réaliste de la religiosité gauloise se dessine désormais. Elle conserve un côté flou et peu affiné chez la majorité. Seuls, les druides ont une pratique cohérente. Ils deviennent bâtisseurs. À partir du II^{ème} siècle avant notre ère foisonnent de multiples petits sanctuaires, témoins d'assiduités complexes. Quelques esprits chagrins vont brandir des mots gaulois qui semblent indiquer un culte dans des lieux isolés. *Nemeton* signifie d'abord clôture et par extension enclos sacré ; *ialon* a le sens de clairière, sans connotation sacrée,

au départ. Or, les fouilles ont révélé, à Cahors, un temple rond, bâti avant la romanisation de la cité. Nombre de *fana* gallo-romain ont une implantation première antérieure à la conquête. Les temples sont généralement bâtis sur une aire cultuelle déjà existante ; la pérennité de la tradition s'impose. Comme exception, le grand sanctuaire de Mercure, daté de 50, au sommet du Puy-de-Dôme, visible sur des peintures du XIX^{ème} siècle, érigé à la demande des notables de la capitale arverne. Peut-être, les données sont-elles faussées par le fait que l'immense majorité des fouilles se déroulent en milieu urbain ? Qui irait, en dehors des sources à

Figure 20. Exemple de *fanum*, à Oisseau-Le-Petit, Sarthe, France. (fr.wikipedia, *Fanum_Oisseau.jpg*, Matthieu Vallée 2004, photo Welleschik)

vocation thermale, explorer les forêts réputées impénétrables ?

Le chêne demeure « sacré » dans son domaine familial. Certains arbres le sont restés, jusqu'en plein cœur du moyen âge et en dépit de la vindicte de l'Église. Puis, ils ont fini par disparaître, avec le poids séculaire des âges. Les traditions celtiques ont perduré, en particulier dans les campagnes, sous la forme d'un légendaire riche en images et peuplé d'êtres mythiques. Parfois, le christianisme y appose sa touche pour se les approprier.

« *Segomaros, fils de Villu, citoyen de Nîmes, a offert à Belesama cet enclos sacré.* »

Tel est le texte d'une dédicace, où apparaît, en toutes lettres, le fameux *nemeton*, qui a fait couler tant d'encre. Le mot se rattache à la racine *nema*, éclat ou *nemos*, voûte céleste ; lui-même, il a, de l'avis des spécialistes, trois acceptions : bois sacré, sanctuaire forestier ou temple. En l'occurrence, le texte mentionne le dédicant, ses origines et la déesse, objet de ses vœux pieux. Malheureusement, l'inscription n'a pas de lien direct avec une structure particulière. En revanche, *ialon*, lieu défriché, n'a aucune connotation sacrée, à l'origine. La question des édifices culturels gaulois reste entière. Une base de données, pour la France (et les pays limitrophes), dressée en 1993, quelque peu vieillie, malgré environ 500 sites répertoriés, donne de grandes zones avec des concentrations importantes de sites, l'Ouest, le Centre, l'Auvergne, la Bourgogne, la Bretagne orientale, la Normandie et surtout la Picardie. Tout le sud se voit totalement occulté, parce que l'inventaire se centre sur les « enclos sacrés », ce qui semble réducteur. Or, ce ne sont pas les seuls aspects culturels, ni les seuls espaces sacralisés du monde celte.

Quelles sont, dans celui-ci, les zones propices à l'installation d'une aire sacrale, qu'elle recèle ou non, un édifice ? Distinguons campagne et agglomérations. Les vastes espaces ruraux offrent d'innombrables opportunités, sources et résurgences, avens et grottes, montagnes et sommets, en tant que sites naturels. La plupart, en dehors des rochers gravés, reçoivent des superstructures qui les sacralisent. Usuellement, un enclos avec fosses et puits sépare aire profane et espace sanctifié. Une palissade et/ou un fossé constituent cette barrière entre le monde des hommes et celui des divinités. Soulignons, à juste titre, la faveur pour les enclos plus ou moins sophistiqués,

qui caractérise une large partie nord de la France, alors que le Midi préfère une architecture de pierre, avec des portiques et autres aménagements bâtis. Dans les zones urbaines, la situation n'est pas franchement différente. On rencontre des stèles, des lieux de culte en lien avec l'habitat de chacun (culte privé), des espaces collectifs où, peu à peu, s'élèvent les premiers édifices monumentaux. Voilà pour le contact avec les divinités tutélaires des populations (ou des individus) et l'aspect « diurne » des cultes. Dans le nord et l'ouest, vont bientôt se développer de vastes sanctuaires collectifs, comprenant plusieurs bâtiments et formant une sorte de « cité sainte », proche de la ville proprement dite. Les communications défunts-vivants entrent, quant à elles, dans une nouvelle perspective, celle des relations avec l'Autre monde. Des enclos funéraires sont bien documentés dans le nord de la France. Et les sanctuaires du Midi méditerranéen, ayant pour vocation le culte héroïque, ne sont plus à présenter. Les piliers où des crânes humains sont disposés dans des alvéoles, ont fait frémir les imaginations. Convenons de la présence de spécificités régionales. Pour sa part, l'architecture adopte, la plupart du temps, le plan centré, qui offre des variantes multiples, selon qu'il y a ou non une galerie périphérique, selon que la cella est simple ou double, selon que la forme carrée, octogonale ou circulaire est choisie. Beaucoup d'interrogation subsistent à propos de l'abandon des sanctuaires. Est-ce lié à la dégradation de la condition des druides et à la perte d'un patrimoine originel et original ?

Que dire des officiants, des dédicants ? Si l'image que l'on se fait du druide est probablement fallacieuse et/ou enjolivée, le clergé après la conquête demeure, lui aussi, dans l'inconnu. Peu de textes mentionnent les desservants du culte. Les dédicaces livrent un corpus d'inscriptions sans nous donner d'éléments à propos des uns et des autres. Les renseignements sur les pratiques demeurent les seuls témoignages disponibles. Comme au temps de l'indépendance, les sacrifices continuent à être pratiqués, de même que les processions, les jeux, la divination. Une foule d'objets votifs apportés en oblation témoigne de la ferveur des foules ou de sa peur superstitieuse du monde des dieux. Selon le type de sanctuaire, on retrouve avec émotion, des armes, de menus objets (rouelles, anneaux, monnaies), des statues ou des stèles, des lampes, et des ex-voto dans les centres de soin.

L'archéologie donne des bases solides, mais d'autres disciplines, auxquelles on ne pense pas forcément, sont susceptibles d'apporter des éléments intéressants. Ainsi la toponymie. Un nom comme Méolans semble muet. Il affuble un village minuscule. Et pourtant, à l'instar de Milan, son nom (*mediolanon*) signifie la plaine centrale (dans le sens d'omphalos), et un rocher couronné d'un clocher roman, servait d'esplanade pour un temple, peut-être dédié à Esus. Plus impressionnant, le sanctuaire du Chêne (*drunemeton*), au cœur de la Turquie d'Asie, fut le centre politique et religieux des Galates.

Il y avait un bois sacré, qui depuis un âge très reculé n'avait jamais été profané et entourait de ses rameaux entrelacés un air ténébreux et des ombres glacées, impénétrables au soleil. Il n'est point occupé par les Pans, habitants des campagnes,

les Sylvains, maîtres des forêts, ou les Nymphes, mais par les sanctuaires des dieux aux cultes barbares. Des autels se dressent sur des tertres sinistres et tous les arbres sont purifiés par du sang humain.

(Lucain, la Pharsale.)

Revenons vers les campagnes reculées et les forêts ensorcelées. Peut-être y a-t-il matière à glaner ? Oserons-nous rappeler l'effroyable bois sacré des environs de Marseille, qui fit frémir d'horreur le poète Lucain et que César décida de détruire par bravade, lui-même donnant le premier coup de cognée, car ses soldats n'avaient pas le cran de le faire. Cette description surprend. En effet, les Romains ont, comme les Celtes, des bois sacrés, peut-être moins sauvages, moins magiques, moins empreints d'une colossale puissance ou d'une prestance inouïe, et probablement plus enclins aux ébats amoureux d'un peuple de créatures sylvestres avenantes et entreprenantes. Il paraît indéniable que ce récit de Lucain fait allusion aux sacrifices humains, brièvement cités par César ; aux autels sacrificiels et aux édifices abritant le culte des défunts et/ou des héros. En fait de barbarie, Ribemont-sur-Ancre bat tous les records – une enceinte sacrale carrée ayant été constituée des cadavres ennemis. À côté, une tour ronde fut érigée en l'honneur des vainqueurs, puis démantelée et remplacée par une trentaine de stèles à leur gloire. Cependant, les Celtes furent capables d'élans métaphysiques admirables pour tout ce qui touchait à l'Autre monde et au passage de l'âme vers celui-ci, grâce à l'intercession des Héros.

La relation entre la forêt et les Celtes alimente cependant le mystère. Si certains faits sont patents, d'autres entretiennent une sorte de folklore, transmis d'âge en âge et réalimenté aujourd'hui. Les druides chargés de recueillir les herbes ou les plantes nécessaires aux médications, trouvaient en ces lieux harmonie et respect des forces naturelles. Des assemblées s'y déroulaient, selon César, ce qui lui paraissait, peut-être, déroutant. Leur teneur demeure énigmatique. Des témoignages de la sacralité de l'arbre subsistent. Y avait-il pour autant un culte de l'arbre ? Tout cela demeure incertain, car la première arme du christianisme pour s'implanter a été la destruction massive des forêts, témoin d'un paganisme insupportable. Rares sont les éléments à porter au crédit d'un culte de l'arbre. Signalons le chêne à la Vierge de Bosguérard de Marcouville, le chêne d'Allouville, où se niche une chapelle, quelques arbres d'une vieillesse exemplaire dans des forêts de légende, telles Brocéliande ou la Sainte-Baume, l'if de Tara. Certes, il existe des arbres remarquables pour ne pas dire exceptionnels dans ces lieux, mais ailleurs également, aux portes des villages. Ainsi, le hêtre de Ponthus, d'un âge vénérable, en forêt de Brocéliande, devient pour quelques auteurs, « arbre fay ». Glastonbury Thorn Tree se révèle comme une aubépine mythique (épine blanche) qui aurait la particularité de fleurir deux fois l'an, en hiver et au printemps. Bientôt, tout cela entre dans la légende et se peuple de femmes-fées, d'elfes, de lutins et autres personnages truculents... L'homme vert et la fête traditionnelle du Feuillu appartiennent à cet héritage de la culture druidique.



*Chêne, épine et timide châtaignier,
Neuf bourgeons d'arbres et de plantes [me formèrent]
(Chant de Blodeuwedd)*

Sur l'autrice de cet article



Myriam Philibert est archéologue et docteur en préhistoire (université de Paris 1). Elle est l'autrice de nombreux ouvrages sur la préhistoire et les mythologies, en particulier celtique, parmi lesquels : • *L'Alphabet des Arbres*, • *Héros celtiques*, • *Les Tuatha Dé Danann, mystique solaire et art de la guerre*. Chez Kadath, elle a déjà publié : • *À propos d'archéologie d'acoustique* ; • *Les Celtes : anciennes controverses, nouvelles hypothèses* ; • *Nazca Lines et géoglyphes*

d'Amérique précolombienne : nouvelles découvertes ; • *L'archéoastronomie aujourd'hui : une discipline en plein essor* ; • *Déesse mères préhistoriques et matriarcat*.

Bibliographie

- *Archéologie de la France antique, dossier : cultes et sanctuaires en France à l'âge du fer*, Gallia, t 60, C.N.R.S. éditions, 2003.
- *Les quatre branches du Mabinogi et autres contes gallois du Moyen Âge, traduit du moyen gallois, présenté et annoté par Pierre-Yves Lambert*, éditions Gallimard, 1993.
- *Les représentations humaines du néolithique à l'âge du fer*, éditions du comité des travaux historiques et scientifiques, 1993.
- *Protohistoire du sud de la France, documents d'archéologie méridionale*, t 27, 2004.
- AMBELAIN Robert, *aux pieds des menhirs*, éditions Niclaus, 1945, repris sous le titre *les traditions celtiques, doctrine initiatique de l'Occident*, éditions Dangles, 1977.
- ANATI Emmanuel, *la civilisation du Val Camonica*, Arthaud, 1960.
- ANATI Emmanuel, *l'art rupestre dans le monde, imaginaire de la préhistoire*, Larousse, 1997.
- BENOÎT Fernand, *Entremont, capitale celto-ligure des Salyens de Provence*, la pensée universitaire, 1957.
- BERTRAND Alexandre, *la religion des Gaulois, les druides et le druidisme*, 1897, Jean de Bonnot, éditeur, 1994.
- BREKILIEN Yann, *la mythologie celtique*, éditions du Rocher, 1993.

- BRUNEAUX Jean-Louis, *l'univers spirituel des Gaulois, art, religion, philosophie*, éditions archéologie nouvelle, 2015.
- DELAMARRE Xavier, *dictionnaire de la langue gauloise*, éditions Errance, 2003.
- DOTTIN Georges, *la religion des Celtes, sciences et religion*, 1904.
- DUMÉZIL Georges, *tripertitas fonctionnels chez les divers peuples indo-européens, revue de l'histoire des religions*, 1946.
- DUMÉZIL Georges, *l'idéologie tripartite des Indo-Européens*, in *mythes et dieux des Indo-Européens, précédé de Loki, heur et malheur du guerrier*, 1958, Flammarion, 2011.
- ELIADE Mircea, *mythes, rêves et mystères*, éditions Gallimard, 1957.
- ÉLUÈRE Christiane, *l'or des Celtes*, office du livre, 1987.
- ÉLUÈRE Christiane, *l'art des Celtes*, Citadelles et Mazenod, 2004.
- FAUDUET Isabelle, *les temples de tradition celtique*, éditions Errance, 2010.
- GRAVES Robert, *les mythes celtes, la déesse blanche*, Faber and Faber, 1948, éditions du Rocher, 1979.
- GUYONVARCH Christian, *textes mythologiques irlandais, Ogam-Celticum*, 1980.
- GUYONVARCH Christian, LE ROUX Françoise, *les druides*, éditions Ouest-France, 1986.
- JOLIF Thierry, *B.A.-BA symboles celtiques*, éditions Pardès, 2004.
- LAJOYE Patrice, *l'arbre du monde, la cosmologie celte*, C.N.R.S. éditions, 2016.
- LAMBERT Pierre-Yves, *la langue gauloise*, éditions Errance, 1997.
- LETURMY Michel, *dieux, héros et mythes*, club français du livre, 1958.
- MARKALE Jean, *Merlin l'Enchanteur*, éditions de Retz, 1981, Albin Michel, 1992.
- MARKALE Jean, *la grande épopée des Celtes, les triomphes du roi errant*, Pygmalion, 1998.
- MONARD J., *dictionnaire de celtique ancien / Ancient Celtic Dictionary*, Keltia Publications, 2000-2001.
- PER U'I et KADITH, *druides, mages du XX^{ème} siècle*, les éditions de l'Or du temps, 1985.
- PHILIBERT Myriam, *les temps gaulois, actualité de l'histoire mystérieuse*, H.S. avril 1994.
- PHILIBERT Myriam, *dictionnaire des symboles fondamentaux*, éditions du Rocher, 2000.
- PHILIBERT Myriam, *mort et immortalité, de la préhistoire au moyen âge*, éditions du Rocher, 2002.
- PHILIBERT Myriam, *l'alphabet des arbres*, éditions du Rocher, 2006.
- PHILIBERT Myriam, *de Karnunos au roi Arthur*, éditions du Rocher, 2007.
- PHILIBERT Myriam, *les Tuatha dé Danann, mystique solaire et art de la guerre*, Arqa éditions, 2009.

- PHILIBERT Myriam, *les Celtes, anciennes controverses, nouvelles hypothèses*, *les articles en ligne de Kadath*, février 2019.
- PHILIBERT Myriam, *l'archéoastronomie aujourd'hui, une discipline en plein essor*, *les articles en ligne de Kadath*, mai 2020.
- RAOULT Michel, *les druides, les sociétés initiatiques celtiques contemporaines*, éditions du Rocher, 1992.
- ROURE Réjane et PERNET Lionel (dir.), *des rites et des hommes, les pratiques symboliques des Celtes, des Ibères et des Grecs en Provence, en Languedoc et en Catalogne*, éditions Errance, 2011.
- VARAGNAC André, *l'art gaulois*, 1956, Zodiaque, 1964.



Illustration de page de titre : statue dite « Barde à la lyre », mise au jour à Paule, Côtes d'Armor, France. Métahornblendite, h : 43 cm, II^e siècle AEC. (Collection du Service régional de l'archéologie de Bretagne, domaine public, photo Caroline Léna Becker)

KADATH ASBL
Rue Théodore De Cuyper 2 - Boîte 5
B-1200 Bruxelles, Belgique
Éditeur responsable : Patrick Ferryn
Design et mise en page : Jean Leroy